

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

Bab ini menjelaskan pelaksanaan kerja magang yang meliputi kedudukan, koordinasi, serta uraian tugas dan kegiatan yang dilakukan selama magang sebagai *UI/UX designer* di PT Jaya Santoso teknologi.

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani magang MBKM di PT jaya Santoso Teknologi, penulis diposisikan sebagai *UI/UX designer* dengan 4 *UI/UX designer* lain dan juga *VP of Product* sebagai *Supervisor*. Pekerjaan diberikan oleh *Supervisor* kepada *intern UI/UX designer* yang dapat dikerjakan secara individual atau secara berkelompok tergantung oleh tipe pekerjaan yang diberikan. Contoh pekerjaan yang bisa ditangani bersama adalah pembuatan *homepage* Minyma.

Pada setiap hari Sabtu, *Supervisor* akan mengadakan *zoom meeting* yang dihadiri oleh *intern UI/UX designer* yang menjelaskan pekerjaan apa saja yang telah dilakukan dan berapa persentase pekerjaan tersebut telah selesai. *Supervisor* akan mereview dan memberi masukan dari pekerjaan yang telah dibuat. Jika pekerjaan sudah selesai, *Supervisor* akan memberikan pekerjaan selanjutnya

3.2 Tugas yang Dilakukan

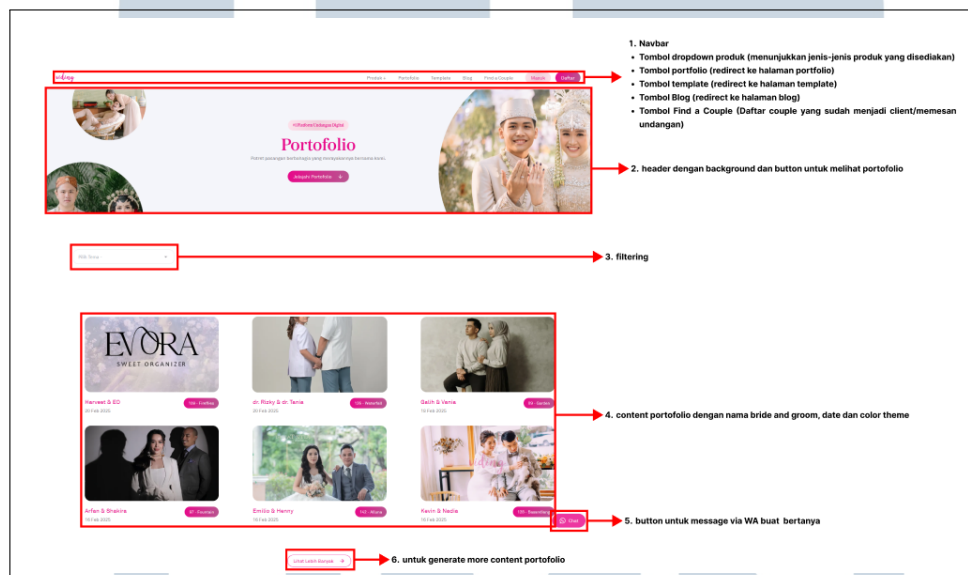
Dalam pelaksanaan magang sebagai *UI/UX designer* di PT Jaya Santoso Teknologi , penulis menerapkan pendekatan *Design Thinking* untuk merancang solusi antarmuka yang efektif dan berpusat pada pengguna. Penulis diberikan tugas oleh *Supervisor* untuk merancang antarmuka pengguna (*user interface*) yang menarik serta memastikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang optimal. Dalam proses pembuatan antarmuka pengguna ini, terdapat tiga tahap utama yang perlu dilakukan, yaitu *benchmarking*, *wireframing*, dan *Prototyping*.

3.2.1 *benchmarking*

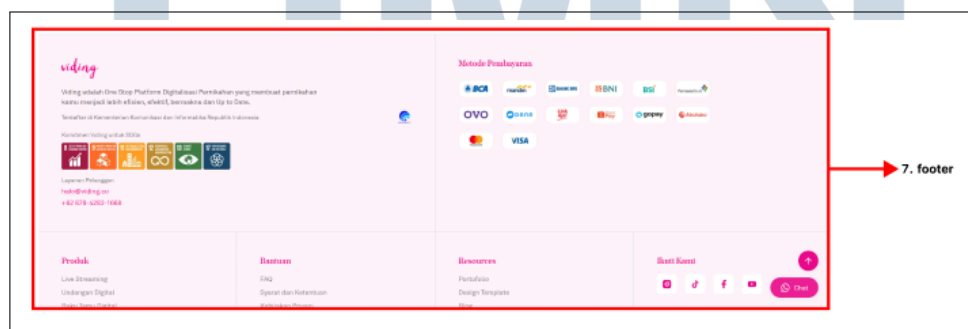
Tahap pertama dalam pembuatan antarmuka pengguna (*user interface*) adalah melakukan *benchmarking*. *Benchmarking* adalah proses membandingkan performa antarmuka digital dengan standar industri atau pesaing untuk mengetahui

kelebihan, kekurangan, dan peluang perbaikan [9]. Dengan adanya *benchmarking*, penulis dapat mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam suatu produk, serta memberikan wawasan yang jelas mengenai aspek-aspek yang perlu ditingkatkan [10]. Dari proses ini, *UI/UX designer* dapat mengidentifikasi dan mengambil poin-poin penting sebagai referensi dalam merancang desain yang akan dibuat.

Tujuan dari *benchmarking* adalah agar *UI/UX designer* dapat memahami dan mengadaptasi pendekatan yang digunakan oleh perusahaan lain, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan sesuai dengan standar industri. contoh dari *benchmarking* ini dapat dilihat pada gambar 3.1 dan 3.2.



Gambar 3.1. Contoh proses *benchmarking* 1



Gambar 3.2. Contoh proses *benchmarking* 2

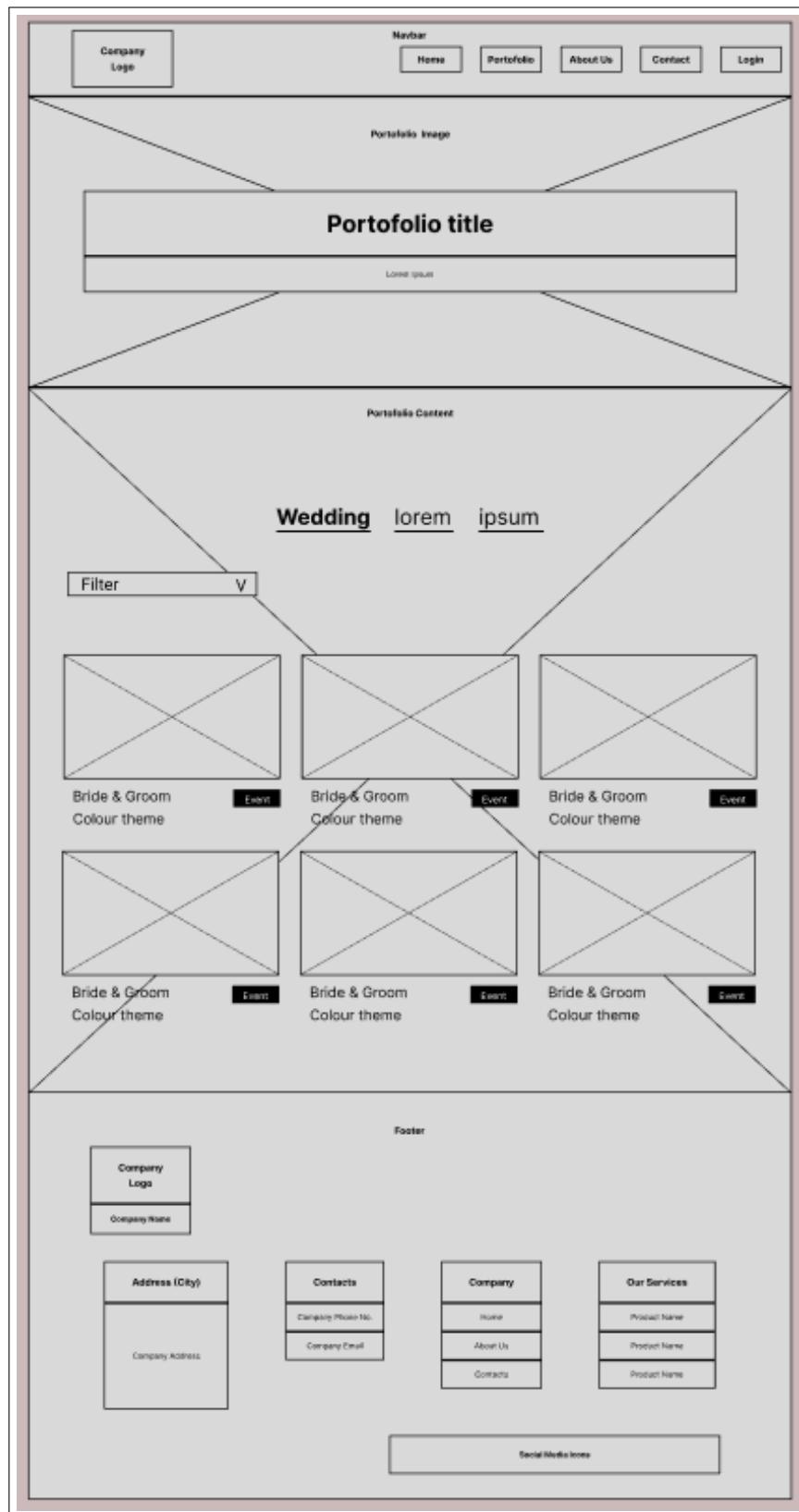
3.2.2 wireframing

Setelah melalui fase *benchmarking*, *UI/UX designer* dapat melanjutkan ke tahap *wireframing*. *Wireframe* adalah rancangan dasar yang membantu tim

menyelaraskan kebutuhan, sehingga diskusi desain UX tetap terarah dan efektif [11]. *Wireframing* dianggap sebagai tahap penting dalam proses desain antarmuka pengguna (UI), di mana *wireframe* dengan tingkat fidelitas menengah berperan dalam menyampaikan maksud dan tujuan desain secara lebih jelas [12].

Dalam tahap ini, fokus utamanya adalah menyusun struktur, tata letak, dan penempatan elemen-elemen pada halaman, seperti teks, gambar, tombol, dan navigasi. Tujuan dari *wireframing* adalah agar *UI/UX designer* memiliki gambaran visual awal mengenai bentuk dan alur antarmuka pengguna, sebelum masuk ke tahap desain yang lebih detail. *Wireframing* dapat berbentuk *mobile* ataupun berbentuk *desktop*. contoh dari *wireframe* dapat dilihat pada gambar 3.3.





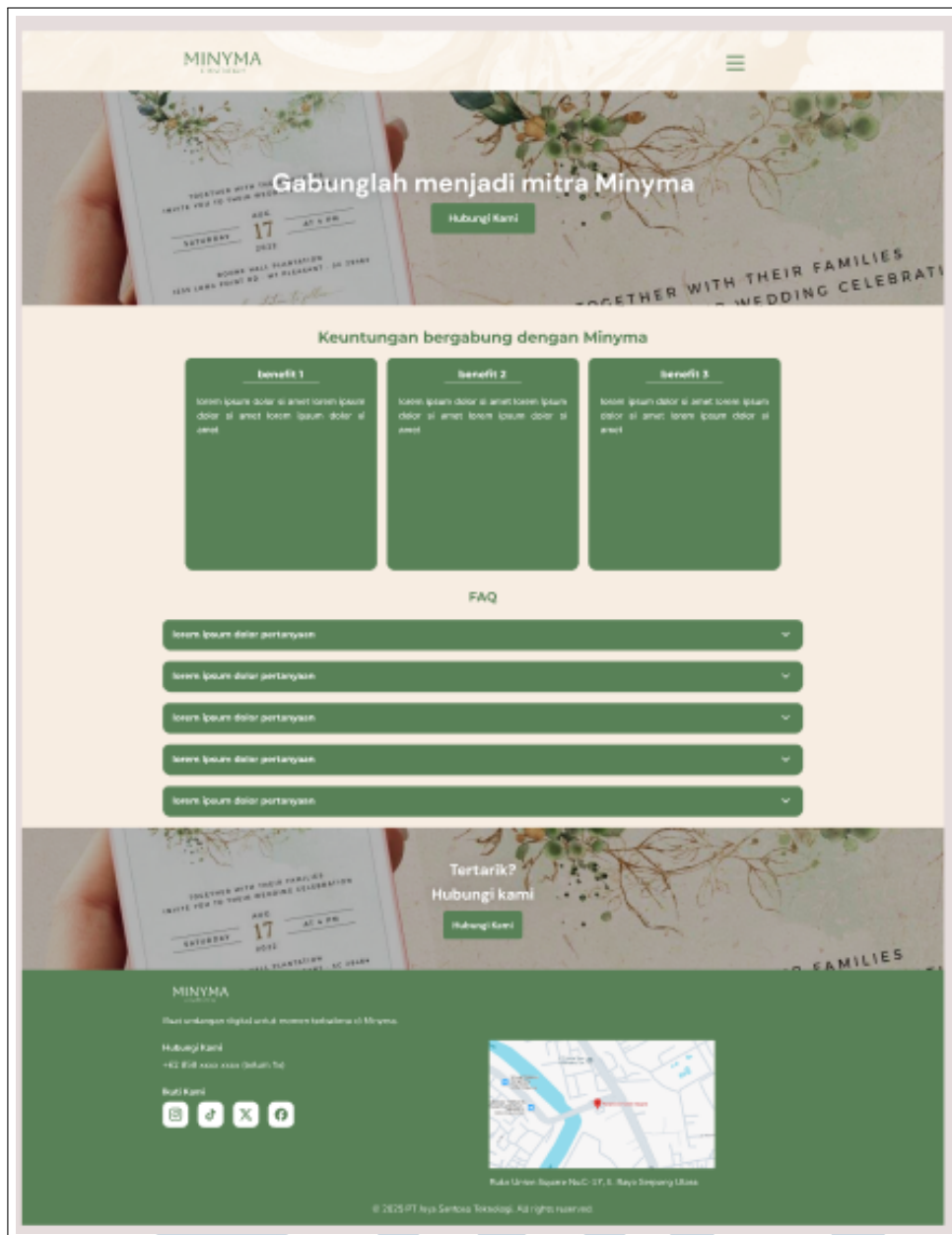
Gambar 3.3. Contoh pengembangan *wireframe*

setelah *UI/UX designer* membuat *wireframe*, *UI/UX designer* menginformasikan kepada *Supervisor* dimana *Supervisor* akan menreview *wireframe* yang telah dibuat. Jika *wireframe* tersebut tidak ada masalah, *UI/UX designer* dapat lanjut ke tahap berikutnya. Jika dalam *wireframe* tersebut ada masalah, maka *Supervisor* akan memberi komen dalam figma tersebut dan *UI/UX designer* perlu membenari masalah itu sebelum dapat lanjut ke dalam tahap berikutnya.

3.2.3 High-Fidelity Prototype

Setelah *UI/UX designer* selesai dalam pembuatan *wireframe*, *UI/UX designer* dapat melaksanakan tahap selanjutnya yaitu *High Fidelity Prototype*. *High Fidelity Prototype* adalah simulasi yang mendekati bentuk akhir dari produk secara tampilan dan fungsi [13]. *High-Fidelity Prototype* berfungsi sebagai alat penting untuk melakukan eksperimen cepat dan pengembangan secara berulang dalam proses inovasi digital [14]. *UI/UX designer* dapat membuat prototipe tersebut dengan menggunakan *wireframe* yang telah dibuat. *High Fidelity Prototype* ini representasi hasil terakhir yang menggabungkan desain dan juga interaksi yang tepat. Prototipe tersebut dapat menghasilkan *layout* yang berbentuk *desktop* ataupun *mobile*. contoh dari prototipe dapat dilihat pada gambar 3.4





Gambar 3.4. Contoh pengembangan *High Fidelity Prototype*

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada Tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1-2	Proyek pembuatan <i>E-invitation</i> untuk klien
3-9	Proyek pembuatan <i>homepage</i> dan templat halaman Minyma
10-12	hari libur
13-16	Proyek pembuatan portofolio dan vendor halaman Minyma
17-19	Proyek pembuatan templat <i>E-invitation</i>

3.3.1 Minggu Ke 1-2

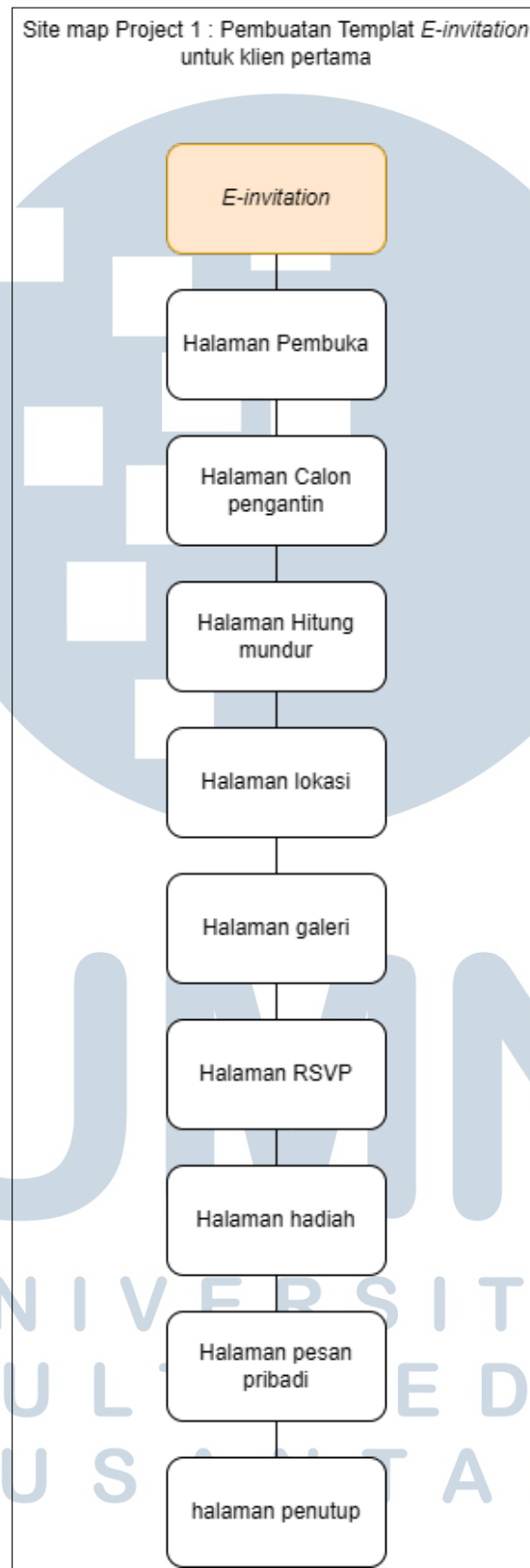
Pada minggu pertama, seluruh anggota *UI/UX designer* diberikan proyek pertama Minyma, yaitu membuat undangan pernikahan digital (*E-invitation*) untuk klien. Pembuatan undangan digital tersebut dilakukan secara individu menggunakan Figma. Klien meminta agar undangan menggunakan palet warna nude agar mudah dibaca. Selain itu, klien juga menginginkan agar seluruh informasi yang dibutuhkan sudah tercantum dalam undangan digital tersebut, sehingga tamu tidak perlu lagi menanyakan langsung kepada klien.

Setelah penjelasan mengenai tugas pertama disampaikan, *Supervisor* memberikan contoh desain templat yang dapat dijadikan acuan (*benchmarking*). Berdasarkan hasil *benchmarking*, ditemukan bahwa undangan digital tersebut memiliki beberapa bagian, yaitu:

1. Halaman Pembuka
2. Halaman calon pengantin
3. halaman galeri
4. halaman hitung mundur
5. halaman lokasi
6. halaman RSVP
7. halaman hadiah
8. halaman pesan pribadi
9. halaman penutup

bagian judul atau halaman pembuka, bagian nama calon pengantin, bagian galeri, bagian lokasi, bagian hitung mundur, bagian RSVP, bagian hadiah, bagian pesan pribadi, dan bagian penutup. Dalam perancangan sebuah desain, site map adalah suatu step yang penting agar *UI/UX Designer* dapat mengetahui hierarki sebuah *user interface*(UI) sebelum dibangun. site map untuk *E-invitation* tersebut dapat dilihat di gambar 3.5.

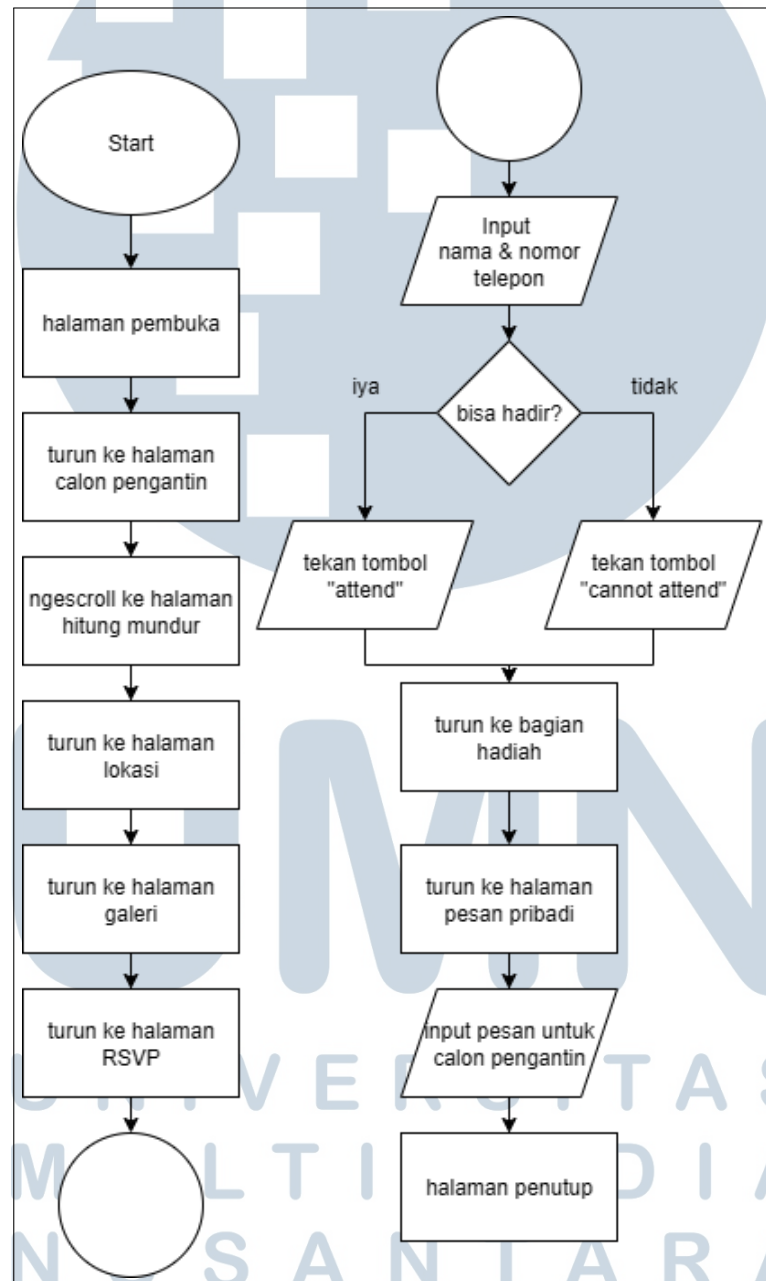




Gambar 3.5. Site map E-invitation untuk klien

Site map pada gambar 3.5 terdiri dari halaman pembuka, halaman calon pengantin, halaman lokasi, halaman galeri, halaman RSVP, halaman hadiah, halaman pesan pribadi, dan halaman penutup.

Selain penggunaan site map, flowchart juga dipakai agar mengetahui flow dari *E-invitation* tersebut, flowchart dapat dilihat pada gambar



Gambar 3.6. Flowchart E-invitation untuk klien

Dari flowchart pada gambar 3.6, dapat dilihat flow dari *E-invitation* tersebut. Pengguna akan memulai pengalaman dengan berada di halaman pembuka, di

mana mereka dapat menggulir ke bawah untuk melihat informasi mengenai calon pengantin. Setelah itu, pengguna dapat melanjutkan ke halaman hitung mundur yang menampilkan waktu tersisa hingga hari acara. Selanjutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman lokasi untuk mengetahui tempat diselenggarakannya acara tersebut.

Berikutnya, pengguna dapat melihat foto-foto calon pengantin yang ditampilkan dalam halaman galeri. Pada halaman RSVP, pengguna diminta untuk mengisi nama dan nomor telepon sebagai konfirmasi kehadiran. Setelah melakukan RSVP, pengguna dapat memberikan hadiah kepada calon pengantin melalui halaman hadiah. Kemudian, pengguna dapat menyampaikan ucapan selamat dan pesan pribadi kepada calon pengantin melalui halaman pesan. Terakhir, halaman penutup akan menunjukkan bahwa undangan digital telah selesai ditampilkan.

UI/UX designer pada proyek pertama ini tidak menggunakan *wireframe* karena belum mendapatkan pelatihan dari *Supervisor* mengenai penggunaan *wireframe*. Hasil desain dapat dilihat pada gambar berikut.3.7,3.8,3.9,3.10,3.11,3.12,3.13,3.14,3.15,3.16. gambar tersebut diblur untuk menjaga confidential klien.



Gambar 3.7. halaman pembuka

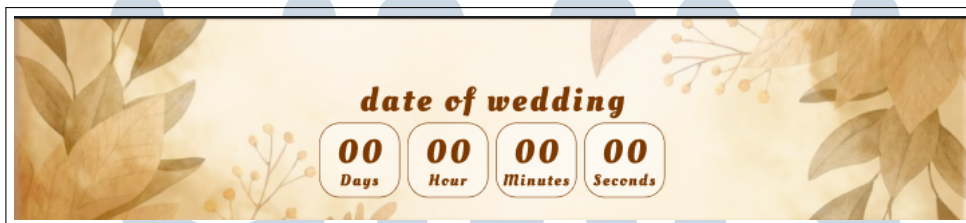
Pada gambar 3.7 menampilkan halaman pembuka dari E-invitation untuk klien memiliki gambar calon pengantin pada latar belakang dengan judul "Our

wedding” dengan nama calon pengantin.



Gambar 3.8. bagian calon pengantin

Pada gambar 3.8 menampilkan halaman calon pengantin dengan gambar kedua pengantin, nama calon pengantin dan juga nama orang tua calon pengantin.



Gambar 3.9. bagian hitung mundur

Pada gambar 3.9 menampilkan halaman hitung mundur yang menunjukkan tanggal pernikahan serta waktu yang tersisa hingga hari pernikahan tersebut.



Gambar 3.10. bagian lokasi

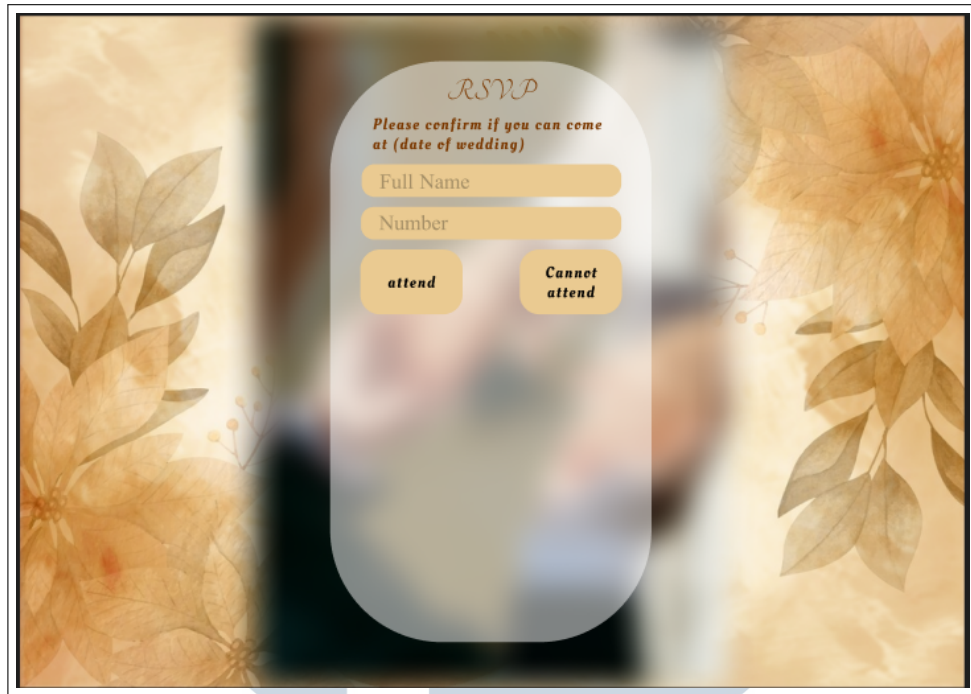
Pada gambar 3.10 menampilkan halaman lokasi yang memberi tahu lokasi dimana akan dilakukan *event Holy matrimony* dan juga lokasi resepsi pernikahan.



Gambar 3.11. bagian galeri

Pada gambar 3.11 menampilkan halaman galeri dimana memberi lihat

gambar gambar calon pengantin.

A screenshot of a mobile application interface for an RSVP form. The form is a white rounded rectangle centered over a blurred background image of a couple in wedding attire. The form has a decorative floral border on the left and right sides. The text 'RSVP' is at the top in a script font. Below it, a line of text reads 'Please confirm if you can come at (date of wedding)'. There are two input fields: 'Full Name' and 'Number'. At the bottom, there are two buttons: 'attend' and 'Cannot attend'.

Gambar 3.12. bagian RSVP

Pada gambar 3.12 menampilkan halaman RSVP dimana pada bagian tersebut user dapat menginput apakah mereka bisa hadir pada event tersebut.



Gambar 3.13. bagian hadiah

Pada gambar 3.13 menampilkan halaman hadiah di mana pengguna dapat memberikan hadiah dalam bentuk uang digital dengan memindai kode QR yang terhubung ke rekening bank milik pasangan pengantin.

A screenshot of a web form titled "Wedding Wishes" with a decorative floral background. The form includes a text input field for "Your name", a larger text area for "write your message here", a character count "character left: 300", and a "Submit message" button.

Wedding Wishes

Leave a message for us

Your name

write your message here

character left: 300

Submit message

Gambar 3.14. bagian pesan pribadi

Pada gambar 3.14 menampilkan halaman pesan pribadi dimana user dapat memberi kesan kepada calon pengantin.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.15. bagian pesan pribadi 2

Pada gambar 3.15 menampilkan halaman yang memperlihatkan pesan-pesan yang telah diberikan kepada calon pengantin.



Gambar 3.16. halaman bagian penutup

Gambar 3.16 menampilkan halaman bagian penutup dimana memberi tahu

pengguna bahwa *E-invitation* tersebut berakhir.

Library design digunakan dalam pembuatan desain ini sebagai acuan untuk elemen visual seperti warna, tipografi, dan komponen UI agar desain yang dihasilkan konsisten dan mudah dikembangkan. Library tersebut dapat dilihat pada table 3.2

Tabel 3.2. Library Design untuk Proyek 1 – E-Invitation Klien

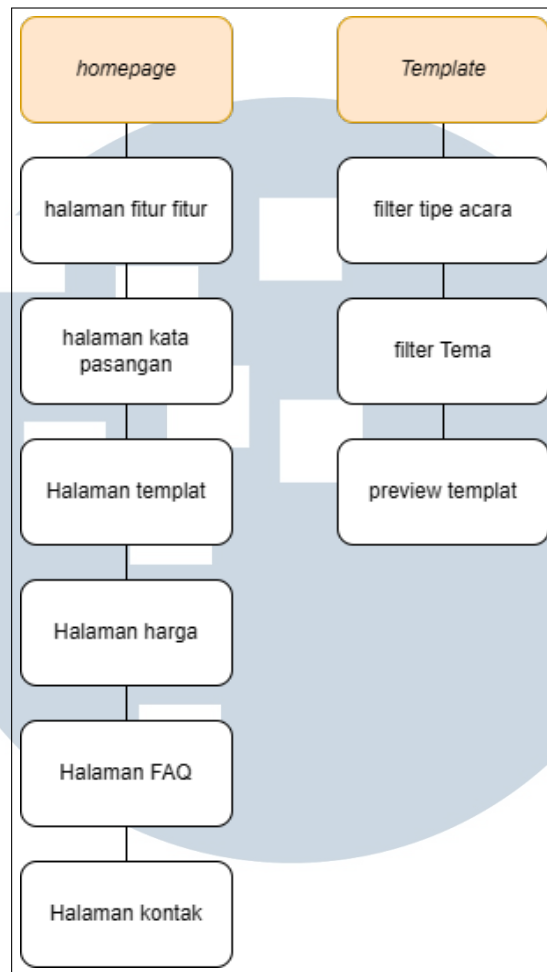
Elemen / Komponen	Keterangan
Warna	Warna tema nude dan clean, disesuaikan dengan preferensi klien.
Tipografi	Font elegan untuk heading dan body text, menggunakan font Tai Heritage Pro, Tangerine, dan Oleo script.
Tombol	Tombol RSVP dan <i>submit message</i> dengan desain minimal dan jelas.
Input	input nama dan nomor pada RSVP yang memiliki desain yang minimal dan jelas.
Layout	Struktur halaman mengalir dari halaman pembuka hingga halaman penutup dengan konsistensi spasi antar bagian.

3.3.2 Minggu Ke 3-9

Setelah proyek *E-invitation* selesai, penulis diberikan proyek selanjutnya oleh *Supervisor*, yaitu membuat halaman utama perusahaan (*company homepage*) dan juga halaman templat untuk Minyma. Halaman utama berisi informasi mengenai bisnis Minyma, sedangkan halaman templat bertujuan untuk menampilkan kepada klien berbagai templat yang dapat digunakan untuk undangan digital mereka.

Untuk memastikan struktur navigasi yang jelas dan terorganisir, penulis terlebih dahulu menyusun site map sebagai panduan dalam merancang arsitektur informasi dari kedua halaman tersebut. Site map ini menunjukkan hubungan antar halaman, serta membantu dalam menentukan alur akses pengguna dari satu halaman ke halaman lainnya.

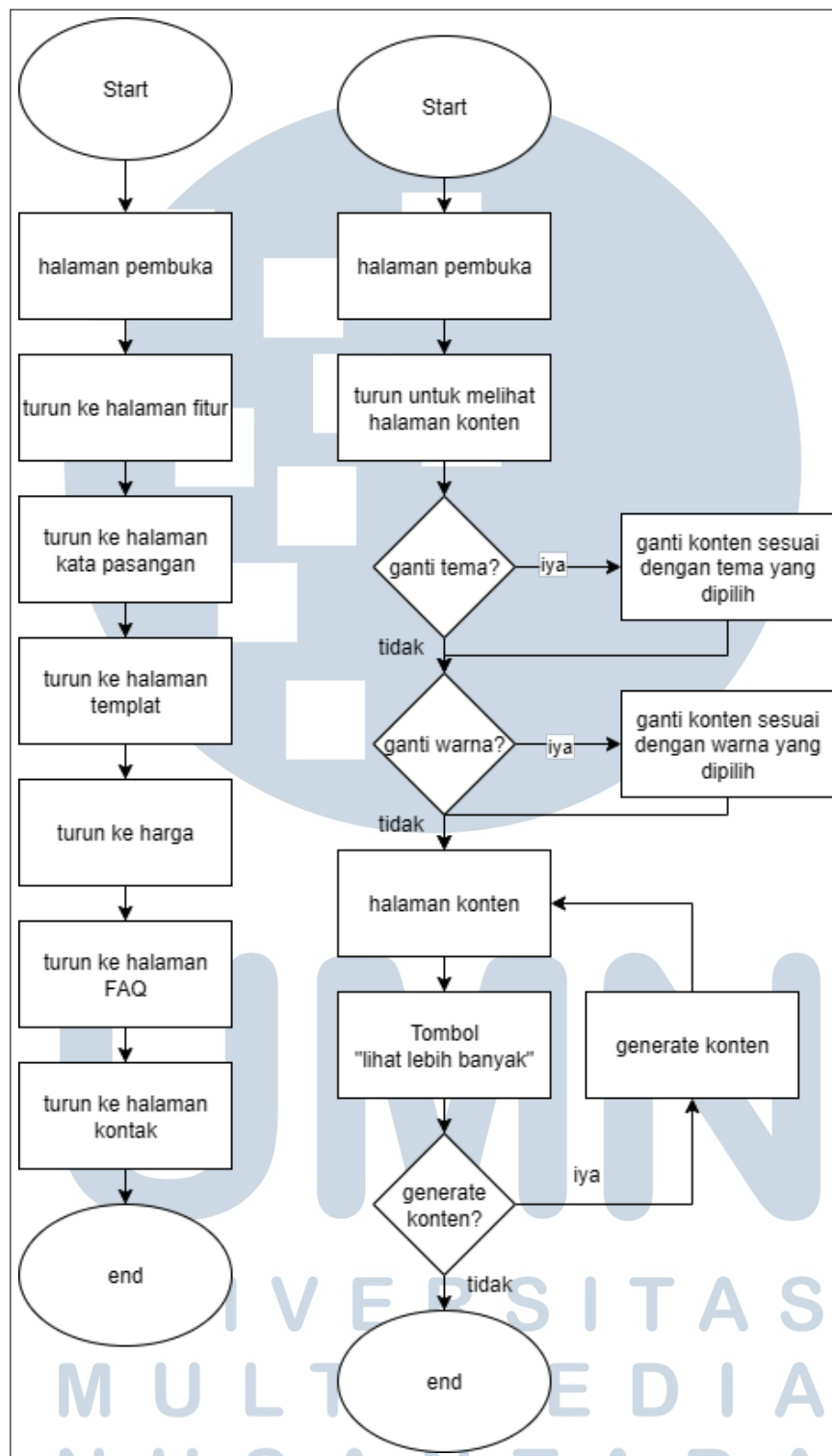
Site map untuk halaman homepage dan templat dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17. sitemap homepage dan templat

Pada gambar 3.17 menampilkan sitemap untuk *homepage* dan juga templat. Pada homepage memiliki hierarki dari halaman fitur, halaman kata pasangan, halaman templat, halaman harga, halaman FAQ, dan terakhir halaman kontak. Pada templat memiliki hierarki lebih sedikit yaitu filter tipe acara, filter tema, dan preview konten templat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.18. flowchart homepage dan templat

Pada Gambar 3.18 ditampilkan flowchart untuk *homepage* di sebelah kiri dan templat di sebelah kanan. Pada flowchart *homepage*, pengguna memulai dari halaman pembuka, dimana saat menggulir ke bawah akan melihat halaman fitur

yang menjelaskan berbagai layanan yang disediakan oleh Minyma. Selanjutnya, pada halaman kata pasangan, pengguna dapat melihat testimoni dari klien yang pernah menggunakan jasa Minyma. Pada halaman templat, ditampilkan beberapa contoh templat yang telah digunakan oleh klien. Halaman harga menampilkan daftar harga paket layanan Minyma, dan terakhir halaman kontak menyediakan informasi agar pengguna dapat menghubungi jika ingin membuat *E-invitation* atau bertanya lebih lanjut.

Selanjutnya, pada flowchart templat, pengguna memulai dari halaman pembuka, lalu saat menggulir ke bawah akan berada di halaman konten dengan opsi untuk memfilter templat berdasarkan warna atau tema sesuai preferensi pengguna. Jika pengguna ingin melihat lebih banyak templat, dapat menekan tombol "Lihat Lebih Banyak" untuk memuat konten templat tambahan.

Dalam proses pembuatan *Homepage* dan halaman templat, Supervisor menetapkan beberapa elemen UI yang wajib disertakan dalam desain.

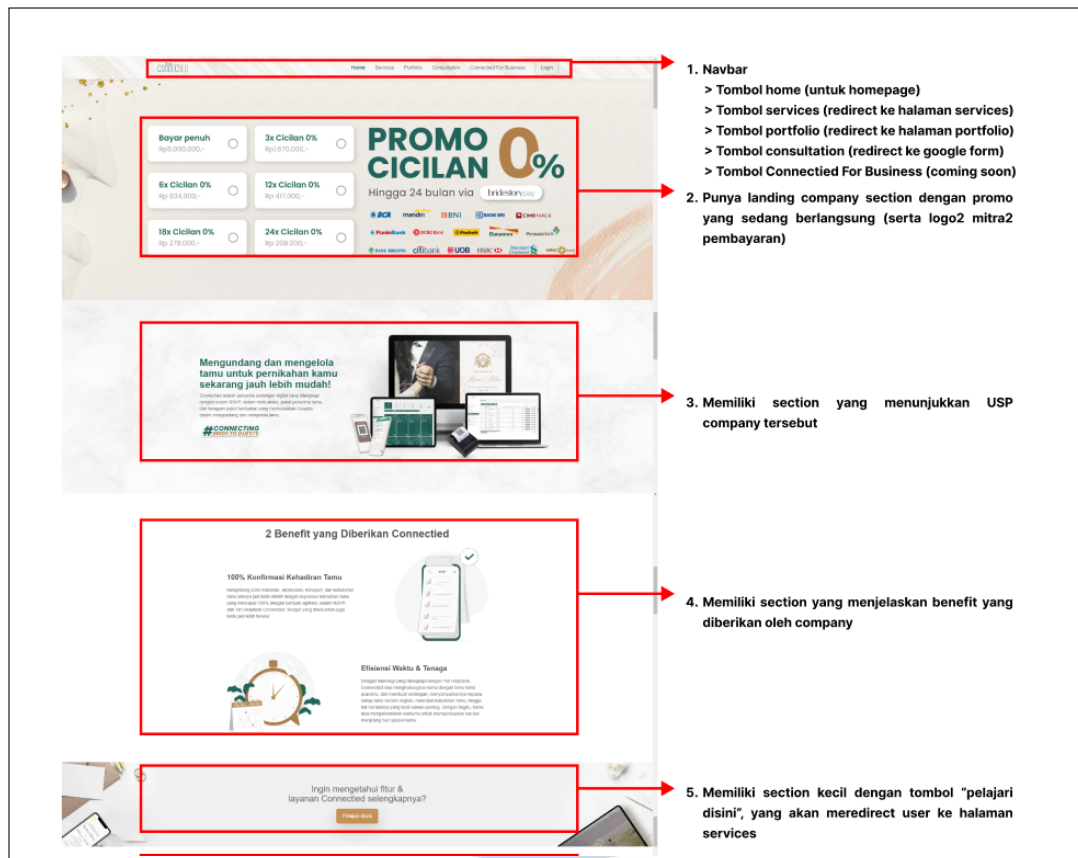
1. Homepage

- Overview apa itu Minyma
- Service Minyma apa saja (*E-invitation*, *Digital guestbook* dan RSVP).
- harga service Minyma
- company profile singkat
- footer

2. templat

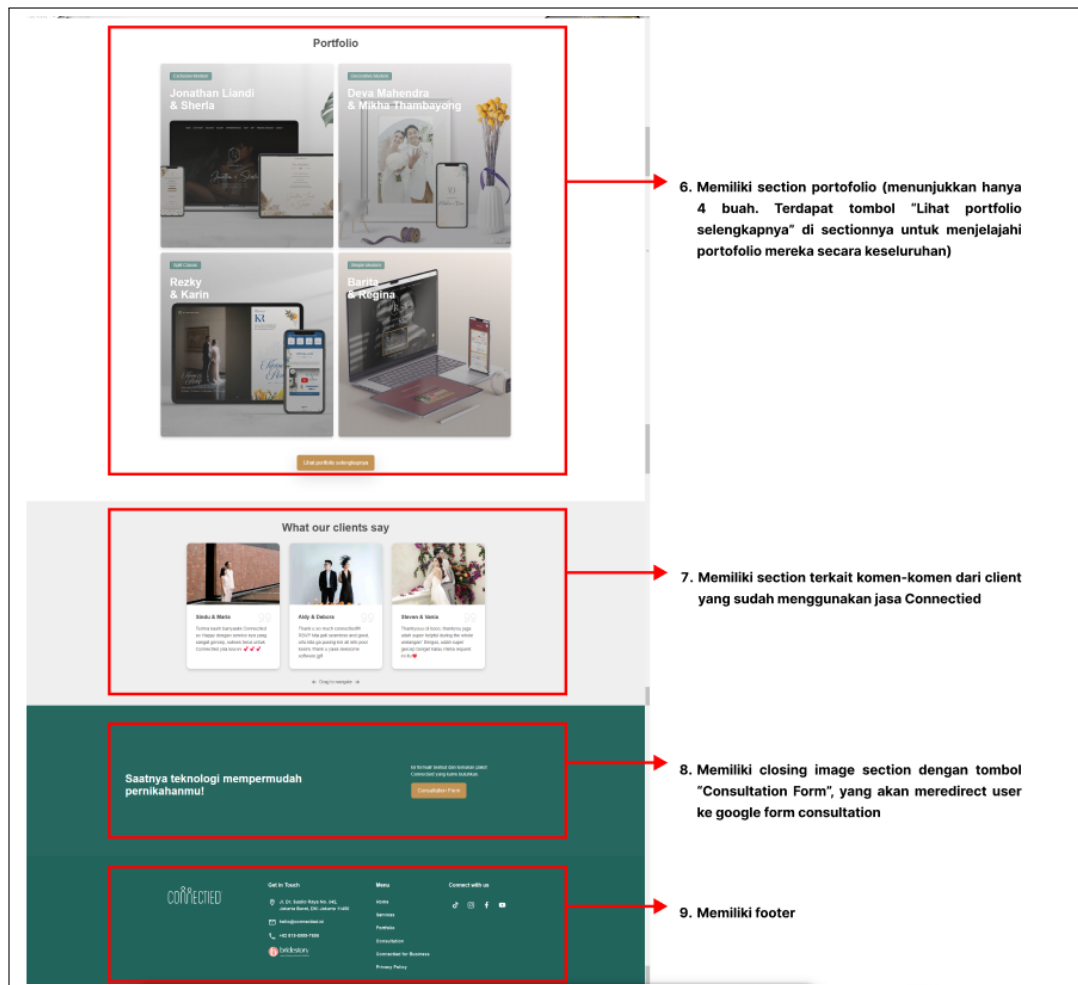
- list *E-invitation* yang Minyma
- filter(Warna, tema, event)

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan *benchmarking* berdasarkan contoh-contoh yang diberikan oleh Supervisor. Supervisor memberikan daftar beberapa perusahaan yang dapat dijadikan acuan, yaitu Connected, Viding, Invita, Koendang, dan Ze Invitation. Dari perusahaan-perusahaan tersebut dilakukan *benchmarking* terhadap halaman utama dan juga halaman templat yang mereka miliki. Hasil *benchmarking* dapat dilihat pada gambar berikut.3.19, 3.20,3.21, 3.22, 3.23, 3.24, 3.25, 3.26, 3.27, 3.28, 3.29, 3.30, 3.31, 3.32, 3.33, 3.34, dan 3.35.



Gambar 3.19. Hasil *benchmarking* pada *homepage* Connected 1

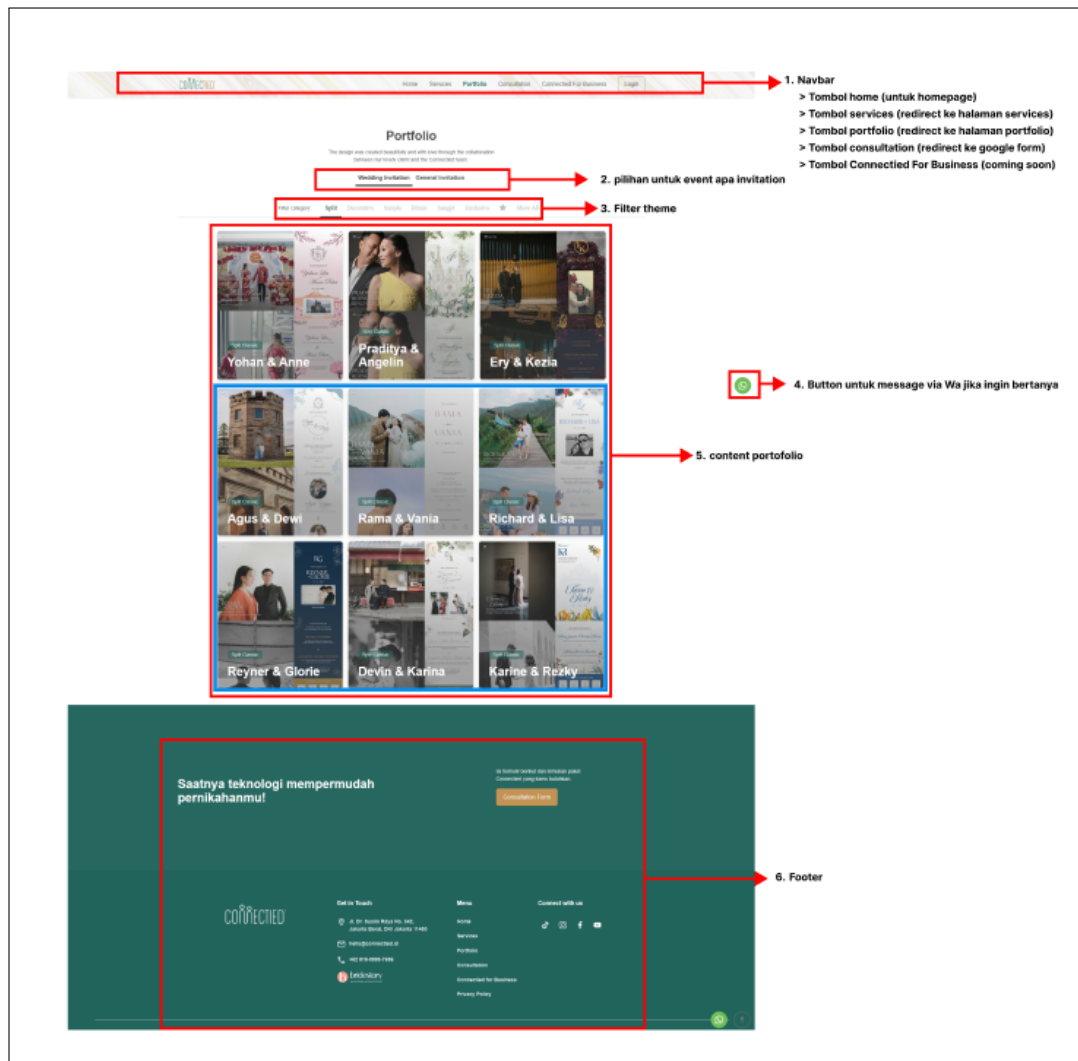
Pada gambar 3.19 menampilkan homepage bagian pertama connected yang berisi navbar, *landing company section*, bagian menunjuk USP perusahaan, bagian menjelaskan keuntungan yang diberikan oleh perusahaan, dan bagian kecil dengan tombol "pelajari disini" yang akan mendireksi pengguna ke halaman servis.



Gambar 3.20. Hasil *benchmarking* pada *homepage* Connected 2

pada gambar 3.20 menampilkan homepage bagian kedua connected yang berisi bagian portofolio, bagian komen klien yang pernah menggunakan jasa mereka, halaman penutup, dan juga footer.

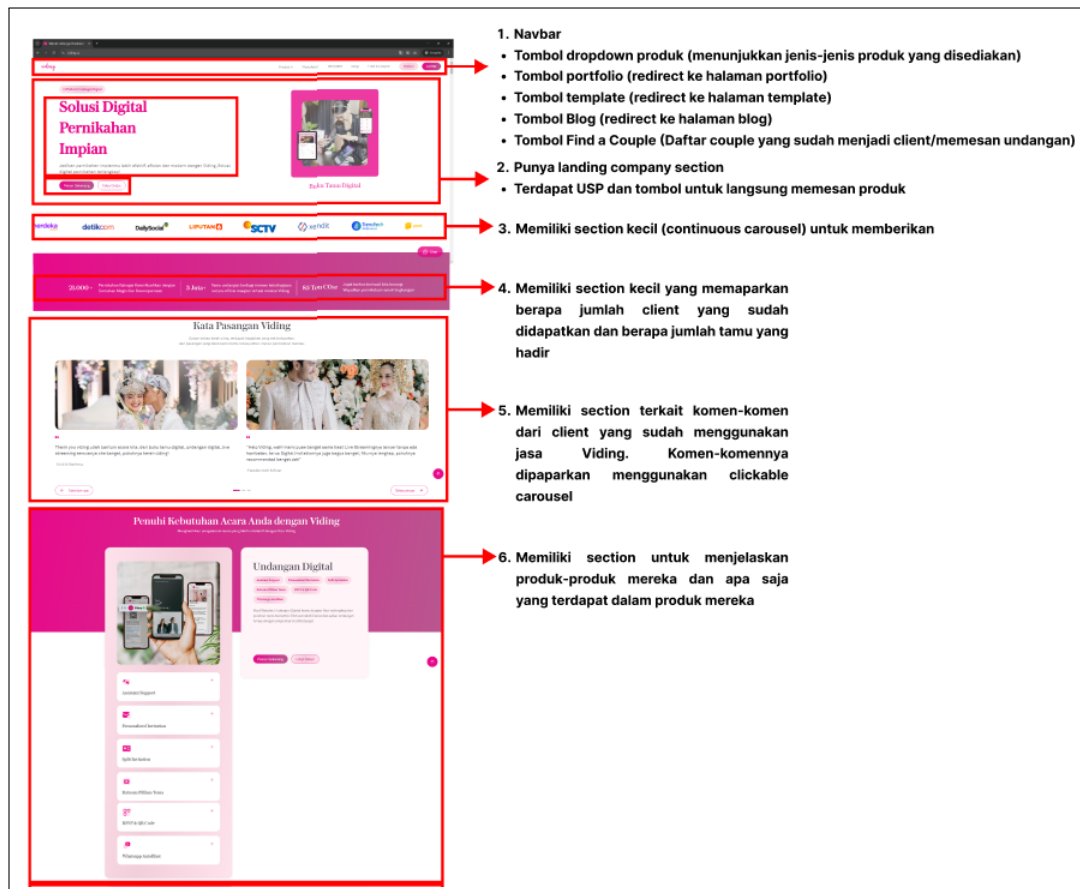
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.21. Hasil *benchmarking* pada templat Connected

pada gambar 3.21 menampilkan halaman templat Connected yang berisi navbar, title dan subtitle, *filter* jenis event, *filter* tema, konten konten portofolio, tombol untuk memanggil servis, dan footer.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.22. Hasil benchmarking pada homepage Viding part 1

Pada gambar 3.22 menampilkan homepage Viding bagian pertama yang berisi navbar, bagian *landing company*, bagian carousel yang menunjuk perusahaan yang pernah menggunakan jasa perusahaan tersebut, bagian menampilkan jumlah klien yang sudah pernah menggunakan jasa perusahaan tersebut, bagian komentar dari klien yang pernah menggunakan jasa perusahaan tersebut, dan bagian untuk menjelaskan fitur-fitur yang ada di dalam servis tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



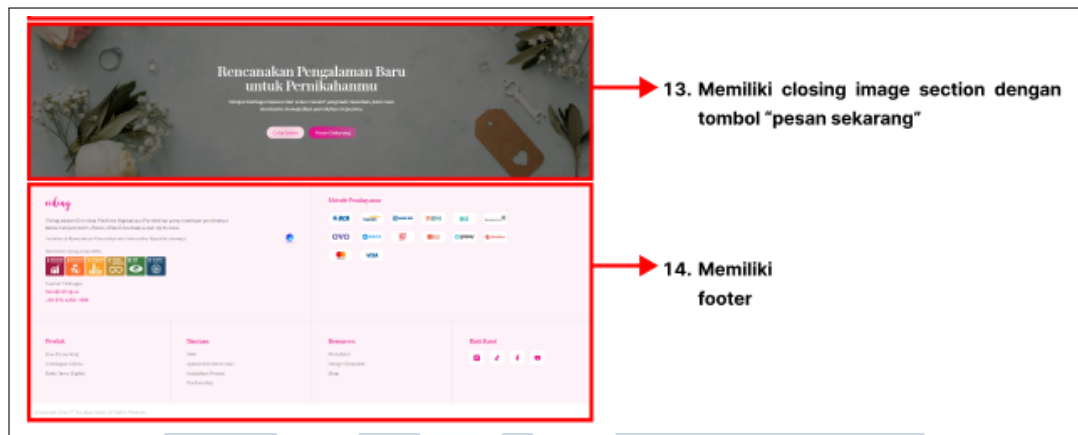
Gambar 3.23. Hasil benchmarking pada homepage Viding part 2

Pada gambar 3.23 menampilkan homepage Viding bagian kedua yang berisi bagian yang sama yaitu menjelaskan fitur-fitur dalam servis tersebut dan juga bagian yang menunjukkan portofolio perusahaan tersebut.



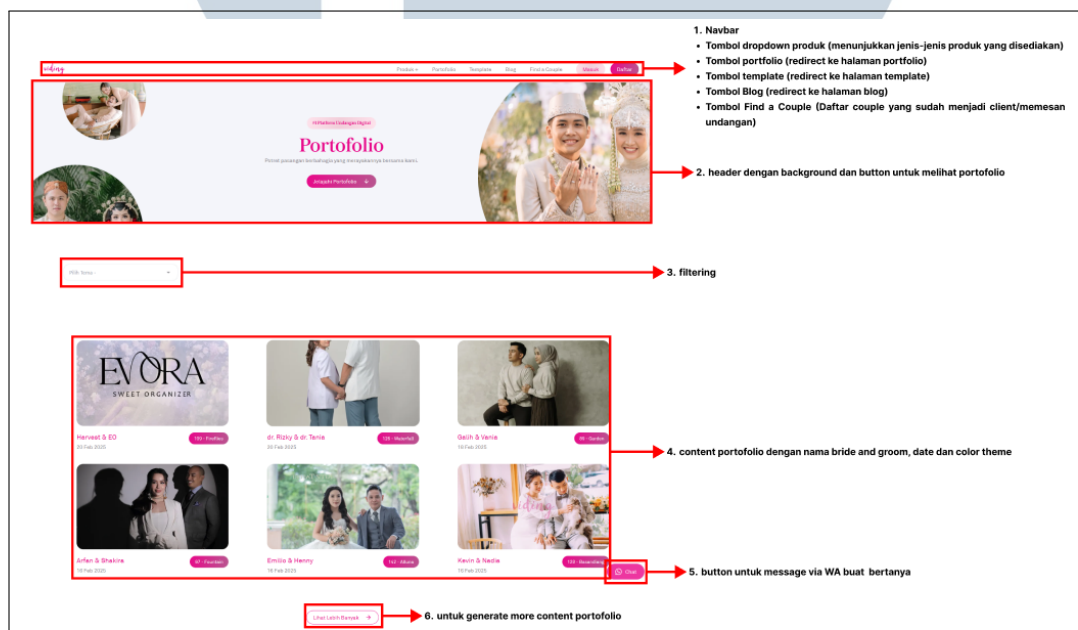
Gambar 3.24. Hasil *benchmarking* pada homepage Viding part 3

Pada gambar 3.24 menampilkan homepage Viding bagian ketiga yang berisi bagian menunjukkan templat perusahaan yang dapat dipakai klien, bagian ditunjuk harga per paket, bagian referensi dan tips, bagian FAQ , dan bagian Partner kami.



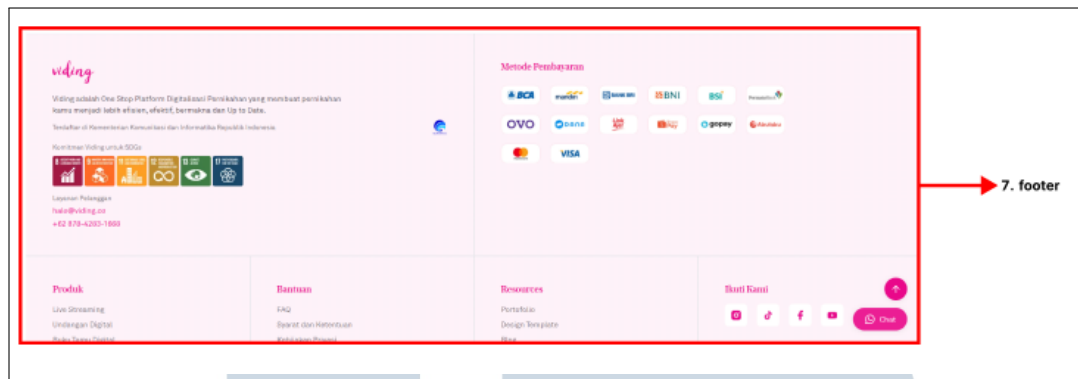
Gambar 3.25. Hasil *benchmarking* pada homepage Viding part 4

Pada gambar 3.25 menampilkan homepage Viding bagian keempat yang berisi bagian penutup dan juga footer.



Gambar 3.26. Hasil *benchmarking* pada templat Viding 1

Pada gambar 3.26 dan 3.27 menampilkan bagian templat viding yang berisi navbar, header, *filtering system*, konten konten, tombol untuk memanggil servis perusahaan tersebut, tombol untuk mengenerate lebih banyak konten tersebut, dan juga footer.



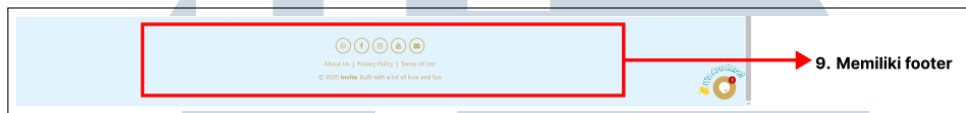
Gambar 3.27. Hasil *benchmarking* pada templat Viding 2



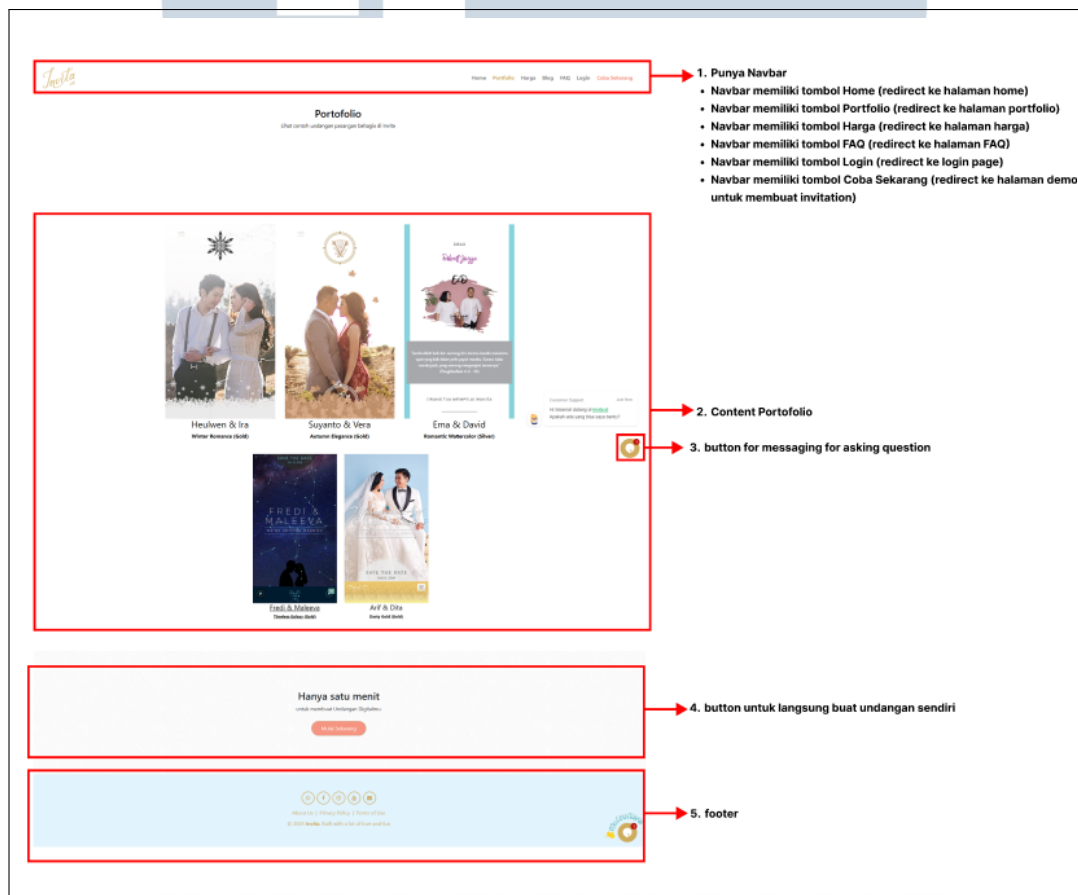
Gambar 3.28. Hasil *benchmarking* pada *homepage* Invita 1

Pada gambar 3.28 dan 3.29 menampilkan homepage Invita pertama dan kedua dimana berisi navbar, bagian pembuka dengan tombol untuk mulai pembuatan E-invitasi sendiri, bagian tema yang dimiliki perusahaan tersebut,

bagian tombol untuk berkomunikasi dengan *customer service* perusahaan tersebut, memiliki bagian poin poin penting dengan menggunakan undangan digital, bagian komentar klien yang pernah menggunakan jasa tersebut, bagian penutup yang sama dengan bagian pembuka dengan tombol mulai pembuatan E-invitasi, bagian menunjukan perusahaan apa saja yang diliput, dan juga footer.

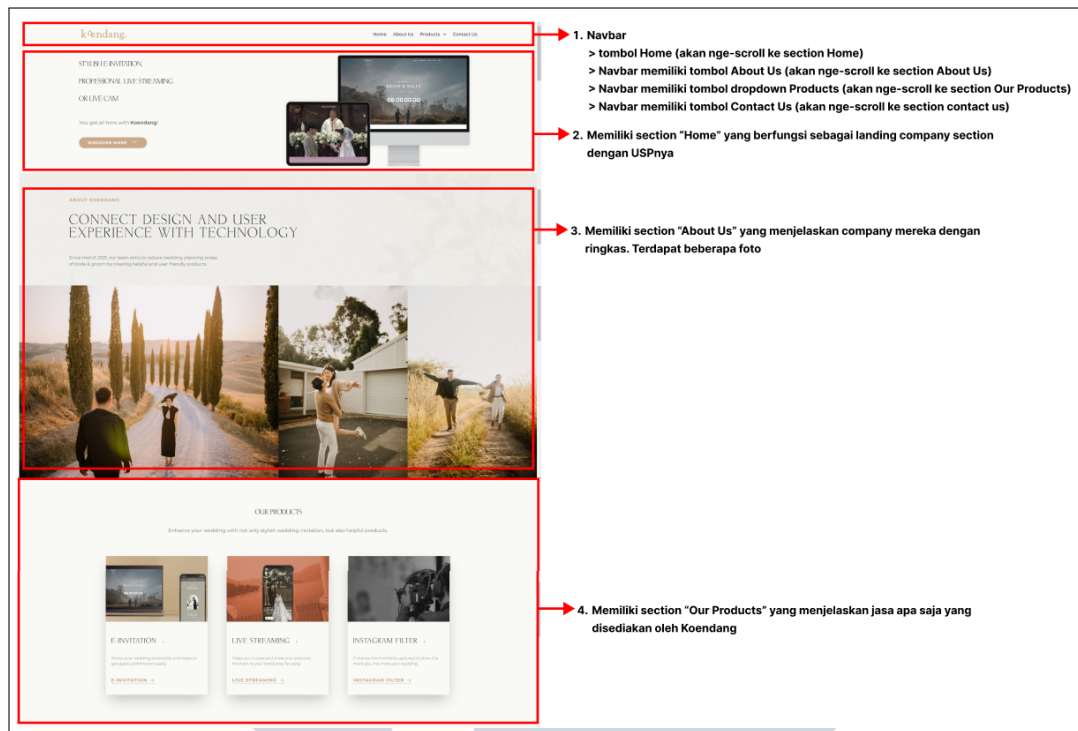


Gambar 3.29. Hasil *benchmarking* pada *homepage* Invita 2



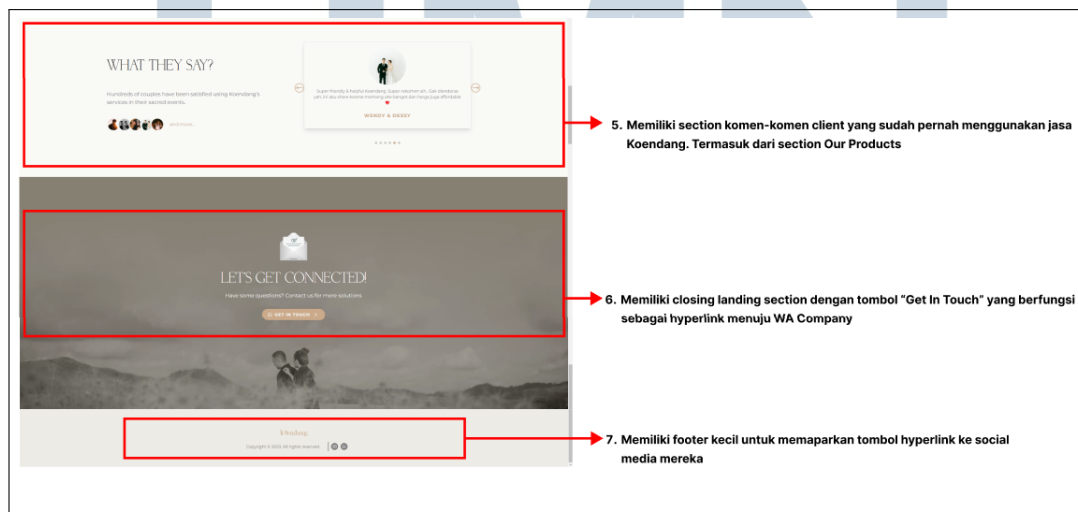
Gambar 3.30. Hasil *benchmarking* pada templat Invita

Pada gambar 3.30 menampilkan templat Invita yang berisi navbar, konten konten, tombol untuk memanggil *customer service*, bagian penutup dan juga tombol untuk membuat *E-invitation* sendiri ,dan juga footer.



Gambar 3.31. Hasil *benchmarking homepage* pada Koendang 1

Pada gambar 3.31 menampilkan homepage Koendang pertama yang berisi navbar, bagian yang berfungsi sebagai *landing page company* dan juga USP, bagian yang menjelaskan perusahaan mereka, dan juga bagian yang menunjuki produk produk Koendang.



Gambar 3.32. Hasil *benchmarking* pada homepage Koendang 2

Pada gambar 3.32 menampilkan homepage Koendang bagian kedua yang berisi komentar klien yang pernah menggunakan jasa Koendang, bagian penutup, dan

juga footer.



Gambar 3.33. Hasil *benchmarking* pada *homepage Ze Invitation 1*

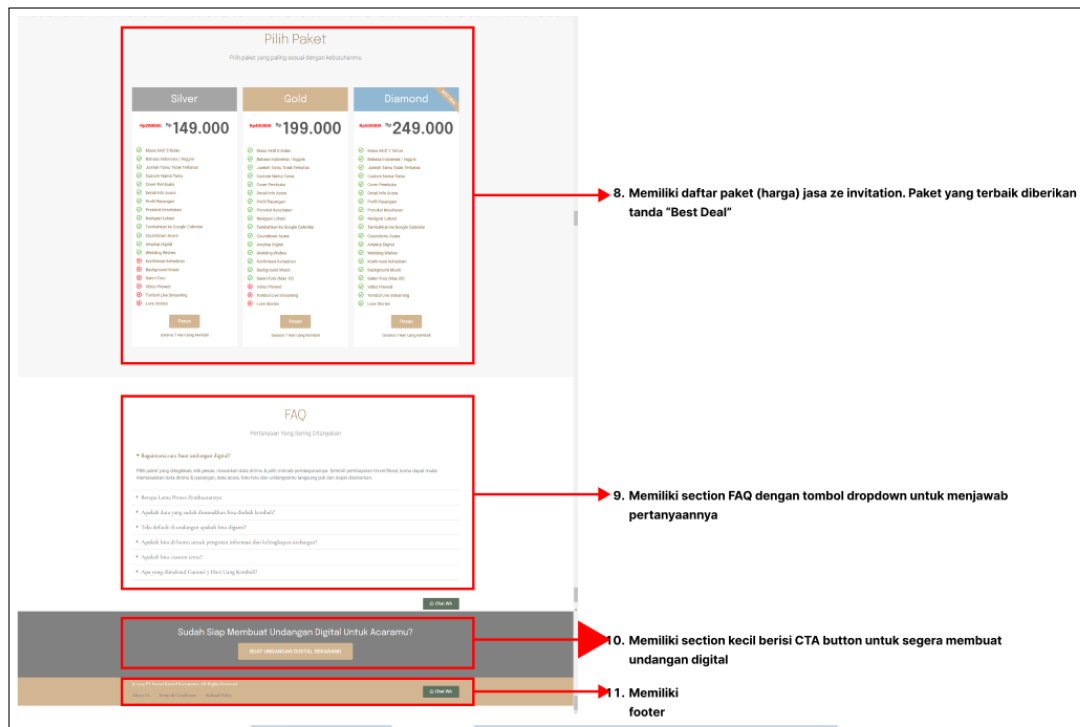
Pada gambar 3.33 menampilkan *homepage Ze Invitation* yang berisi navbar, *Landing company section* beserta USP, bagian yang menunjukkan jenis jasa yang dimiliki Ze Invitation, bagian fitur fitur jasa Ze Invitation.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.34. Hasil benchmarking pada homepage Ze Invitation 2

Pada gambar 3.34 menampilkan homepage Ze Invitation yang berisi bagian gambaran desain Ze Invitation, bagian yang menjelaskan langkah langkah pemesanan jasa Ze Invitation, dan bagian komentar klien yang pernah menggunakan jasa Ze Invitation.



Gambar 3.35. Hasil *benchmarking* pada *homepage* Ze Invitation 3

Pada gambar 3.35 menampilkan *homepage* Ze Invitation ketiga yang berisi daftar harga jasa Ze-invitation, bagian FAQ, bagian tombol untuk membuat Undangan digital sendiri, dan footer.

Zeinvitation dan Koedang tidak disertakan dalam hasil *benchmarking* halaman templat karena kedua perusahaan tersebut tidak memiliki halaman templat pada *homepage* mereka.

Dari hasil *benchmarking* yang dilakukan, terdapat beberapa poin penting yang dapat diambil dari *homepage* dan halaman templat perusahaan-perusahaan yang dianalisis. Fitur-fitur yang ditemukan antara lain:

1. *homepage*

- Menampilkan fitur-fitur undangan digital (*E-invitation*) yang disediakan oleh perusahaan untuk digunakan oleh klien.
- Menampilkan contoh *E-invitation* yang pernah dibuat oleh perusahaan.
- Menampilkan daftar harga atau paket layanan yang ditawarkan.
- Menampilkan daftar klien yang pernah menggunakan jasa perusahaan tersebut.
- Menyediakan tombol atau call-to-action yang memudahkan klien untuk memesan layanan.

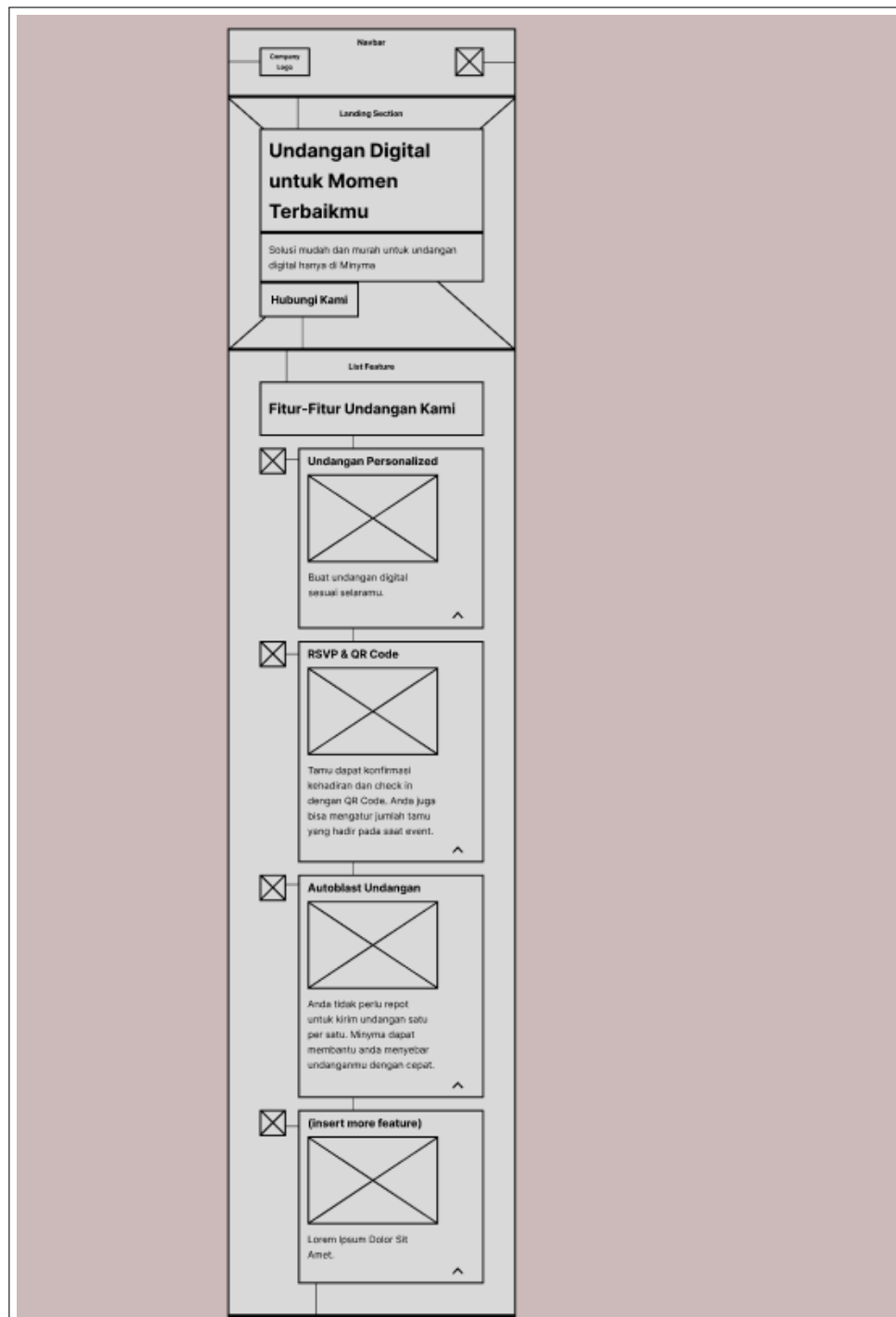
2. templat

- menampilkan *filtering system* untuk membantu pengguna untuk mencari templat sesuai dengan preferensi klien.
- Menampilkan *E-invitation* yang pernah dibuat oleh perusahaan tersebut.
- menampilkan tombol untuk menambahkan konten templat.
- Menampilkan tombol untuk membantu klien untuk memesan layanan.

Setelah melakukan tahap *benchmarking*, penulis melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu pembuatan *wireframe*. Pada tahap ini, penulis bersama tim mulai mengembangkan *wireframe* berdasarkan poin-poin yang diperoleh dari hasil *benchmarking*.

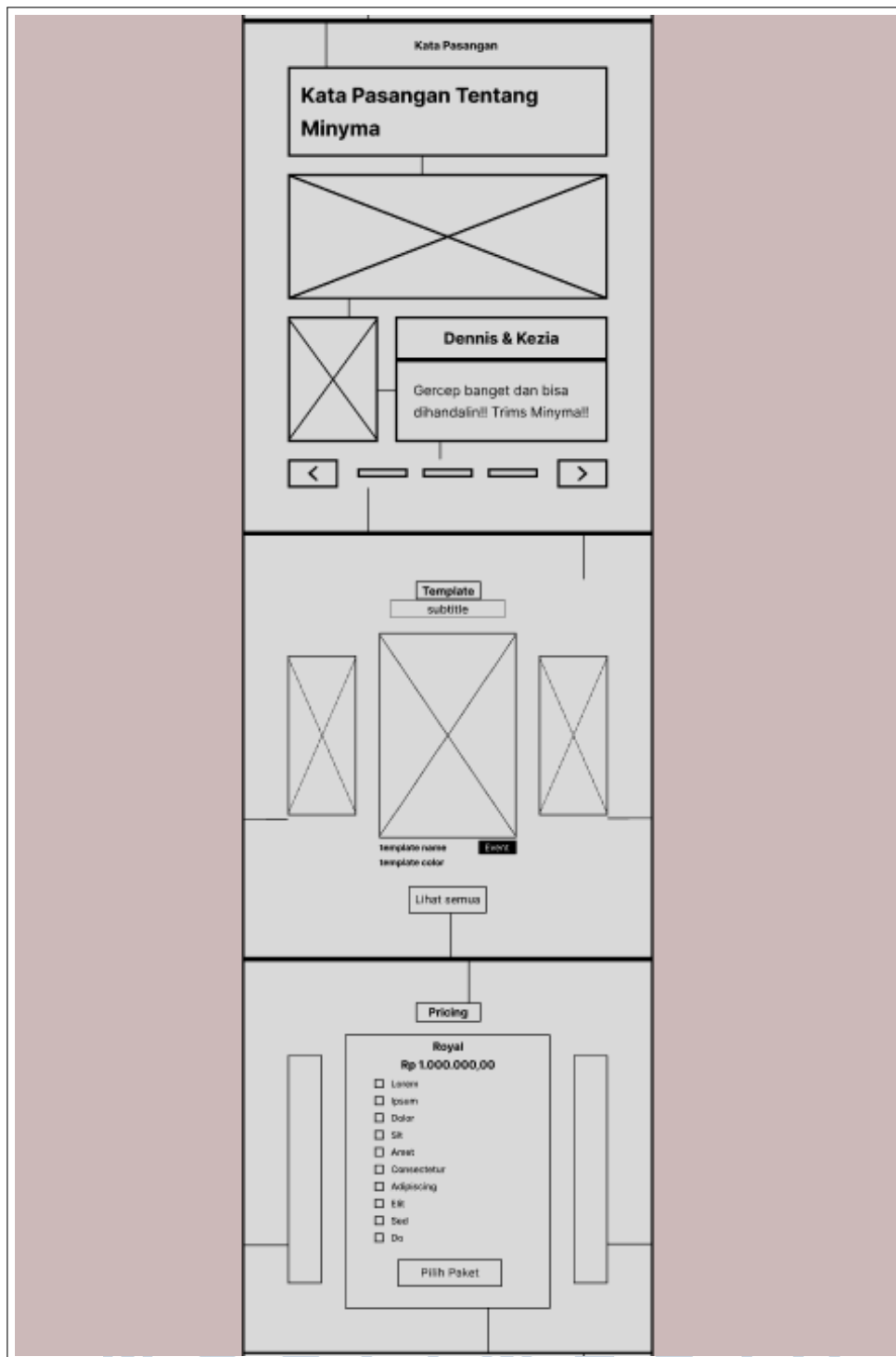
Supervisor merekomendasikan agar *wireframe* dibuat dalam versi *mobile* terlebih dahulu sebelum versi *desktop*, mengingat umumnya klien menggunakan perangkat seluler untuk mengakses halaman-halaman tersebut. Hasil *wireframing* dapat dilihat pada gambar berikut 3.36,3.37,3.38,3.39,dan 3.40.





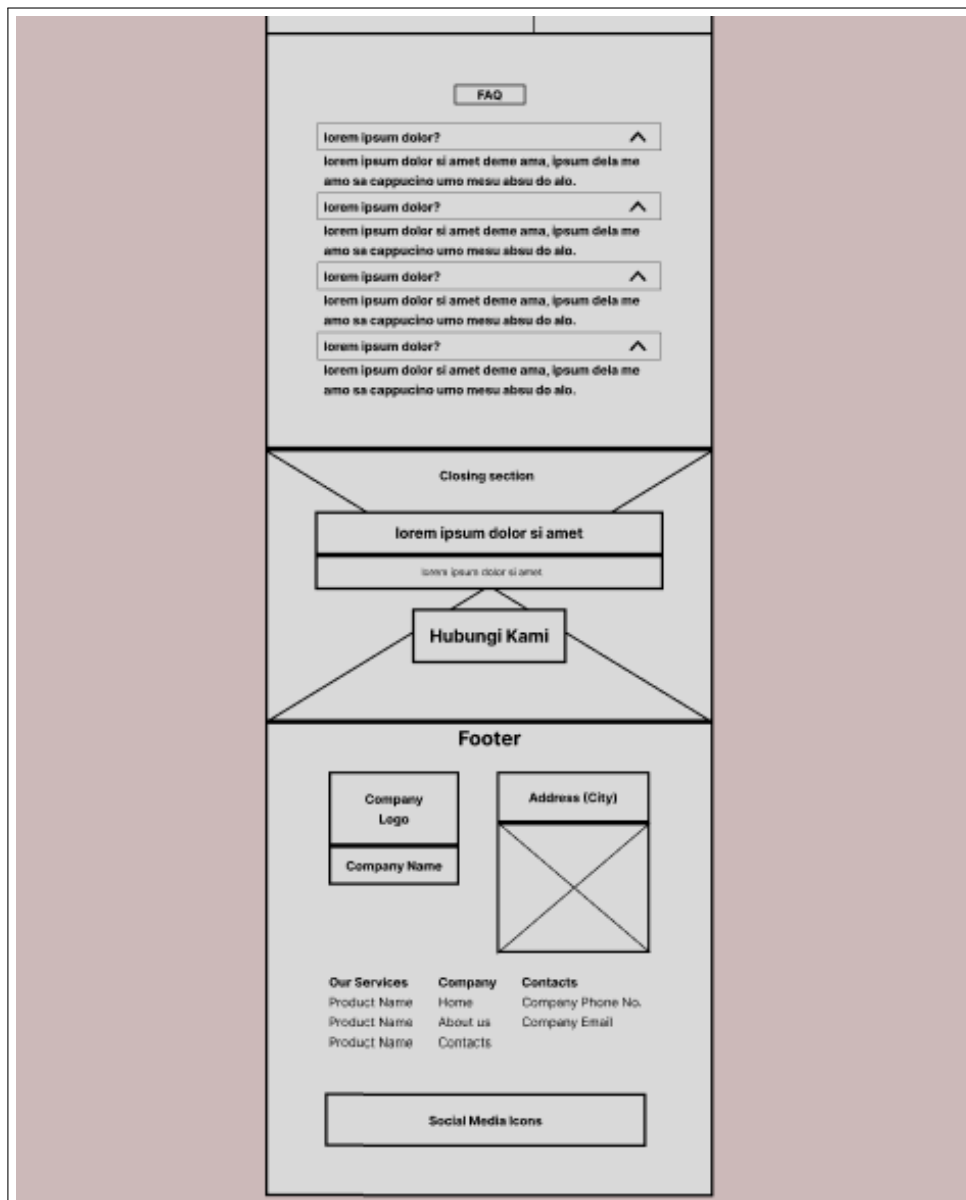
Gambar 3.36. *wireframe homepage* Minyma bagian halaman pembuka dan fitur versi *mobile*

Pada gambar 3.36 menampilkan wireframe homepage mobile pertama yang berisi navbar, bagian pembuka, dan bagian fitur fitur.



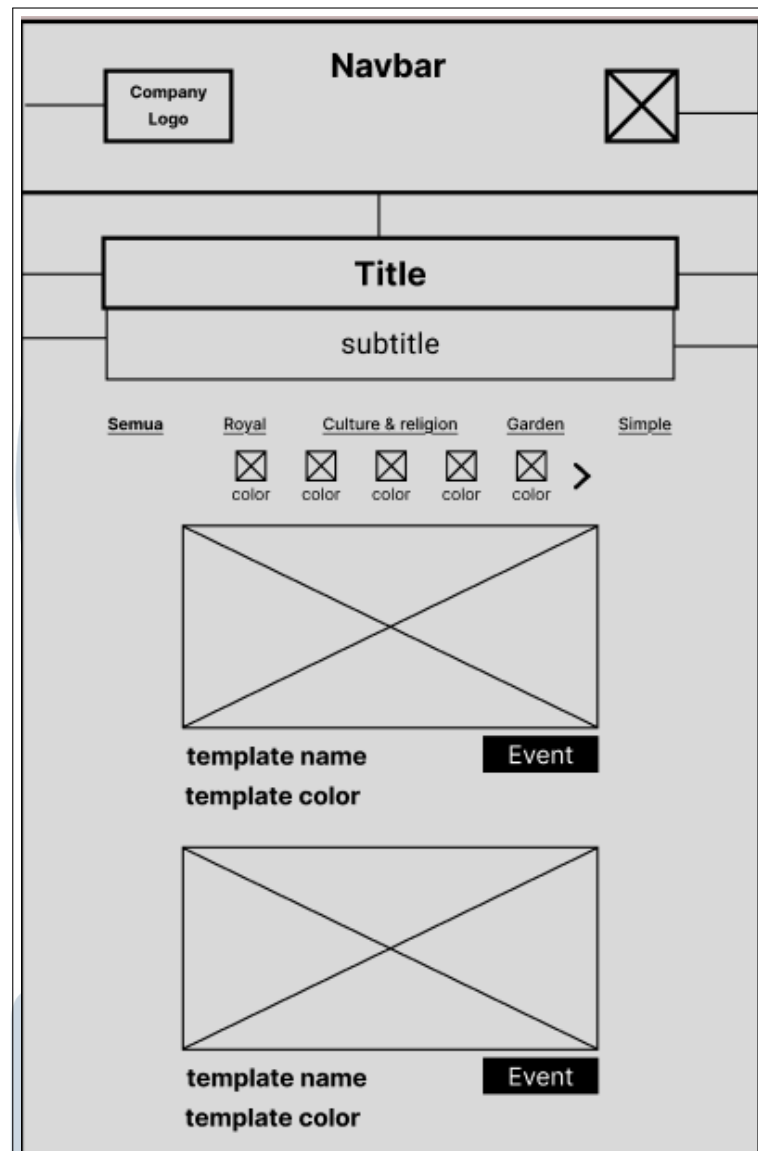
Gambar 3.37. *wireframe homepage* Minyma bagian kata pasangan, templat, dan harga versi *mobile*

Pada gambar 3.37 menampilkan wireframe homepage bagian kedua yang berisi kata pasangan, bagian yang menunjuki templat templat, bagian yang memberi lihat harga.



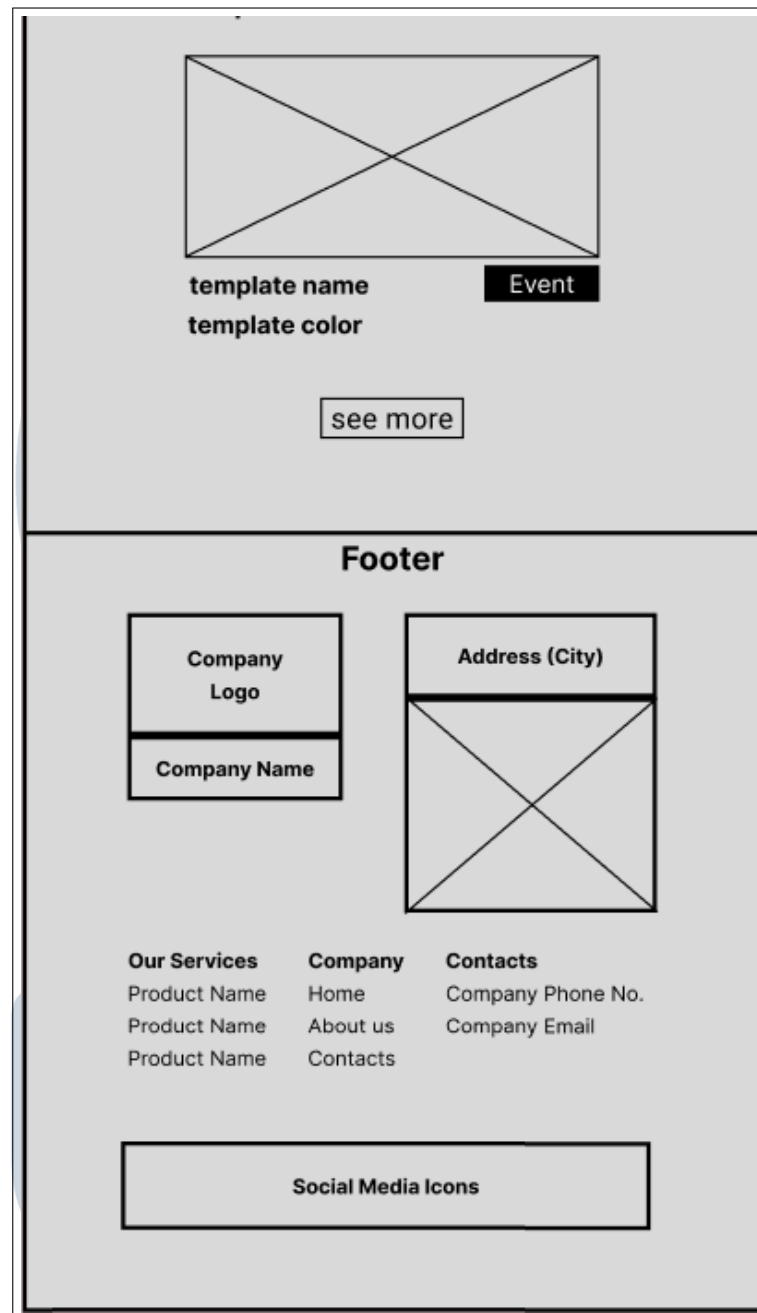
Gambar 3.38. *wireframe homepage* Minyma bagian FAQ, halaman penutup, dan footer versi *mobile*

Pada gambar 3.38 menampilkan wireframe homepage bagian ketiga yang berisi bagian FAQ, halaman penutup dan juga footer yang berisi logo perusahaan, alamat perusahaan, dan email perusahaan.



Gambar 3.39. *wireframe* templat Minyma bagian halaman pembuka dan konten 1

Pada gambar 3.39 menampilkan wireframe templat pertama yang berisi navbar, bagian pembuka dengan title dan subtitle, filtering system tema dan juga warna, dan konten templat yang berisi nama templat, warna templat, dan juga tema templat.



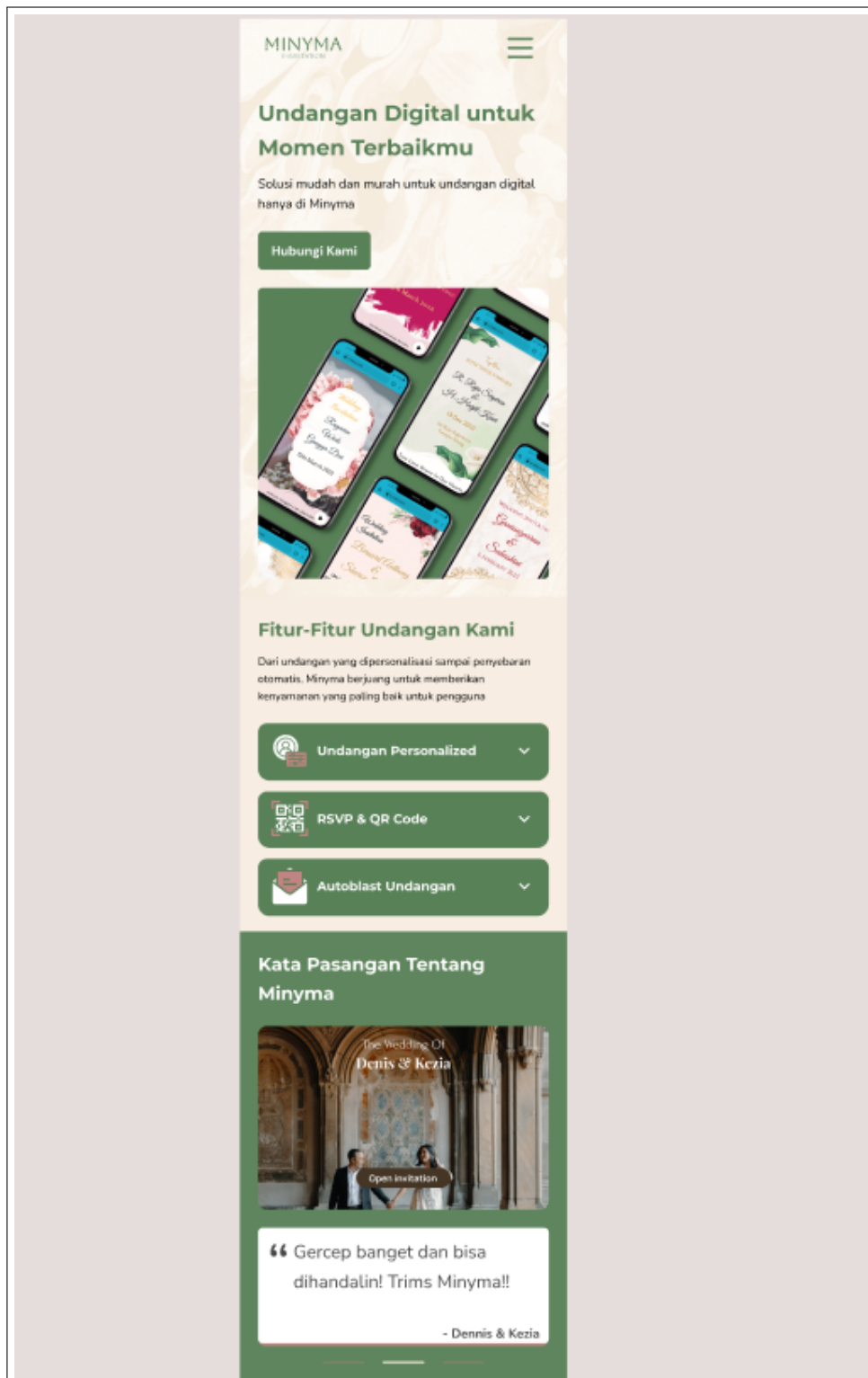
Gambar 3.40. *wireframe* templat Minyma bagian konten 2 dan footer

Pada gambar 3.40 menampilkan *wireframe* templat kedua yang berisi kelanjutan konten templat, tombol "see more" untuk mengenerate templat selanjutnya, dan juga footer. Setelah pembuatan *wireframe* selesai dibuat dan direview oleh *Supervisor*, penulis dan tim melanjutkan ke tahap terakhir, yaitu pembuatan prototipe *high-fidelity* (Hi-Fi). Prototipe ini dikembangkan berdasarkan *wireframe* yang telah dibuat sebagai kerangkanya. Palet warna yang dipilih oleh *Supervisor* adalah palet warna *Dusty Rose and Sage*, yang memiliki kesan

profesional, bersih, dan inklusif. Hasil akhir dari prototipe dapat dilihat pada gambar berikut 3.41, 3.42, 3.43, 3.44, dan 3.45.



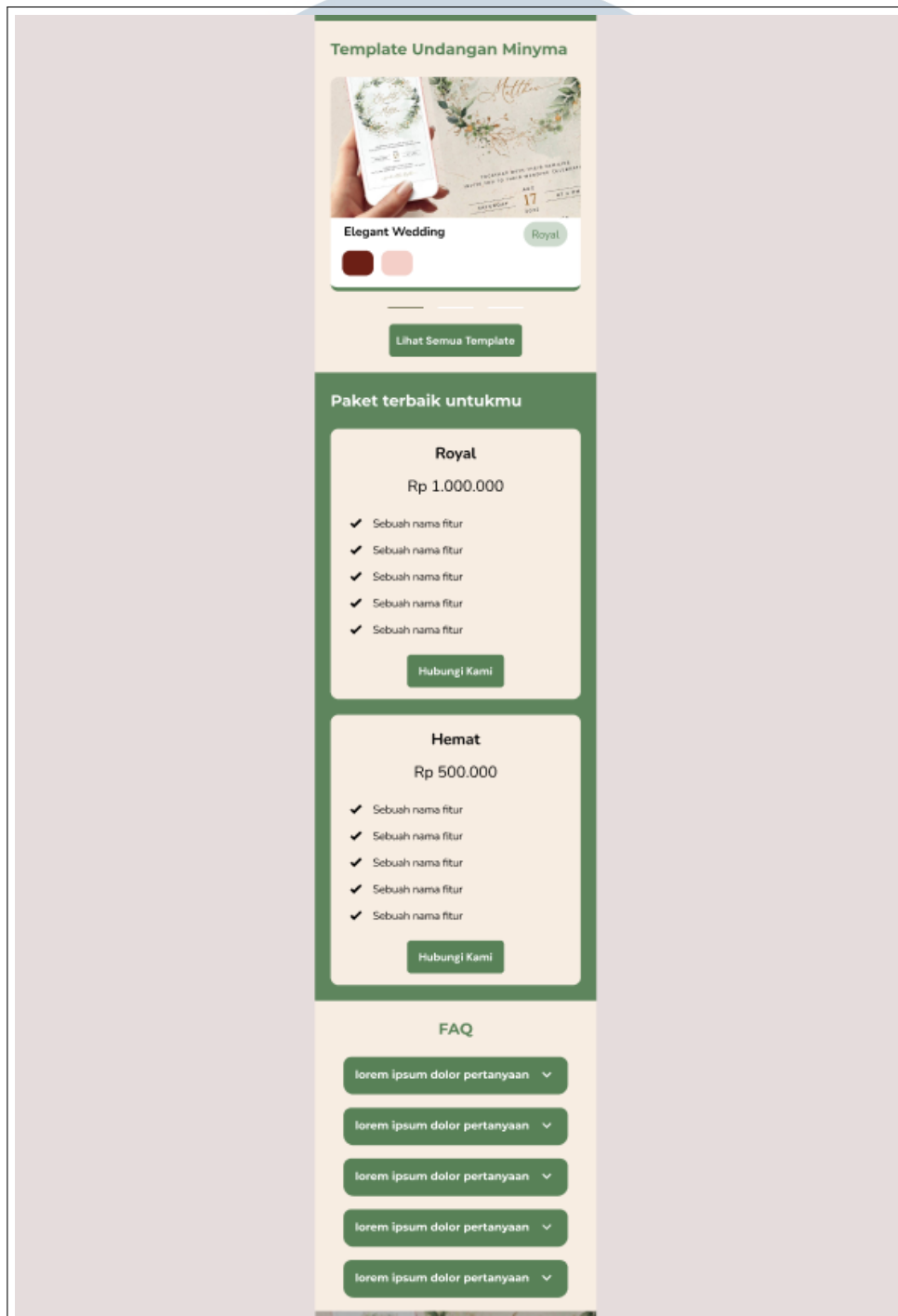
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.41. prototipe *homepage* Minyma bagian halaman pembuka, fitur dan kata pasangan versi *mobile*

Pada gambar 3.41 menampilkan prototipe homepage mobile pertama yang

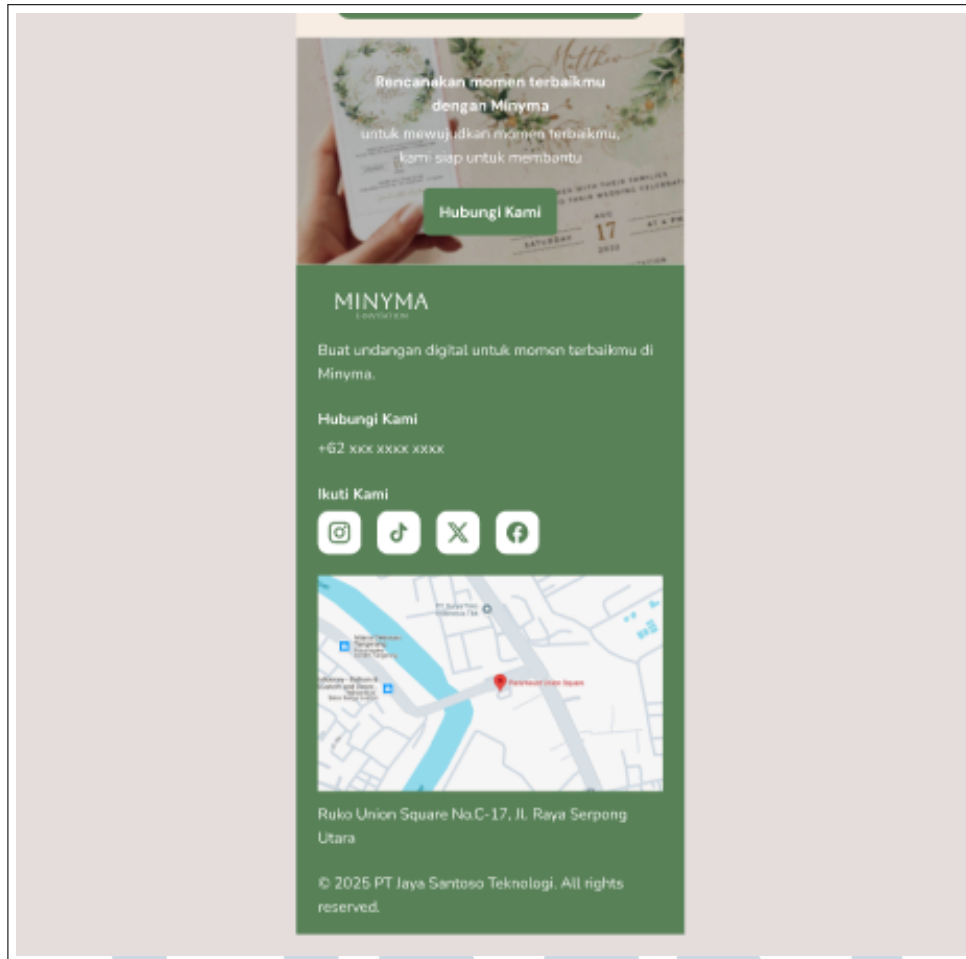
berisi navbar, halaman pembuka dengan tombol hubungi kami, bagian fitur fitur, dan bagian komentar klien yang pernah menggunakan jasa Minyma.



Gambar 3.42. prototipe *homepage* bagian templat, harga ,dan FAQ versi *mobile*

Pada gambar 3.42 menampilkan prototipe homepage kedua yang berisi bagian yang memnunjukan templat dengan tombol untuk melihat templat yang lain,

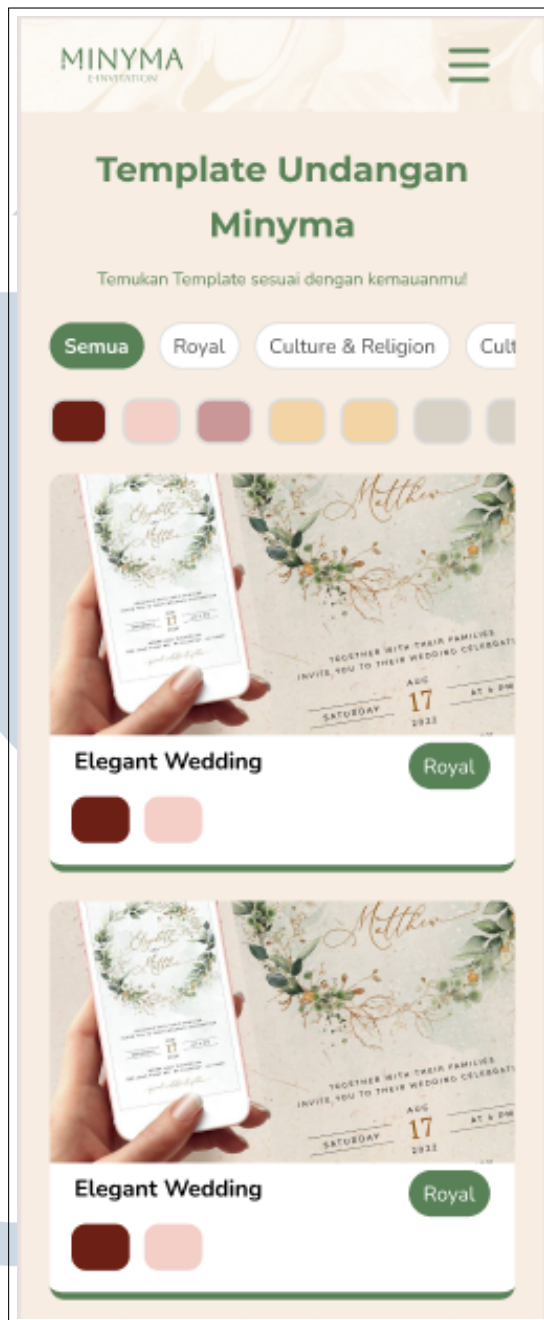
bagian yang menunjukkan paket paket harga, dan juga bagian FAQ.



Gambar 3.43. prototipe *homepage* bagian hubungi kami dan footer versi *mobile*

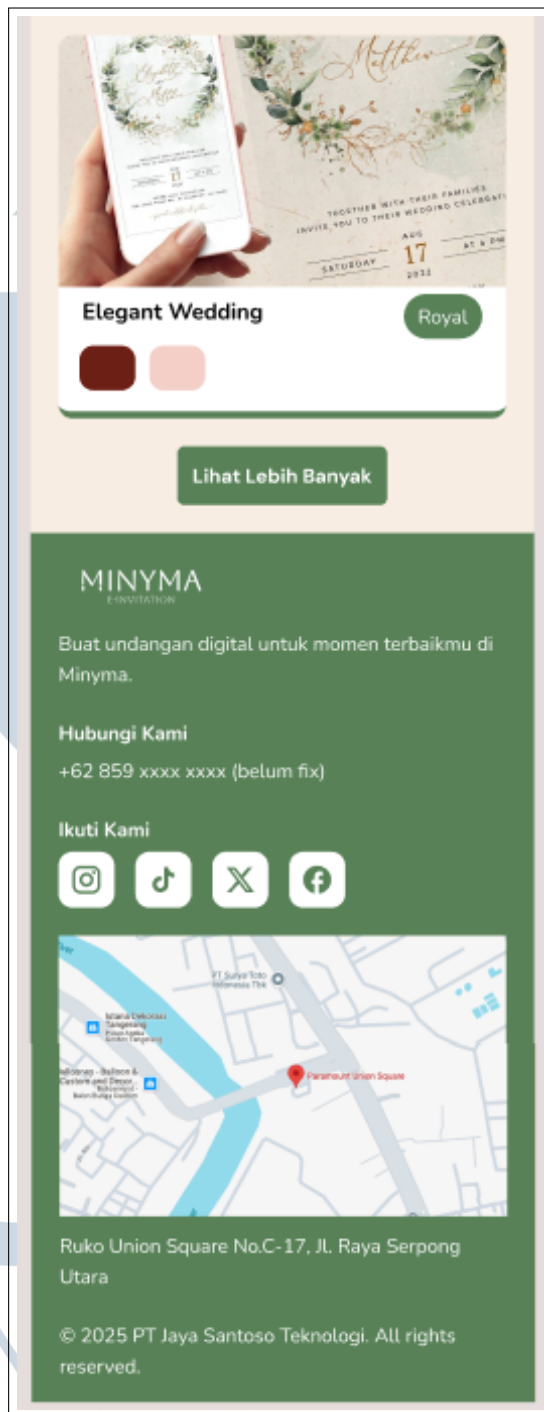
Pada gambar 3.38 menampilkan prototipe homepage ketiga yang berisi bagian penutup dengan tombol hubungi kami dan footer.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.44. Prototipe templat Minyma bagian halaman pembuka dan konten versi *mobile*

Pada gambar 3.44 menampilkan prototipe templat pertama yang berisi navbar, *filtering system*, tema dan warna, dan konten konten templat.

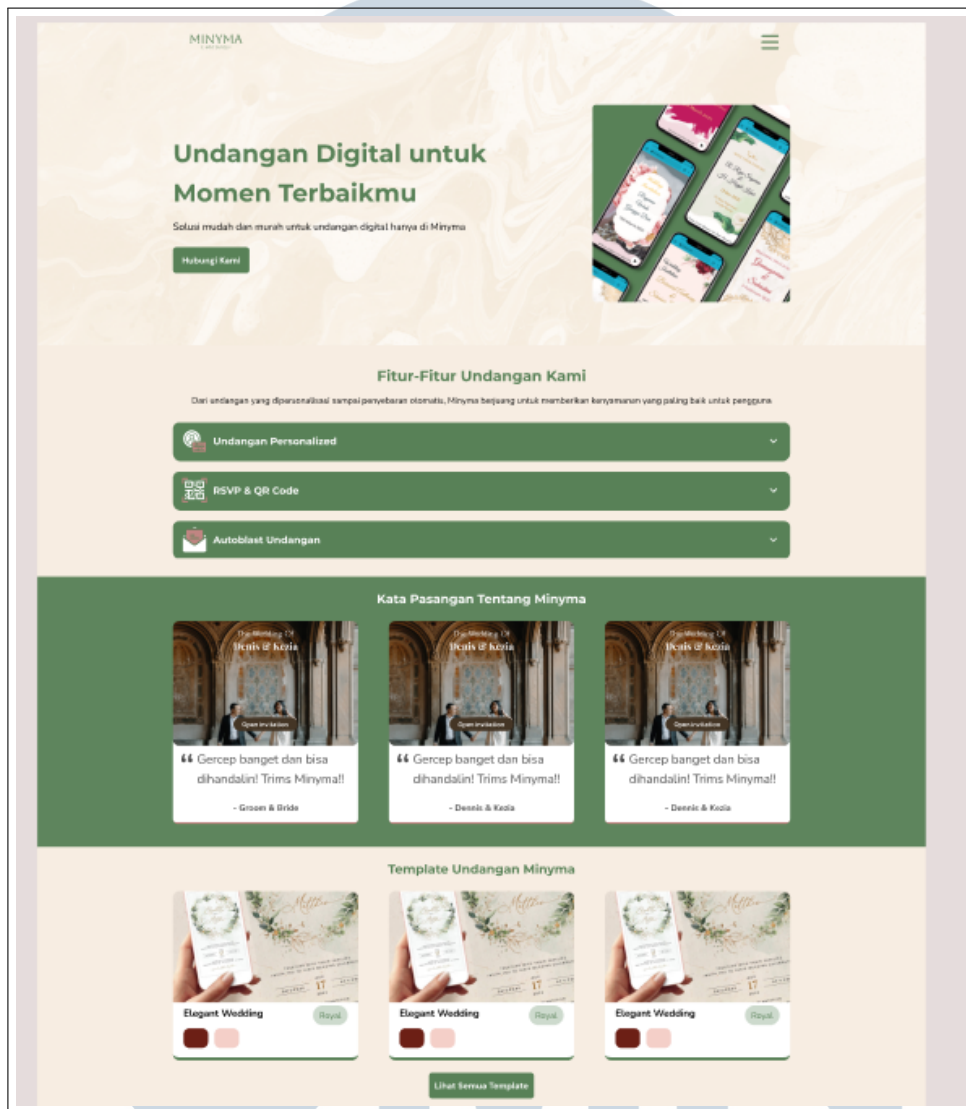


Gambar 3.45. Prototipe templat Minyma bagian konten dan footer versi *mobile*

Pada gambar 3.45 menampilkan prototipe templat kedua yang berisi konten, tombol untuk mengenerate konten, dan footer.

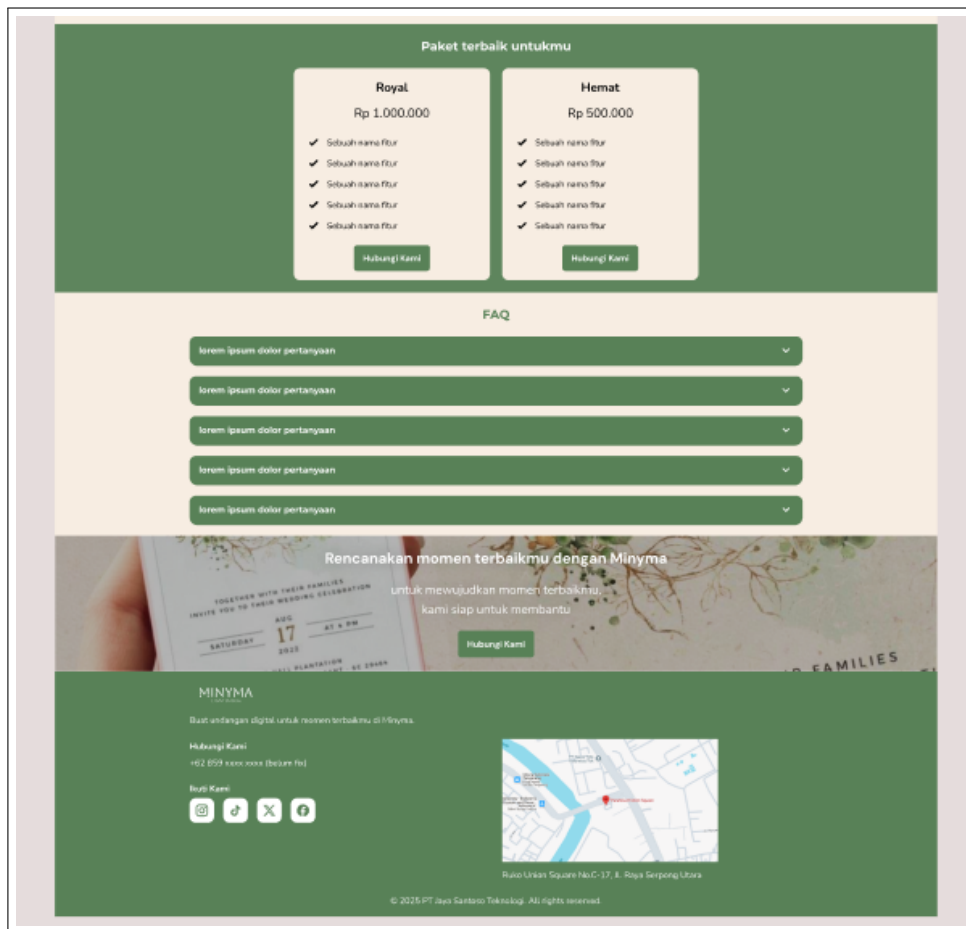
Setelah proses pembuatan desain prototipe versi *mobile* selesai, *Supervisor* melakukan peninjauan dan finalisasi terhadap desain tersebut. Berdasarkan hasil prototipe versi *mobile* yang telah dibuat oleh penulis dan tim, penulis dan tim dapat

mengembangkan prototipe untuk versi *desktop*. Hasil dapat dilihat pada gambar 3.46,3.47,3.48, dan 3.49.



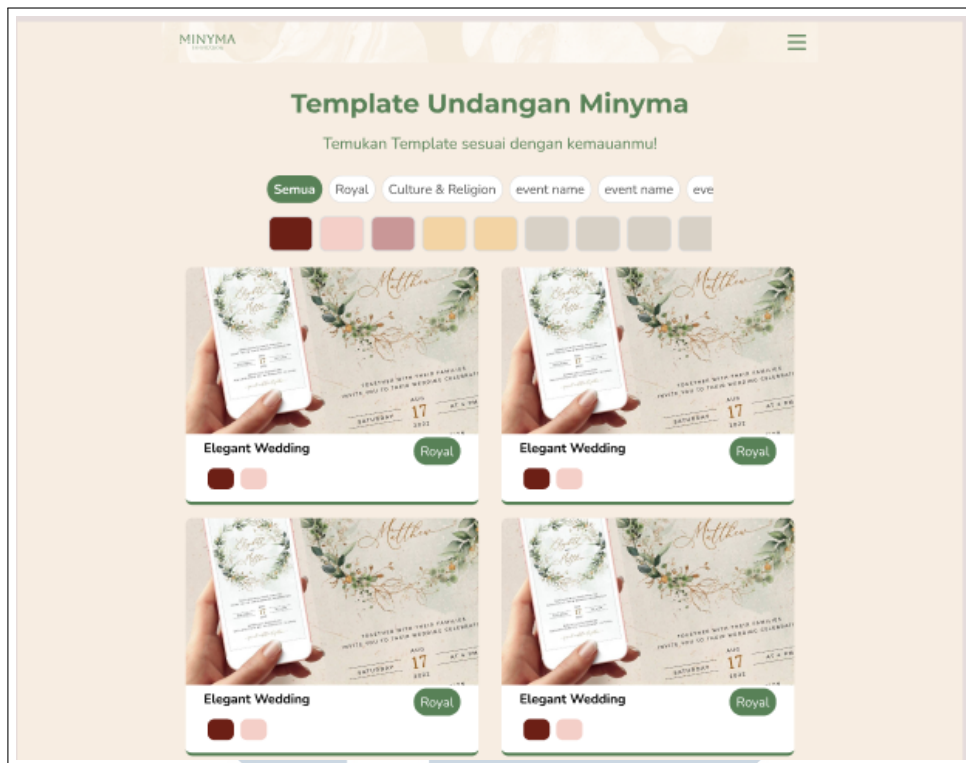
Gambar 3.46. prototipe *homepage* Minyma bagian halaman pembuka, fitur, kata pasangan, dan templat versi *desktop*

Pada gambar 3.46 menampilkan prototipe homepage versi desktop pertama yang berisi navbar, bagian halaman pembuka dengan tombol hubungi kami, bagian fitur, bagian kata pasangan, dan bagian templat.



Gambar 3.47. prototipe *homepage* Minyma bagian halaman harga, FAQ, hubungi kami, dan footer versi *desktop*

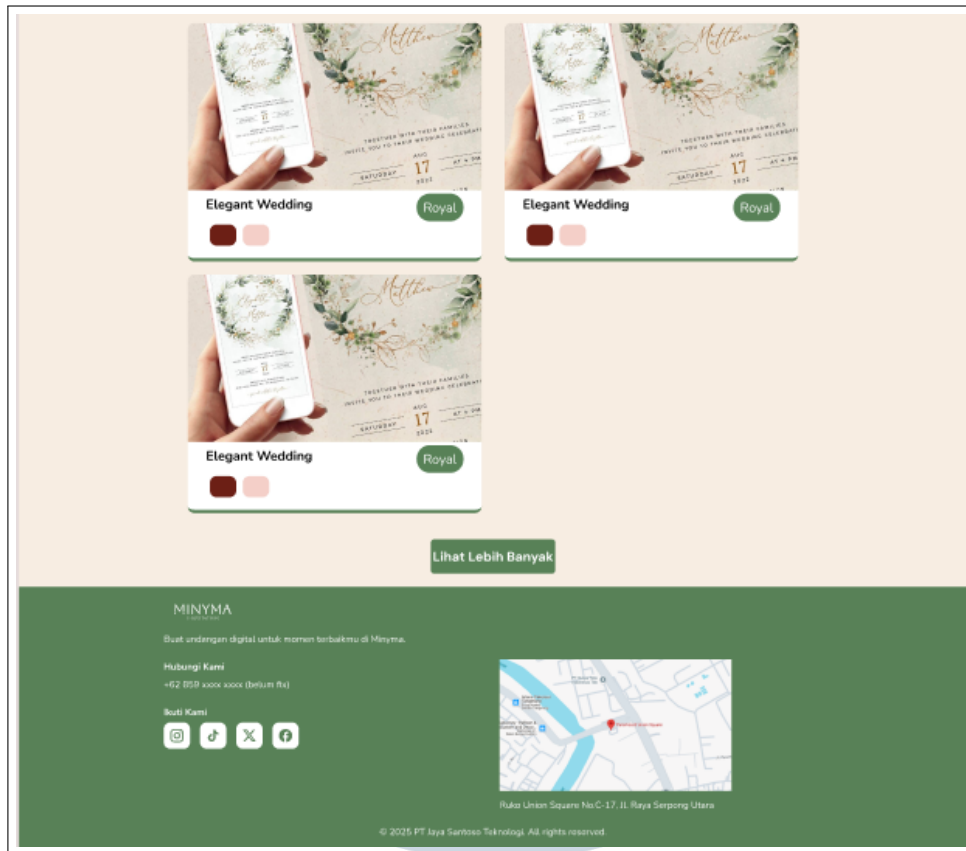
Pada gambar 3.47 menampilkan prototipe homepage versi desktop kedua yang berisi bagian FAQ, bagian penutup dengan tombol hubungi kami, dan footer.



Gambar 3.48. Prototipe templat Minyma bagian halaman pembuka dan konten 1 versi desktop

Pada gambar 3.48 menampilkan prototipe templat versi desktop pertama yang berisi navbar, *filtering system*, tema dan warna, dan konten konten templat.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.49. Prototipe templat Minyma bagian halaman konten 2 dan footer versi *desktop*

Pada gambar 3.49 menampilkan prototipe templat kedua yang berisi konten, tombol untuk mengenerate konten, dan footer.

Library design yang digunakan dalam pembuatan UI tersebut dapat dilihat pada table 3.3

Tabel 3.3. Library Design untuk Proyek 2 – Homepage dan Halaman Templat Minyma

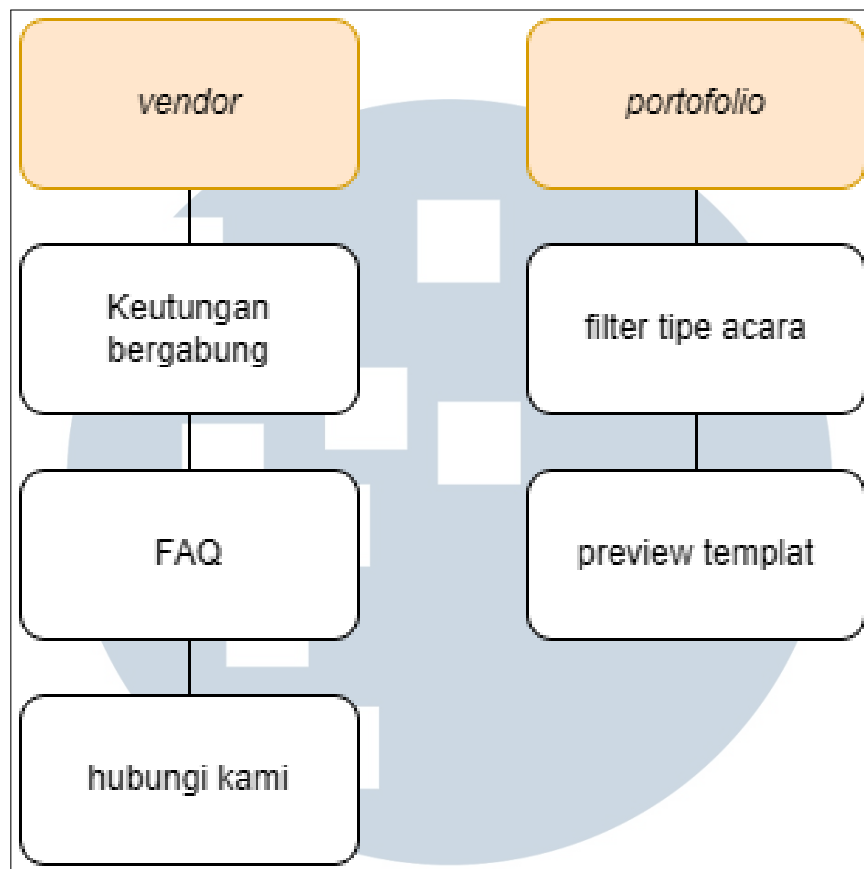
Elemen / Komponen	Keterangan
Warna	Dusty Rose & Sage green <i>color pallete</i> sesuai dengan permintaan supervisor.
Tipografi	Konsisten dengan penggunaan font Montserrat sebagai judul dan Nunito badan.
Tombol	Solid dan outline button untuk CTA seperti “Hubungi Kami”.
Kartu	Komponen untuk preview template dan filter.
Navbar/Footer	Navigasi utama dan bagian bawah dengan logo, tautan, dan kontak.
Ikon	Feather Icons dan Material Icons untuk navigasi, filter, dan aksi.
Grid Layout	12 kolom, gutter 16px, padding dan margin berbasis skala 8pt.

3.3.3 Minggu Ke 10-12

pada minggu ke-10 sampai ke-12 diliburkan karena libur nasional Idul Fitri.

3.3.4 Minggu Ke 13-16

Halaman portofolio akan digunakan oleh Minyma sebagai tempat untuk menampilkan undangan digital (*E-invitation*) yang telah dibuat dan digunakan oleh klien. Sementara itu, halaman vendor ditujukan untuk membuka kesempatan bagi pihak luar agar dapat bergabung dan menjadi mitra Minyma. Untuk mendapat gambaran yang lebih jelas hierarki UI tersebut, dibuatnya site map tersebut pada gambar 3.50.

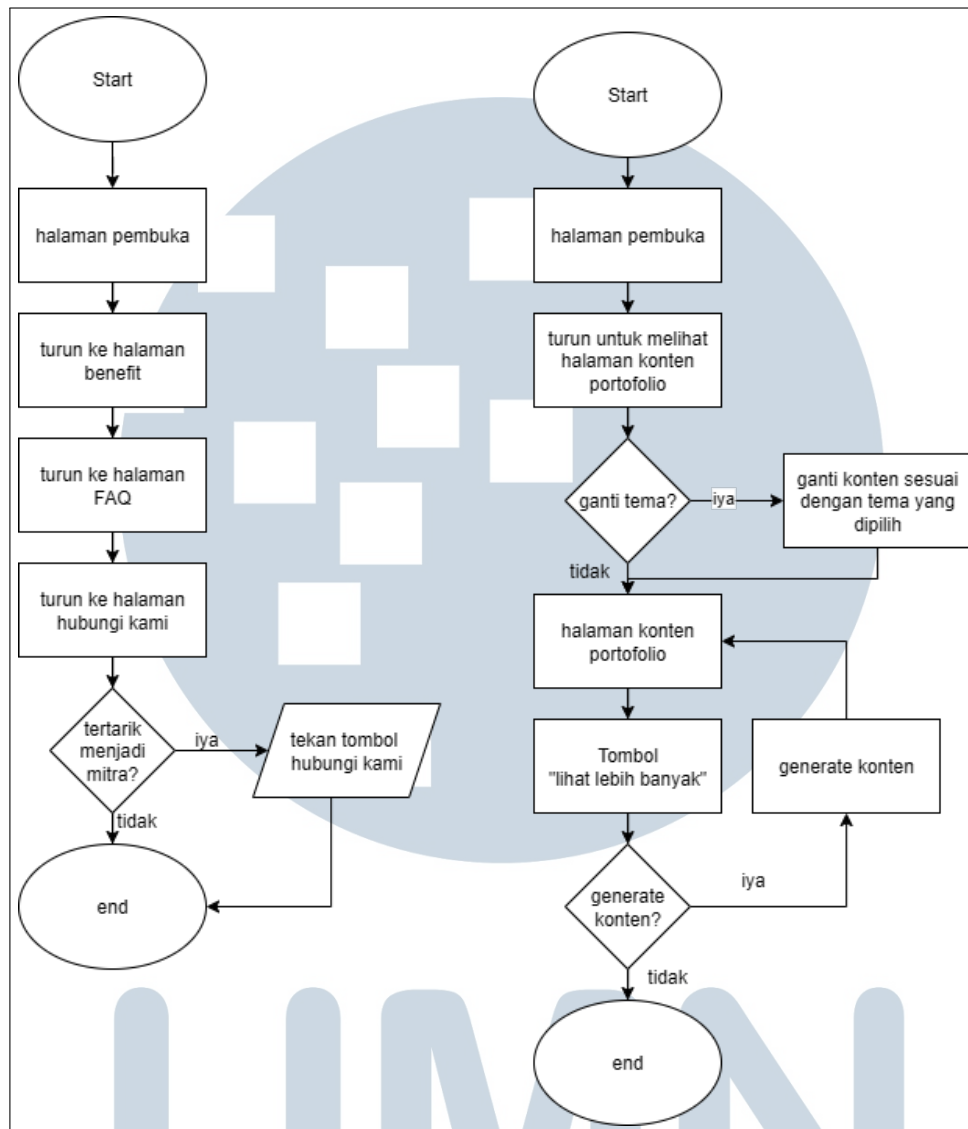


Gambar 3.50. Sitemap vendor dan portofolio Minyma

Pada gambar 3.50 dapat dilihat site map untuk vendor dan juga portofolio. Pada site map vendor, hierarki tersebut terdiri dari keuntungan bergabung, FAQ, dan juga halaman hubungi kami. Pada site map Portofolio dapat dilihat hierarki yang memiliki filter untuk tipe acara, dan untuk preview templat portofolio.

Selain site map, diperlukan juga gambaran *user experience* maka dibuatnya flowchart untuk vendor dan portofolio yang dapat dilihat pada gambar 3.51.

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



Gambar 3.51. flowchart vendor(kiri) dan portofolio(kanan) Minyma

Pada Gambar 3.51 ditampilkan flowchart untuk halaman *vendor* di sebelah kiri dan halaman *portofolio* di sebelah kanan.

Pada flowchart *vendor*, pengguna memulai dari halaman pembuka, kemudian menggulir ke bawah menuju halaman *benefit* yang menampilkan keuntungan menjadi mitra Minyma. Selanjutnya, pengguna diarahkan ke halaman *FAQ* untuk melihat pertanyaan-pertanyaan yang sering ditanyakan oleh calon mitra. Apabila pengguna tertarik untuk bergabung, tersedia tombol *Call to Action* (CTA) yang akan menghubungkan pengguna langsung dengan pihak Minyma.

Sementara itu, pada flowchart *portofolio*, pengguna memulai dari halaman pembuka dan menggulir ke bawah untuk melihat berbagai konten portofolio. Pengguna dapat menyesuaikan tema konten sesuai preferensi melalui fitur filter

yang disediakan. Jika pengguna ingin melihat lebih banyak portofolio, tersedia tombol “Lihat Lebih Banyak” untuk memuat konten tambahan secara dinamis.

untuk Vendor dan portofolio, supervisor menginginkan elemen elemen ini di dalam UI tersebut

1. Vendor

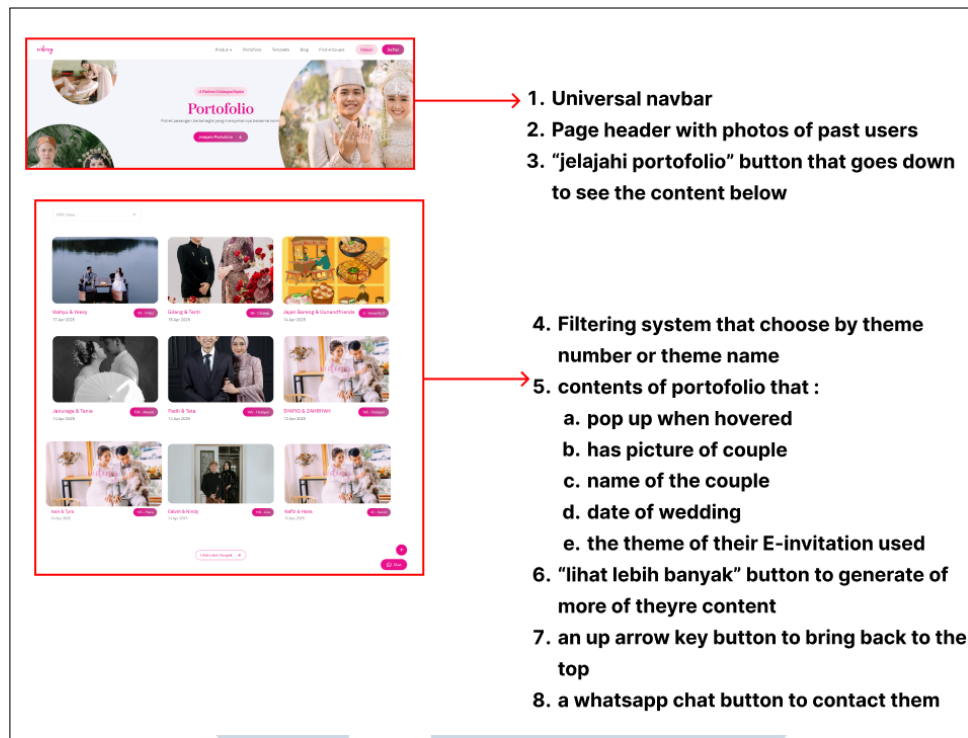
- landing page
- Hero text + latar belakang: bergabung jadi mitra Minyma
- benefit menjadi partner
- FAQ section

2. portofolio

- landing page untuk list semua klien
- foto portofolio
- nama klien
- button untuk lihat invitatsi

Seperti pada proyek sebelumnya, tahap pertama yang dilakukan adalah *benchmarking*. Penulis diberikan contoh referensi untuk *benchmarking* halaman portofolio dan vendor dari dua perusahaan, yaitu Viding dan Our-Wedding. Dari kedua perusahaan tersebut, Viding dijadikan acuan untuk halaman portofolio dan vendor, sedangkan Our-Wedding hanya digunakan sebagai referensi untuk halaman vendor.

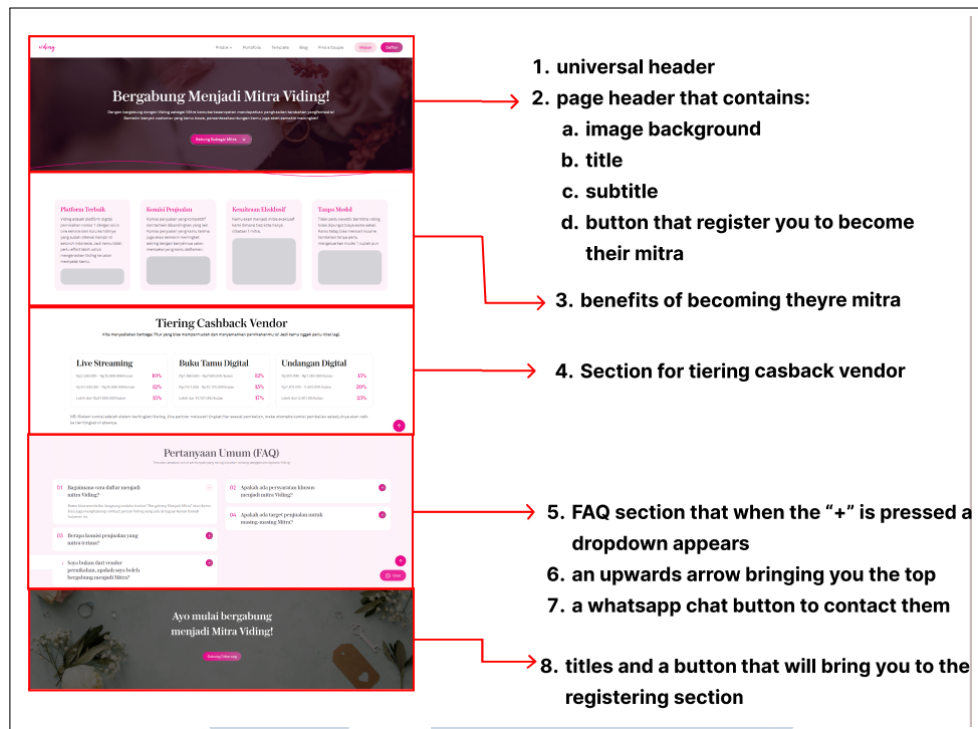
Supervisor memilih Viding sebagai satu-satunya acuan desain portofolio karena menginginkan tampilan portofolio Minyma memiliki kemiripan dengan desain milik Viding. Hasil dari *benchmarking* tersebut dapat dilihat pada gambar 3.52, 3.53, dan 3.54.



Gambar 3.52. *benchmarking* portofolio halaman viding

Pada gambar 3.52 menampilkan portofolio Viding yang berisi navbar, bagian pembuka, tombol jelajahi portofolio yang membawa ke konten, konten konten portofolio, *filtering system*, tombol "lihat lebih banyak", tombol up untuk membawa user balik ke atas halaman, dan tombol untuk menghubungi *customer service* via Whatsapp.

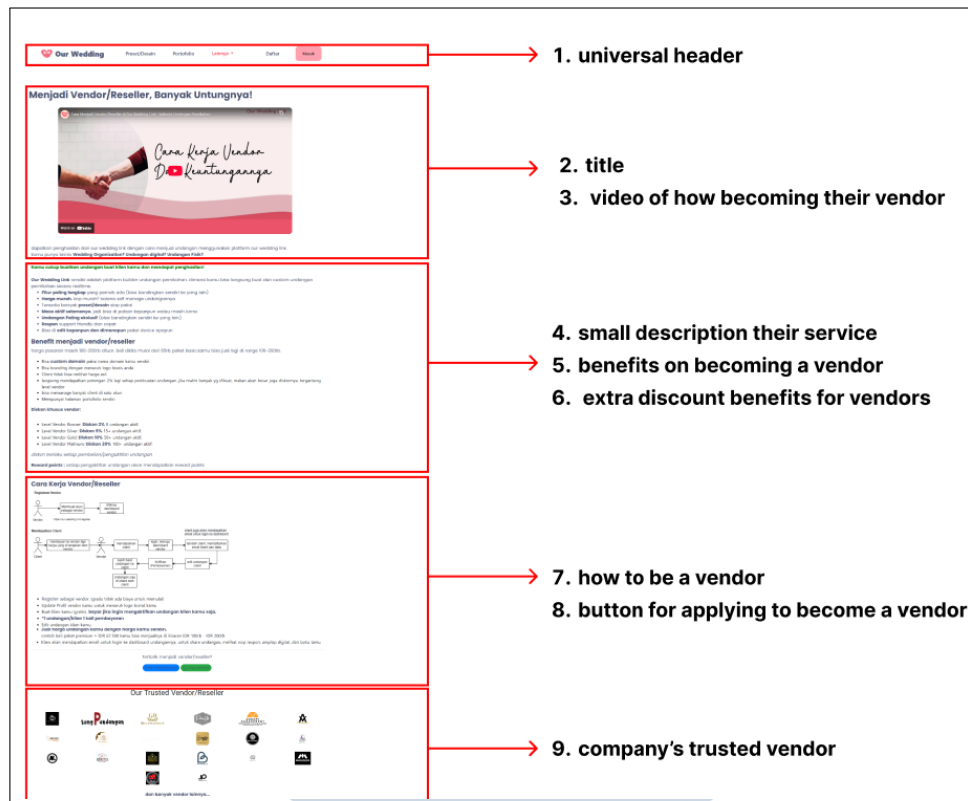
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.53. *benchmarking* vendor halaman viding

Pada gambar 3.53 menampilkan vendor viding yang berisi header, bagian pembuka yang memiliki tombol untuk menjadi mitra Viding, bagian yang memberi lihat keuntungan jika menjadi mitra Viding, bagian *cashback* untuk mitra, bagian FAQ, dan bagian penutup.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.54. benchmarking vendor halaman our wedding

Pada gambar 3.54 menampilkan vendor Our Wedding yang berisi header, bagian pembuka dengan title dan juga video cara menjadi mitra Our Wedding, bagian deskripsi singkat tentang service Our Wedding, keuntungan bergabung menjadi mitra Our Wedding, diskon jika menjadi mitra vendor, bagian cara menjadi mitra Our Wedding, tombol untuk membantu untuk menjadi mitra Our Wedding, dan bagian yang menunjuk perusahaan yang telah menjadi mitra Our Wedding.

Dari hasil *benchmarking* tersebut, beberapa poin dapat diambil dari halaman tersebut:

1. Portofolio

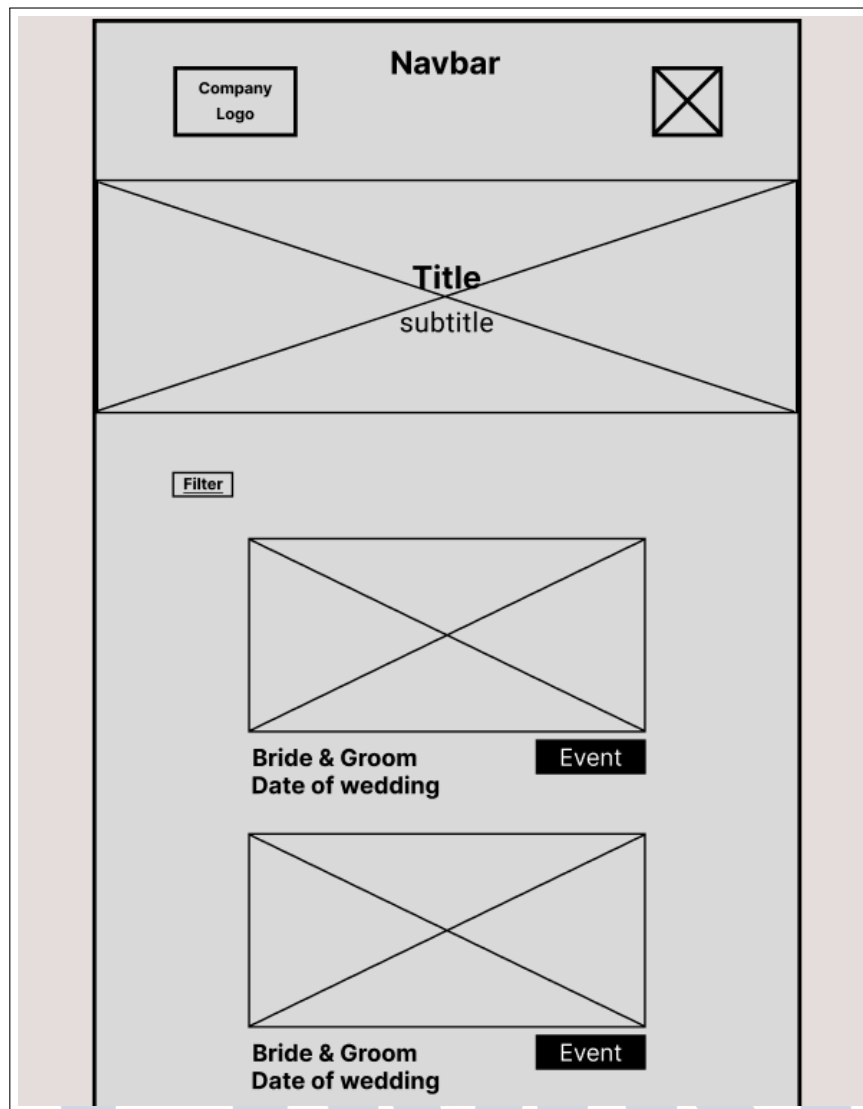
- memiliki filtering sistem untuk membantu klien mencari desain sesuai dengan preferensi klien.
- konten berisi dengan gambar preview, nama pengantin, tanggal pernikahan, dan nama tema yang digunakan.
- memiliki tombol "lihat lebih banyak" untuk memanggil konten selanjutnya.
- tombol untuk memanggil layanan lewat Whatsapp.

2. Vendor

- menampilkan keuntungan menjadi mitra perusahaan tersebut.
- menampilkan cashback yang dapat didapati jika menjadi mitra perusahaan tersebut.
- menampilkan bagian FAQ untuk pertanyaan yang sering kali ditanyakan saat menjadi mitra perusahaan tersebut.
- memberi tahu cara untuk menjadi mitra dalam perusahaan tersebut.
- tombol untuk registrasi jika tertarik untuk menjadi mitra perusahaan tersebut.

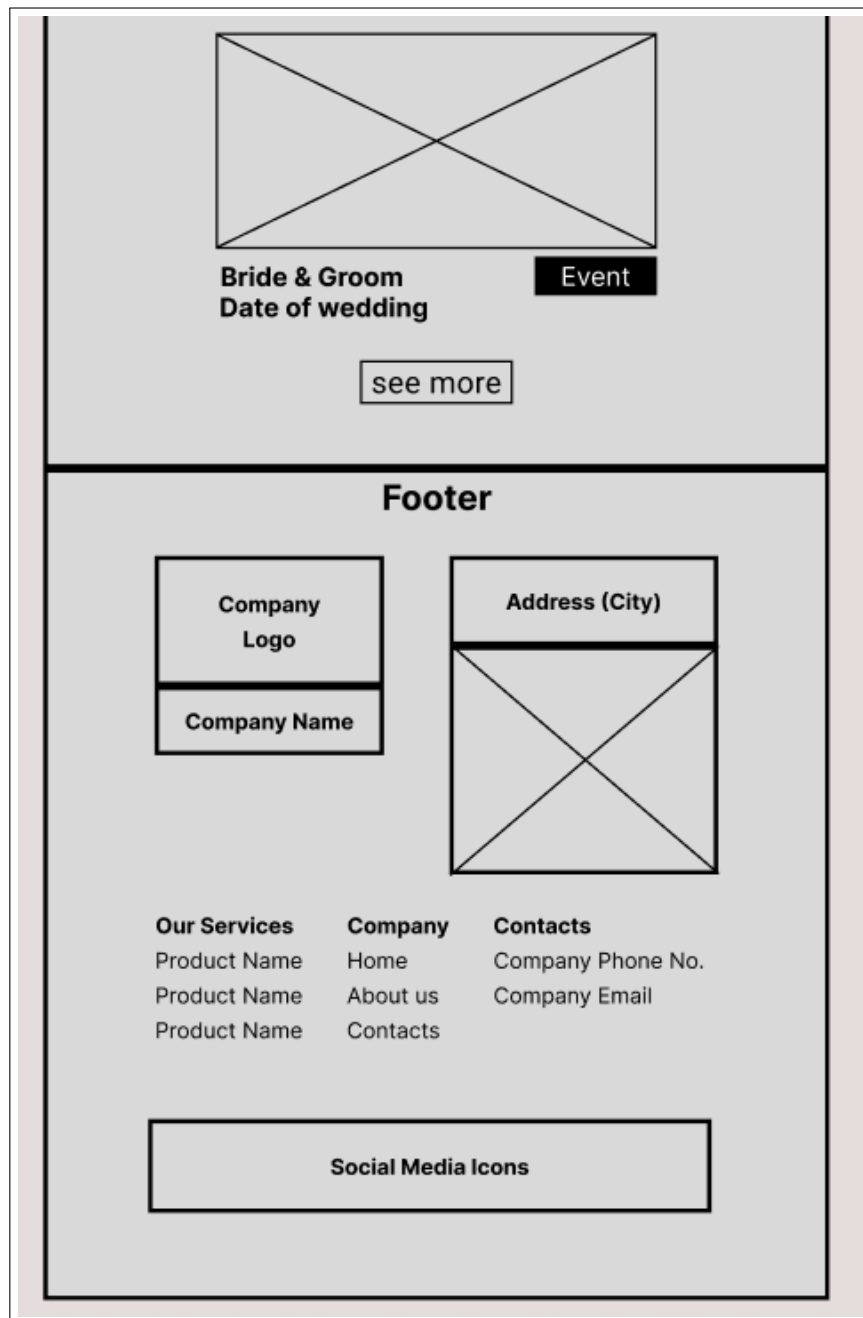
Dari poin-poin *benchmarking* tersebut, penulis dapat melanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu tahap *wireframing*. Karena pada proyek sebelumnya sudah membuat templat halaman, *wireframing* untuk portofolio tidak terlalu berbeda dengan templat halaman tersebut. Pada halaman vendor, *Supervisor* memberikan daftar apa saja yang harus dimiliki dalam vendor Minyma. Daftar tersebut mencakup benefit bergabung dengan Minyma, FAQ, dan juga tombol untuk menghubungi Minyma. Cashback tidak dimasukkan karena Minyma belum merencanakan fitur *cashback*, sehingga tidak perlu membuat bagian tersebut. Hasil akhir dari *wireframe* tersebut dapat dilihat pada gambar.3.55,3.56,3.57, dan 3.58.





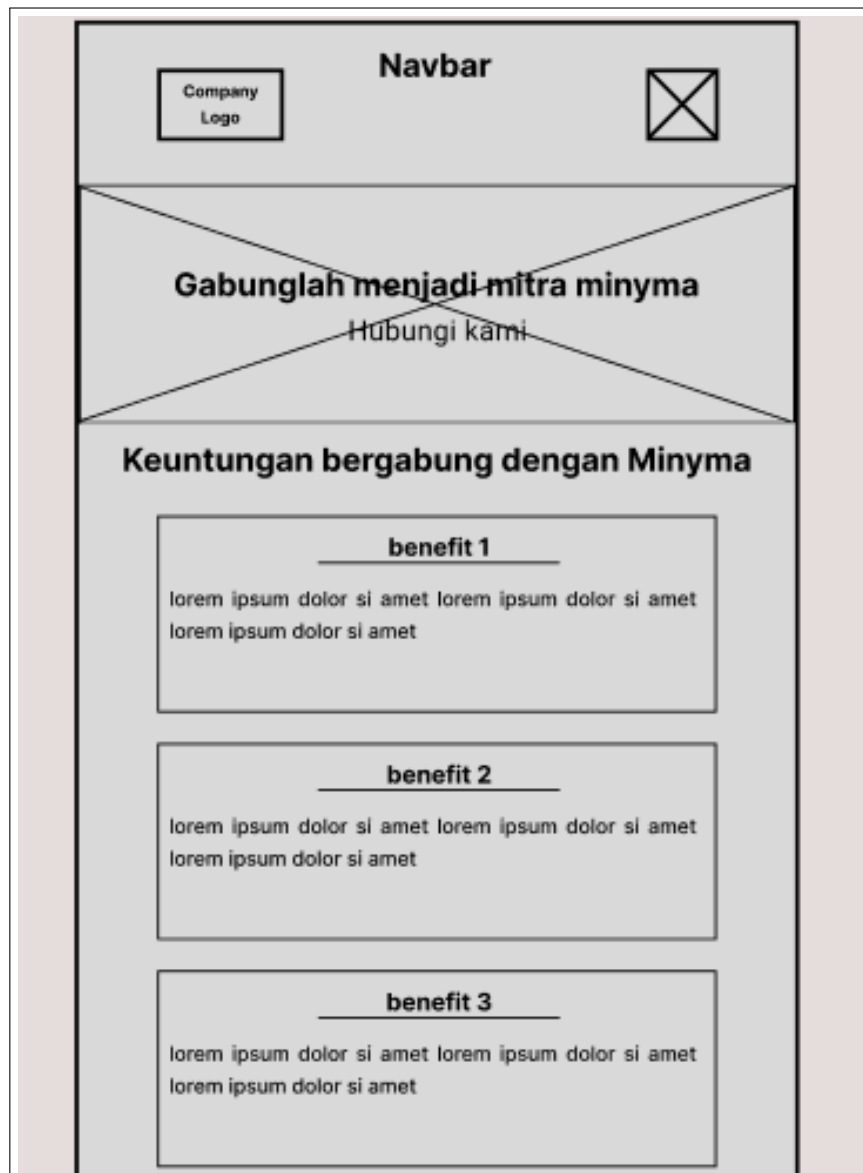
Gambar 3.55. *wireframe* portofolio halaman pembuka dan konten versi *mobile*

Pada gambar 3.55 menampilkan wireframe portofolio yang berisi navbar, halaman pembuka berisi title dan juga subtitle, bagian untuk filter, dan bagian konten yang berisi gambar portofolio tersebut, nama calon pengantin, tanggal pernikahan, dan tema. Selanjutnya Pada gambar 3.56 menampilkan kelanjutan konten portofolio, tombol untuk mengenerate lebih banyak konten, dan juga footer.



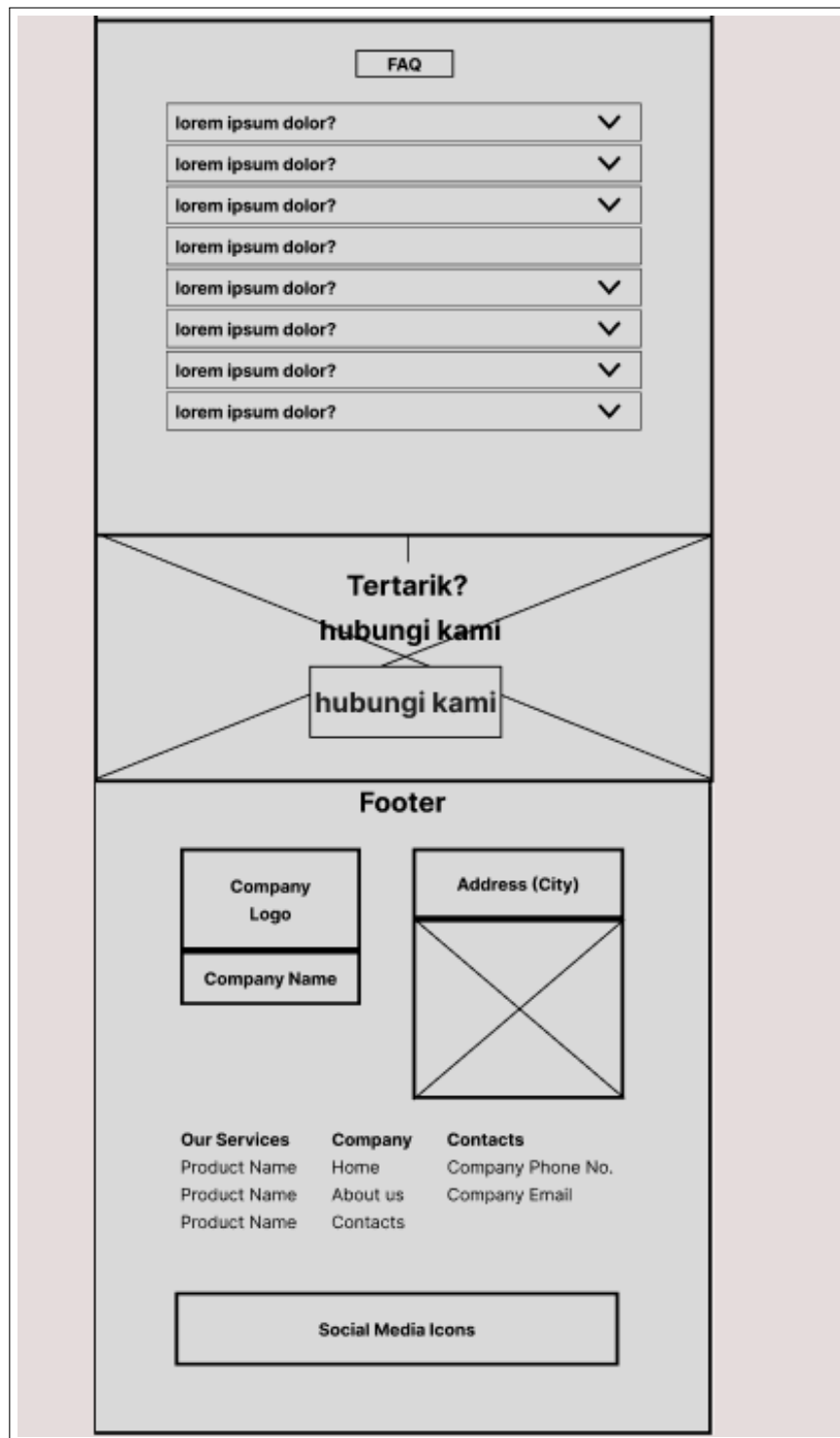
Gambar 3.56. *wireframe* portofolio halaman konten dan footer

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.57. *wireframe* vendor bagian halaman pembuka dan keuntungan versi *mobile*

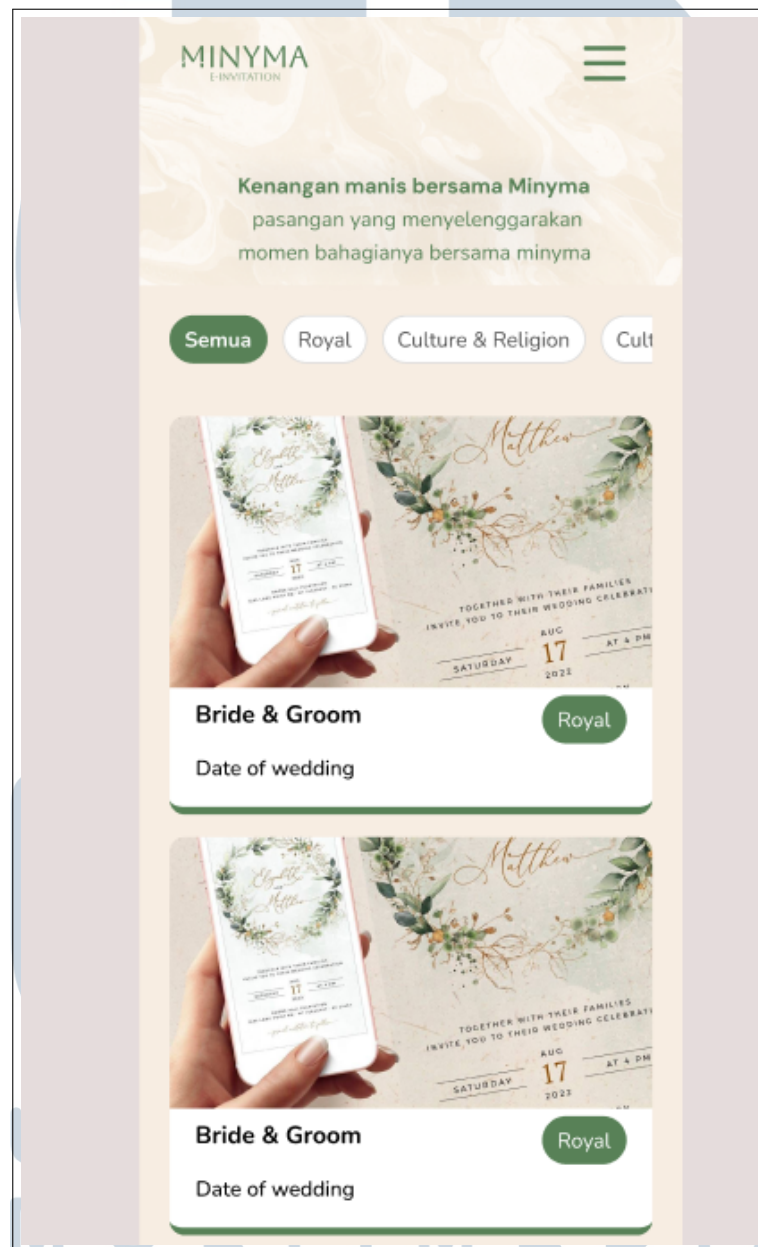
Pada gambar 3.57 menampilkan wireframe vendor pertama yang berisi halaman pembuka dan keuntungan menjadi mitra Minyma.



Gambar 3.58. *wireframe* vendor bagian halaman FAQ, hubungi kami, dan footer versi *mobile*

Pada gambar 3.58 menampilkan *wireframe* vendor bagian kedua yang berisi bagian FAQ, halaman penutup dengan tombol hubungi kami, dan footer. Setelah *wireframe* dibuat dan direview oleh *Supervisor*, penulis dapat berlanjut ke tahap

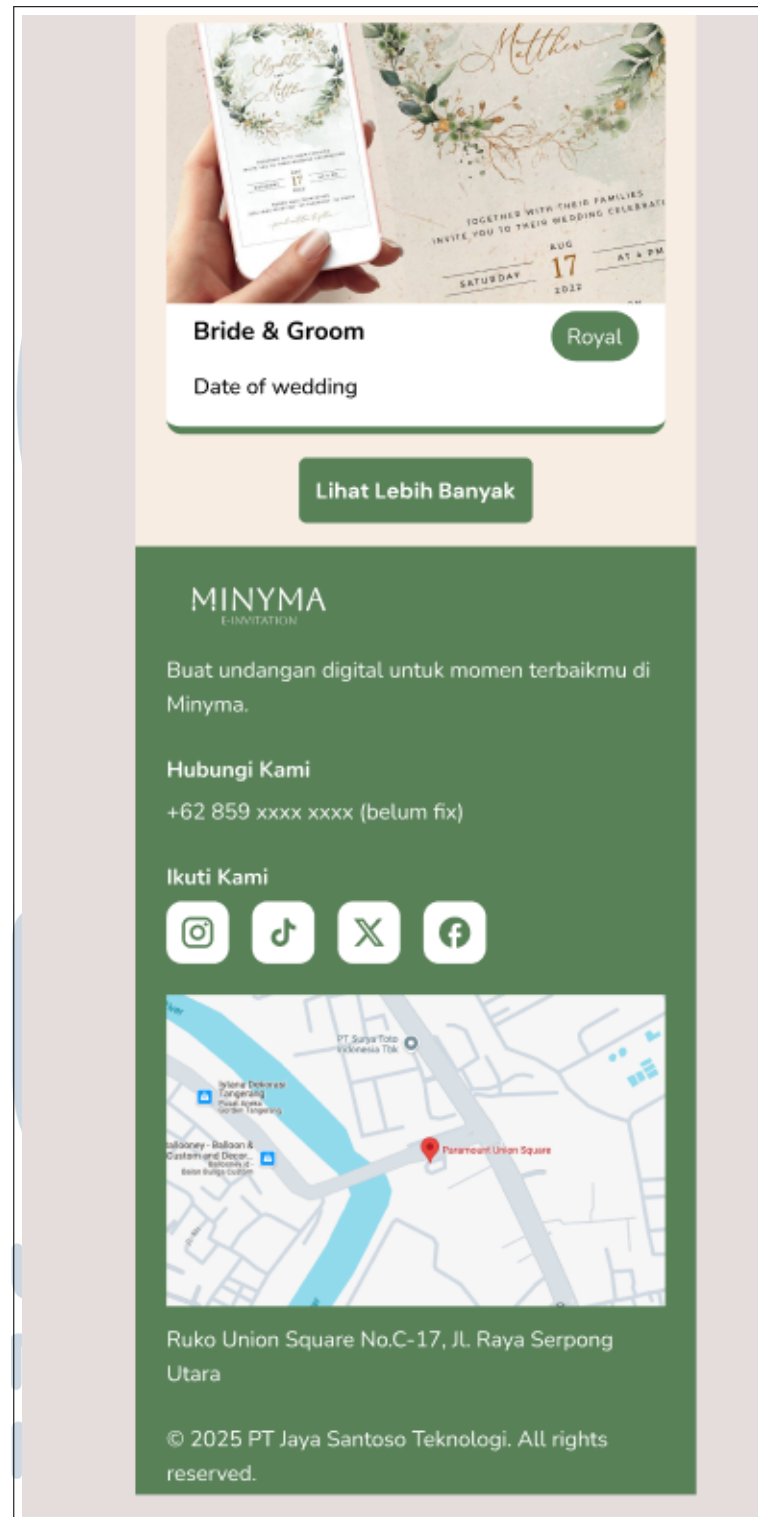
terakhir yaitu *prototyping*. Halaman vendor dan portofolio memiliki desain yang sama dengan proyek sebelumnya yaitu menggunakan palet warna Dusty Rose and Sage dengan desain yang profesional, bersih, dan inklusif. Hasil prototipe tersebut dapat dilihat pada gambar 3.59, 3.60, 3.61, dan 3.62.



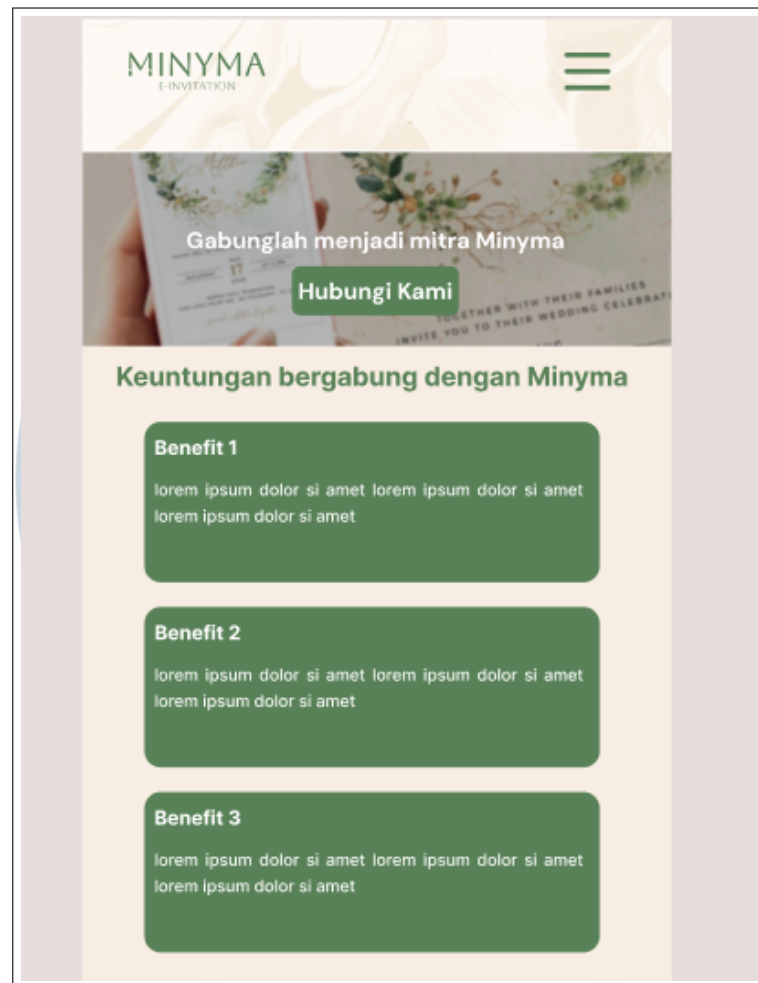
Gambar 3.59. prototipe portofolio bagian halaman pembuka dan konten 1 versi *mobile*

Pada gambar 3.59 menampilkan prototipe portofolio bagian pertama yang berisi navbar, bagian pembuka dan bagian konten portofolio. Selanjutnya pada gambar 3.60 menampilkan kelanjutan prototipe portofolio yang berisi konten portofolio, tombol "lihat lebih banyak" untuk mengenerate konten portofolio

selanjutnya, dan footer.



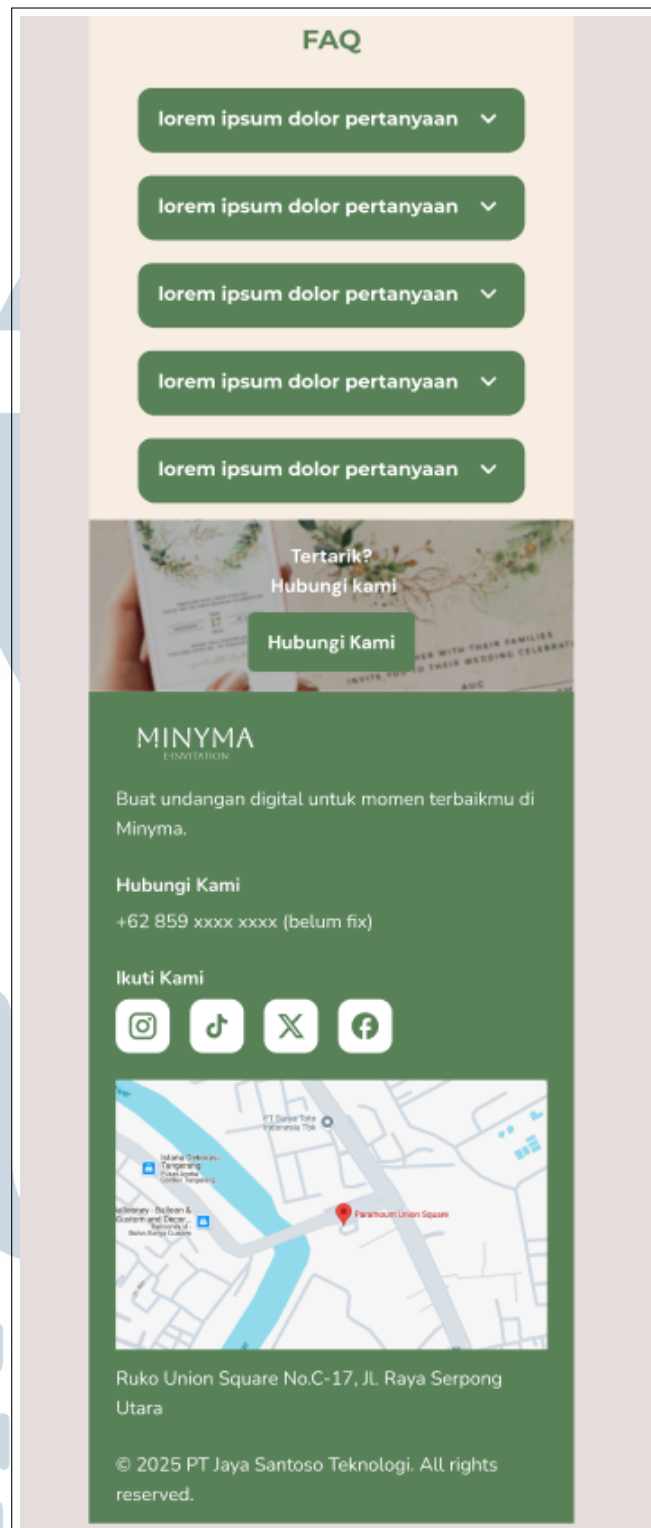
Gambar 3.60. prototipe portfolio halaman konten part 2 dan footer versi *mobile*



Gambar 3.61. prototipe vendor halaman pembuka, dan keuntungan bergabung versi *mobile*

Pada gambar 3.61 menampilkan prototipe vendor pertama yang berisi navbar, halaman pembuka dan keuntungan menjadi mitra Minyma. Selanjutnya gambar 3.62 menampilkan prototipe vendor kedua yang berisi halaman FAQ, halaman penutup beserta tombol untuk hubungi minyma, dan footer.

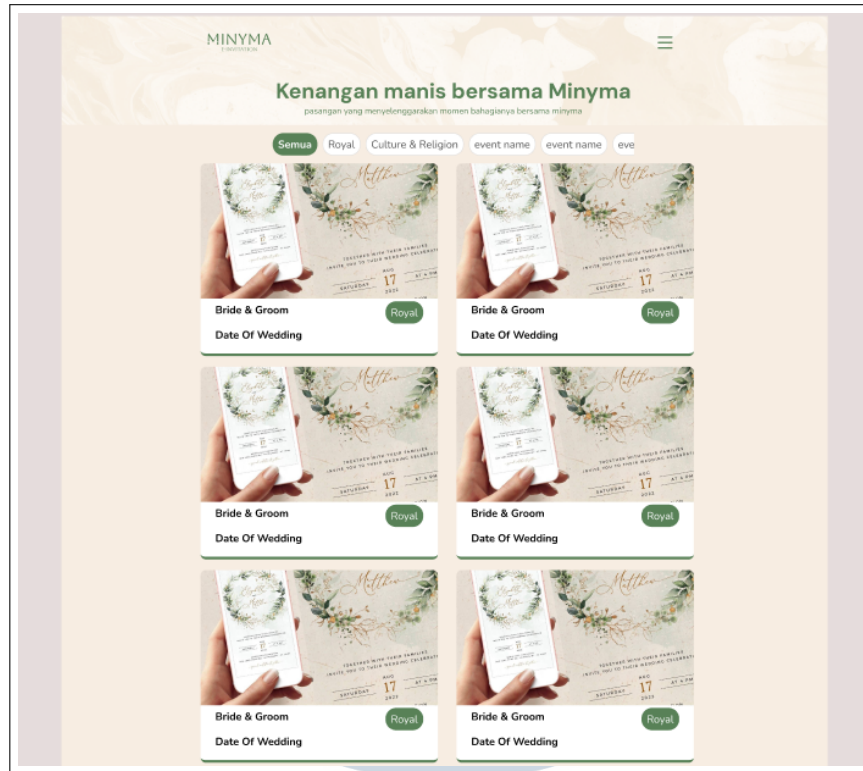
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.62. prototipe vendor halaman FAQ, hubungi kami, dan footer versi *mobile*

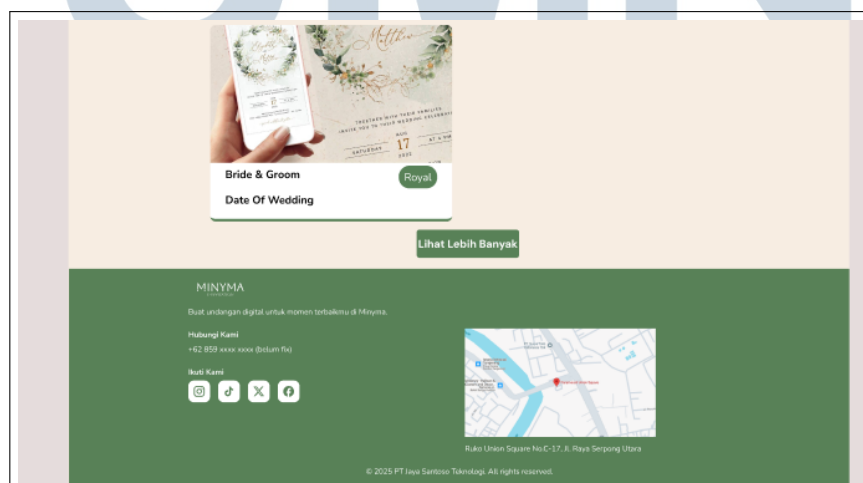
Setelah prototipe direview dan difinalisasikan, penulis diperbolehkan untuk membuat prototipe versi *desktop* mengikuti dengan prototipe versi *mobile*. Hasil

prototipe versi *desktop* dapat dilihat pada gambar 3.63, 3.64, 3.65, dan 3.66.

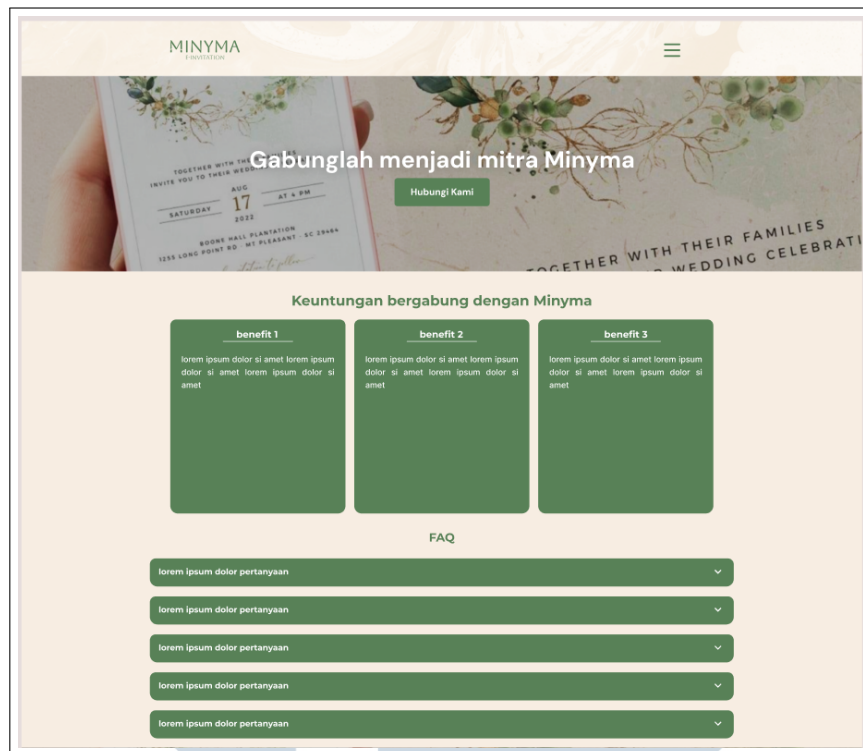


Gambar 3.63. prototipe portfolio halaman pembuka dan konten part 1 versi *desktop*

Pada gambar 3.63 menampilkan prototipe halaman portfolio versi desktop pertama yang berisi navbar, halaman pembuka dan konten konten portfolio. Selanjutnya pada gambar 3.64 menampilkan prototipe portfolio versi desktop kedua yang berisi kelanjutan konten portfolio dengan tombol "lihat lebih banyak" untuk mengenerate konten portfolio selanjutnya, dan footer.

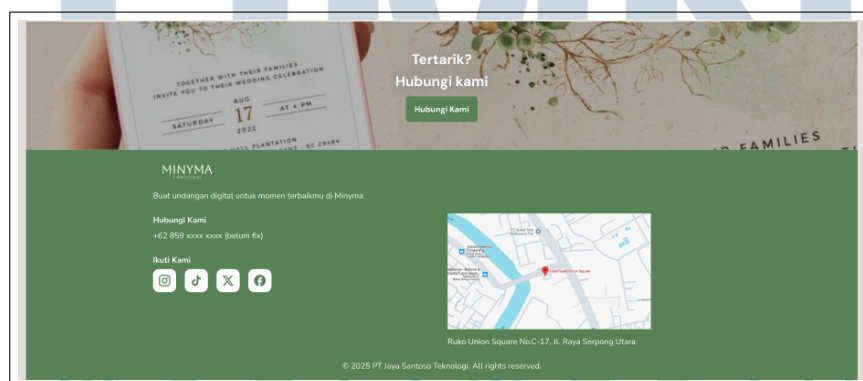


Gambar 3.64. prototipe portfolio halaman konten part 2 dan footer versi *desktop*



Gambar 3.65. prototipe vendor halaman pembuka, keuntungan bergabung, FAQ versi *desktop*

Pada gambar 3.65 menampilkan prototipe vendor versi desktop pertama yang berisi navbar, halaman pembuka, keuntungan menjadi mitra Minyma dan bagian FAQ. selanjutnya pada gambar 3.66 menampilkan prototipe vendor versi desktop kedua yang berisi halaman penutup dan juga footer.



Gambar 3.66. prototipe vendor halaman hubungi kami dan footer versi *desktop*

Library yang digunakan dalam pembuatan Vendor dan portofolio dapat dilihat pada table 3.4

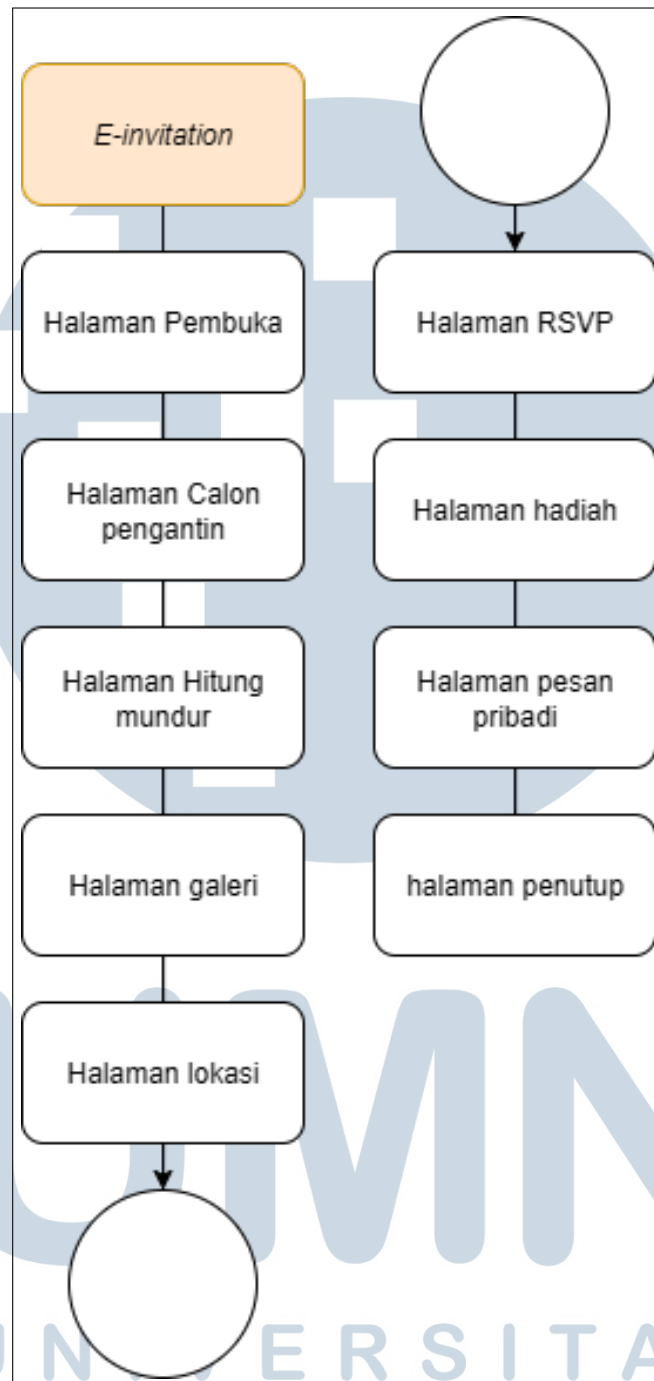
Tabel 3.4. Library Design untuk Proyek 3 – Halaman Portofolio dan Vendor Minyma

Elemen / Komponen	Keterangan
Warna	Dusty Rose & Sage green <i>color pallete</i> sesuai dengan permintaan supervisor.
Tipografi	Konsisten dengan penggunaan font Montserrat sebagai judul dan Nunito badan.
Tombol	Tombol ke WhatsApp untuk vendor serta tombol CTA di portofolio.
Kartu	Komponen visual untuk menampilkan portofolio E-Invitation.
Navbar/Footer	Sama dengan desain halaman utama.

3.3.5 Minggu Ke 17-19

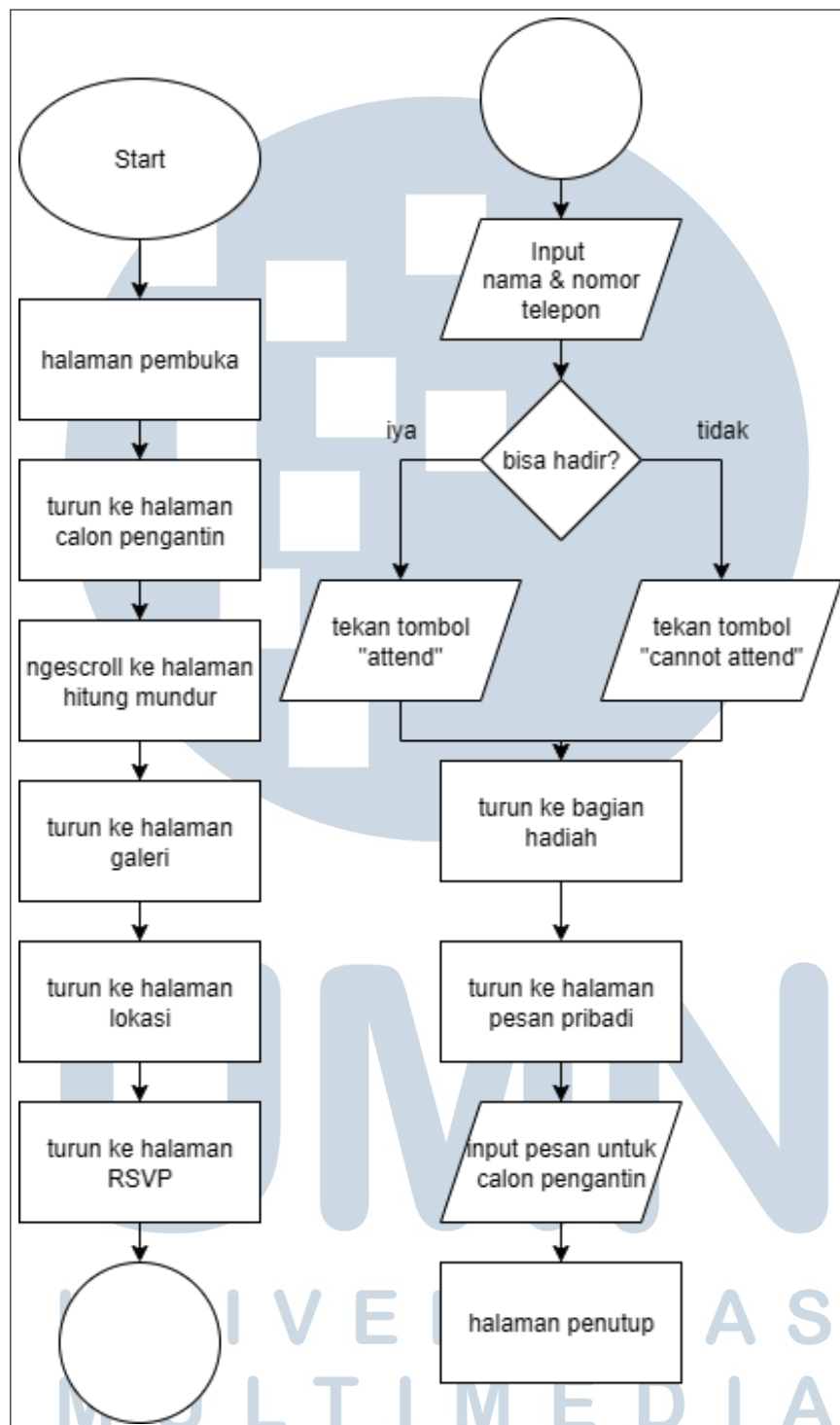
Pada minggu ke-17, penulis diberikan proyek oleh *Supervisor* untuk membuat templat *E-invitation* bagi Minyma. Namun, templat *E-invitation* ini berbeda dengan *E-invitation* yang pertama kali dibuat. Perbedaannya terletak pada tujuan, yaitu templat ini bukan berdasarkan permintaan klien, melainkan dibuat sebagai desain templat untuk Minyma. Setiap anggota tim perancang antarmuka pengguna (*UI/UX designer*) diminta merancang templat secara individual. Dalam perancangan templat tersebut, Supervisor hanya menginginkan pembuatan tersebut sesuai dengan contoh templat yang sudah pernah dibuat maka yang berisi halaman pembuka, halaman calon pengantin, halaman galeri, halaman hitung mundur, halaman lokasi, halaman rsvp, halaman hadiah, halaman pesan pribadi, dan penutup.

Supervisor memberikan tema yang berbeda kepada setiap anggota untuk menambah variasi templat Minyma. Sitemap yang digunakan untuk proyek ini sama dengan sitemap yang digunakan pada proyek pertama dikarenakan kedua proyek adalah templat *E-invitation* dengan adjustment yang sangat minor. Site map dapat dilihat pada gambar 3.67.



Gambar 3.67. Site map *E-invitation*

Pada gambar 3.67 menampilkan site mapping untuk proyek *E-invitation*. Seperti pada proyek pertama, hierarki pada *E-invitation* ini terdiri dari halaman pembuka, halaman calon pengantin, halaman hitung mundur, halaman galeri, halaman lokasi, halaman RSVP, halaman hadiah, halaman pesan pribadi, dan halaman penutup.



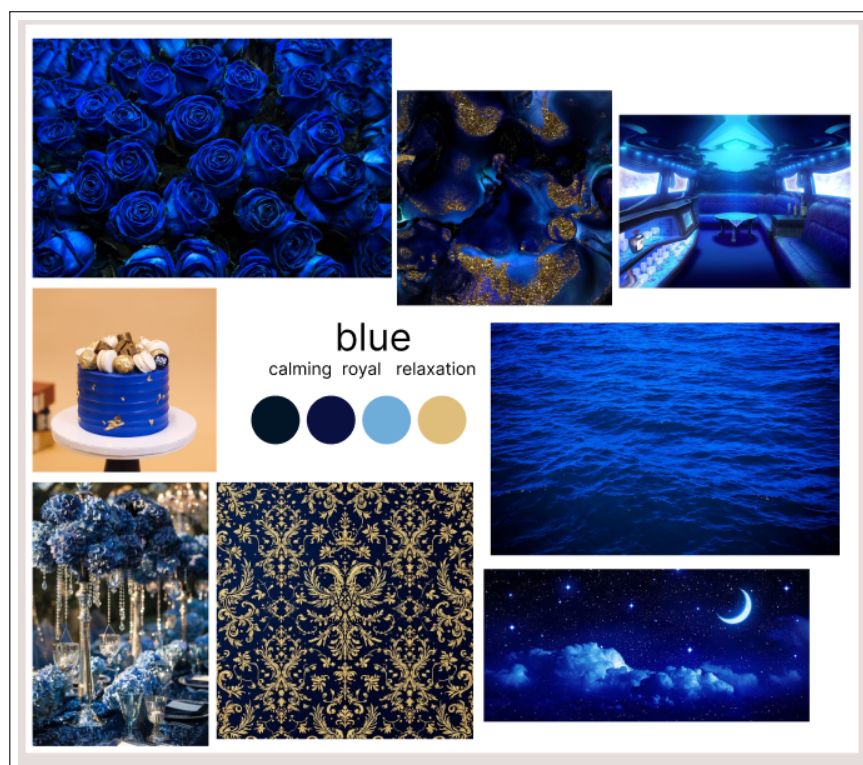
Gambar 3.68. Flowchart *E-invitation*

Dari flowchart pada gambar 3.68, dapat dilihat flow dari *E-invitation* tersebut. Flow tersebut tidak berbeda dengan flow project pertama yaitu pertama Pengguna akan memulai pengalaman dengan berada di halaman pembuka, di mana mereka dapat menggulir ke bawah untuk melihat informasi mengenai calon

pengantin. Setelah itu, pengguna dapat melanjutkan ke halaman hitung mundur yang menampilkan waktu tersisa hingga hari acara. Selanjutnya, pengguna dapat melihat foto-foto calon pengantin yang ditampilkan dalam halaman galeri.

Berikutnya, pengguna akan diarahkan ke halaman lokasi untuk mengetahui tempat diselenggarakannya acara tersebut. Pada halaman RSVP, pengguna diminta untuk mengisi nama dan nomor telepon sebagai konfirmasi kehadiran. Setelah melakukan RSVP, pengguna dapat memberikan hadiah kepada calon pengantin melalui halaman hadiah. Kemudian, pengguna dapat menyampaikan ucapan selamat dan pesan pribadi kepada calon pengantin melalui halaman pesan. Terakhir, halaman penutup akan menunjukkan bahwa undangan digital telah selesai ditampilkan.

Untuk tema, Penulis diberikan tema berwarna biru, dan *Supervisor* menambahkan tahap pembuatan antarmuka pengguna dengan menyertakan *moodboard*. *Moodboard* digunakan sebagai referensi untuk menggambarkan suasana hasil antarmuka yang diinginkan. *Moodboard* ini merupakan kumpulan gambar-gambar yang memiliki suasana dan gaya yang seragam. Selain gambar, *moodboard* juga dapat berisi palet warna dan elemen-elemen lainnya. Hasil *moodboard* dapat dilihat pada gambar 3.69.

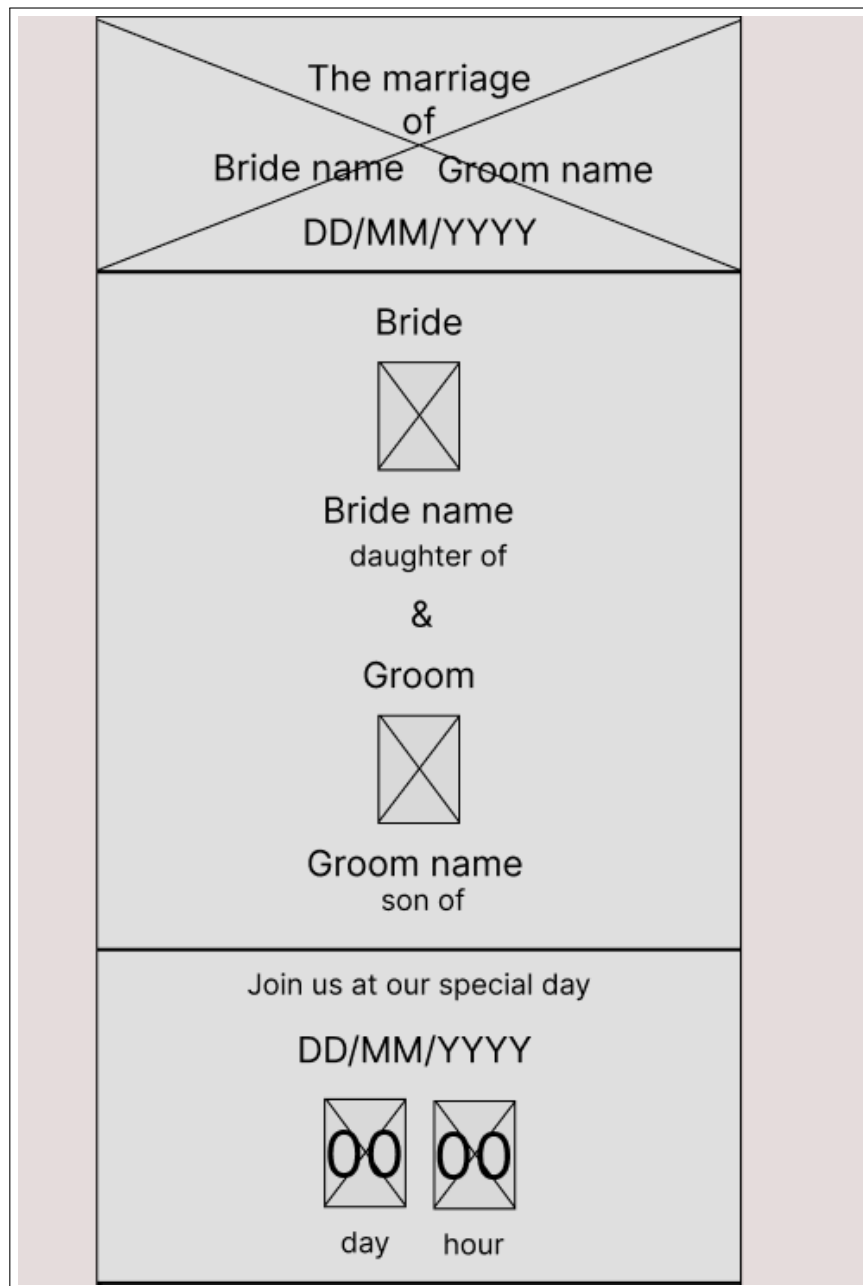


Gambar 3.69. moodboard bertema biru

Pada gambar 3.69 menampilkan hasil moodboard yang dibuat oleh penulis yang memiliki konten bertema biru beserta gambar gambar yang memiliki *mood* "calming", "royal", dan "relaxation".

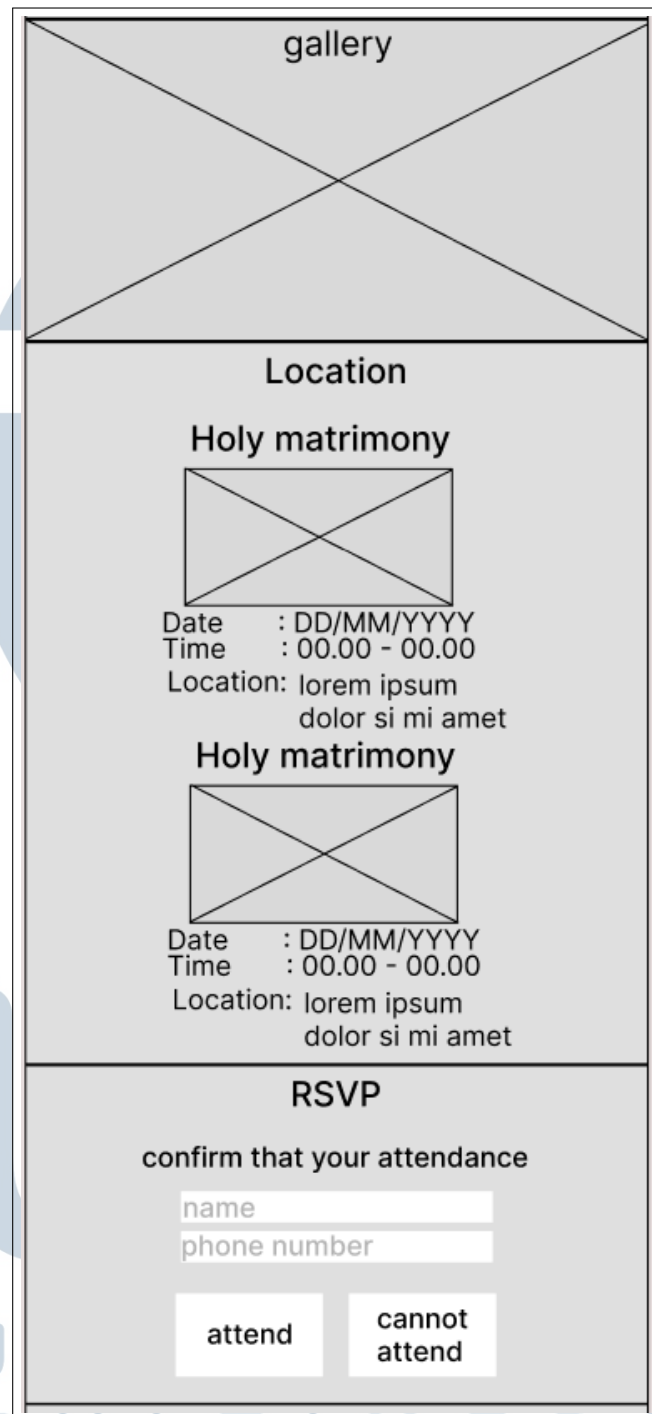
Setelah pembuatan moodboard, *Supervisor* tidak menyuruh untuk membuat *benchmarking* maka langsung ke tahap *wireframing*. Pada tahap ini penulis diberikan kebebasan untuk membuat desainnya selama masih memiliki bagian bagian penting seperti, halaman pembuka, halaman calon pengantin, halaman hitung mundur, halaman galeri, halaman lokasi, halaman hadiah, halaman *RSVP*, halaman pesan pribadi, dan halaman penutup. Hasil dari *wireframing* ini dapat dilihat pada gambar 3.70, 3.71, dan 3.72.





Gambar 3.70. *wireframe E-invitation* halaman pembuka, calon pengantin, hitung mundur versi *mobile*

Pada gambar 3.70 menampilkan wireframe templat E-invitation pertama yang berisi halaman pembuka yang berisi judul "The marriage of" beserta nama calon pengantin, dan juga tanggal pernikahan tersebut. Selanjutnya halaman calon pengantin yang berisi gambar calon pengantin, nama calon pengantin, dan nama orang tua calon pengantin. Setelah itu, ditampilkan bagian hitung mundur yang menunjukkan berapa lama lagi waktu yang tersisa hingga hari pernikahan.



Gambar 3.71. wireframe E-invitation halaman galeri, lokasi, dan RSVP versi mobile

Pada gambar 3.71 menampilkan wireframe E-invitation kedua yang berisi halaman galeri, halaman lokasi dimana acara tersebut akan diadakan dan halaman RSVP.

Gift

send us your love and kind wishes for our happiest day.



99922288833

name

Personal message

Leave a message and wishes for us

name

Phone number

text

name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.

name

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua.



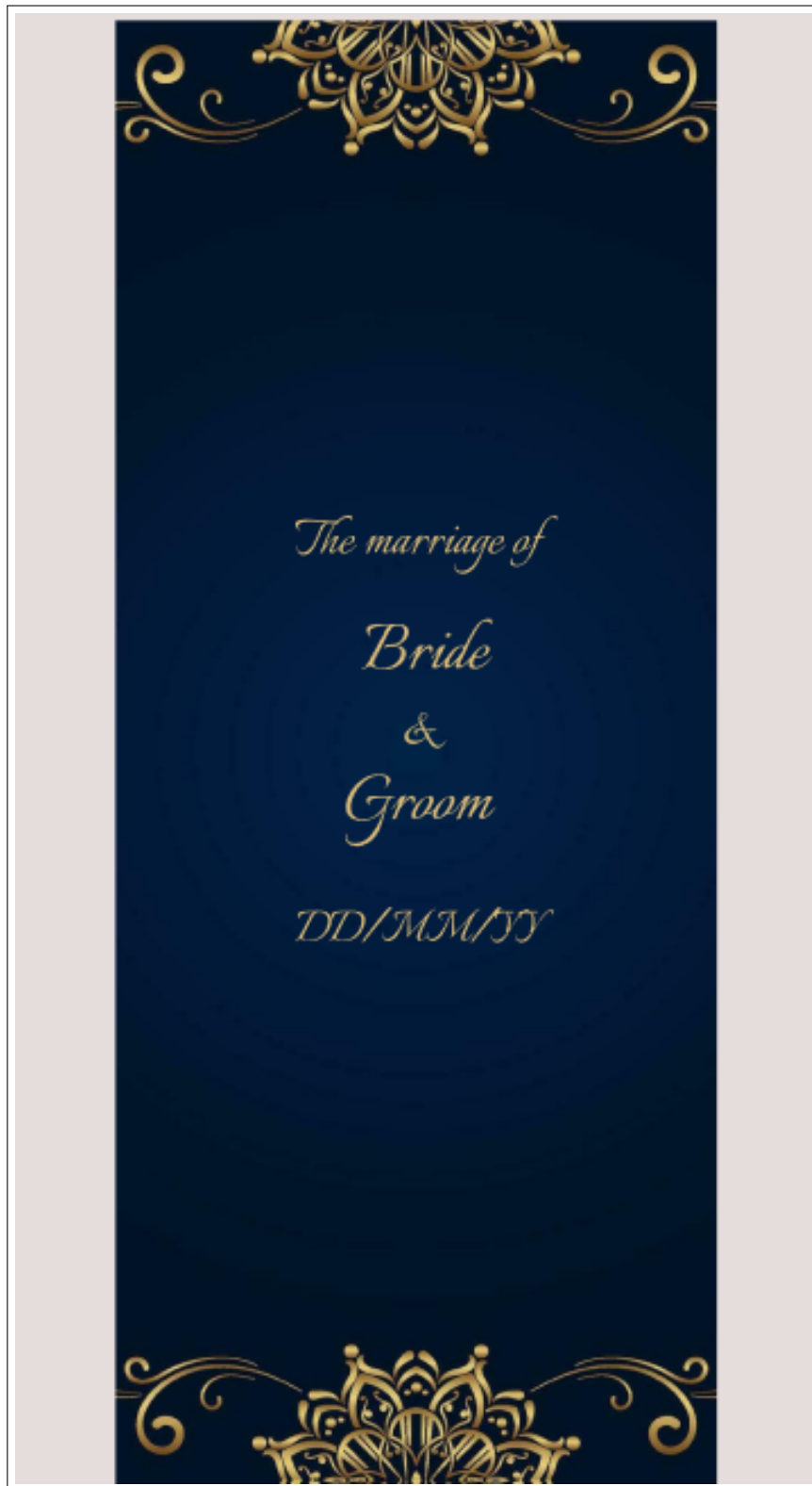
Thank you for being with us on our special day

Gambar 3.72. wireframe *E-invitation* halaman hadiah, pesan pribadi, dan penutup versi *mobile*

Pada gambar 3.72 menampilkan wireframe E-invitation ketiga yang berisi halaman hadiah dimana user dapat memberikan hadiah dengan mengescan QR kode dari bank preferensi pengantin, halaman pesan pribadi dimana user dapat memberikan pesan kepada calon pengantin dan akan diberi tunjuk pesan tersebut, dan halaman penutup.

Tahap terakhir adalah pembuatan prototipe yang menggunakan *wireframe* sebagai kerangkanya. Pada tahap ini, penulis menerapkan desain yang didapati dari *moodboard* dan diimplementasikan ke dalam desain prototipe tersebut. Hasil akhir dari prototipe dapat dilihat pada gambar 3.73, 3.74, 3.75, 3.76, 3.77, 3.78, 3.79, dan 3.80.

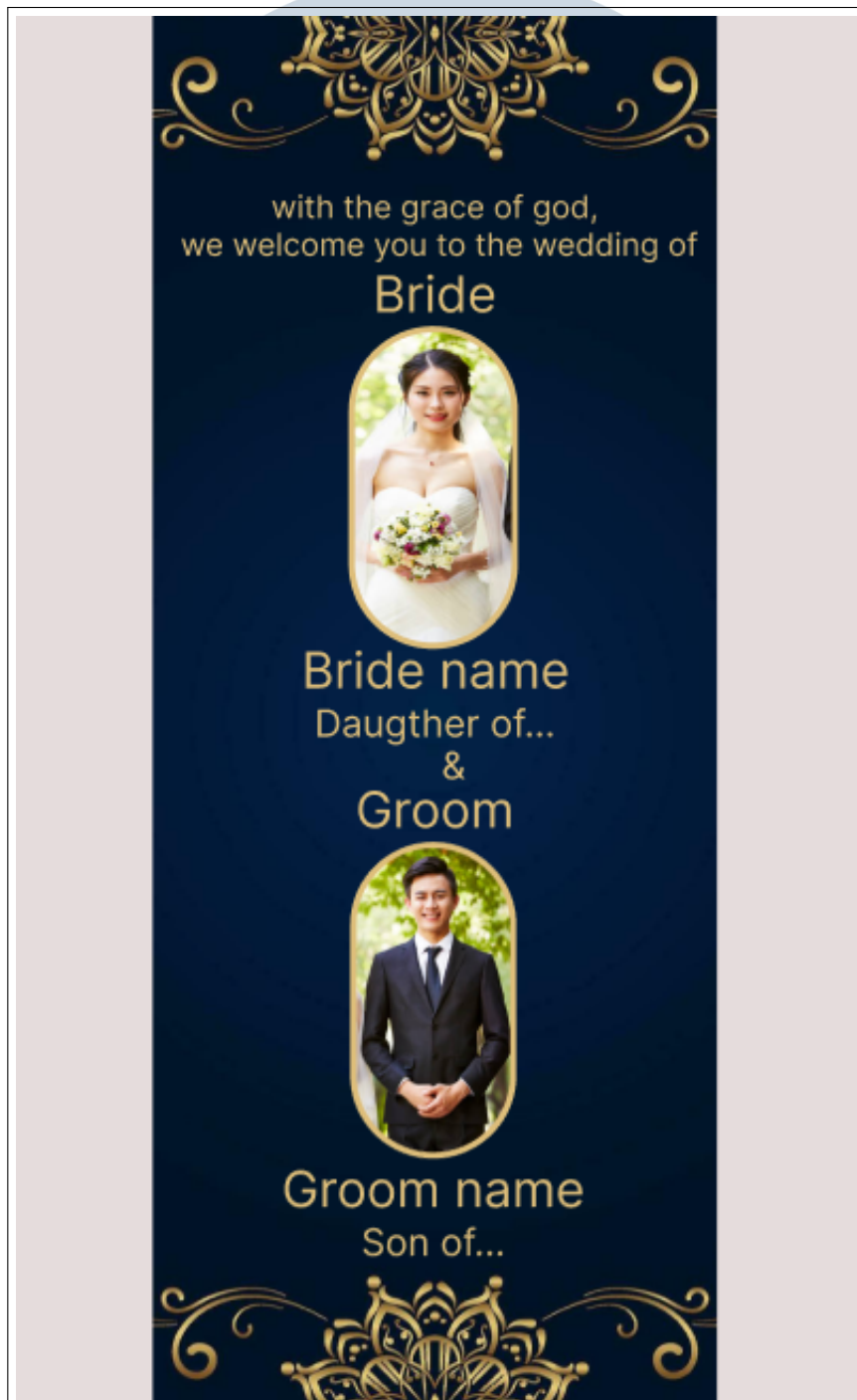




Gambar 3.73. prototipe *E-invitation* halaman pembuka versi *mobile*

Pada gambar 3.73 menampilkan prototipe *E-invitation* pertama yang berisi

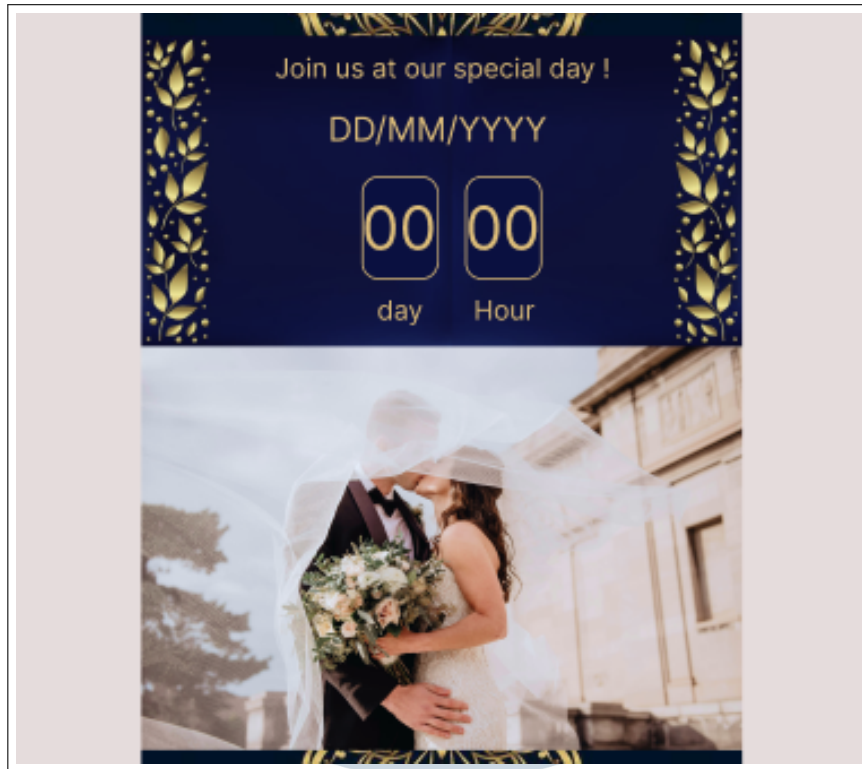
halaman pembuka yang berisi judul "The marriage of" beserta nama calon pengantin, dan juga tanggal pernikahan tersebut.



Gambar 3.74. prototipe *E-invitation* halaman calon pengantin versi *mobile*

Pada gambar 3.74 menampilkan prototipe *E-invitation* kedua yang berisi halaman calon pengantin yang berisi gambar calon pengantin, nama calon

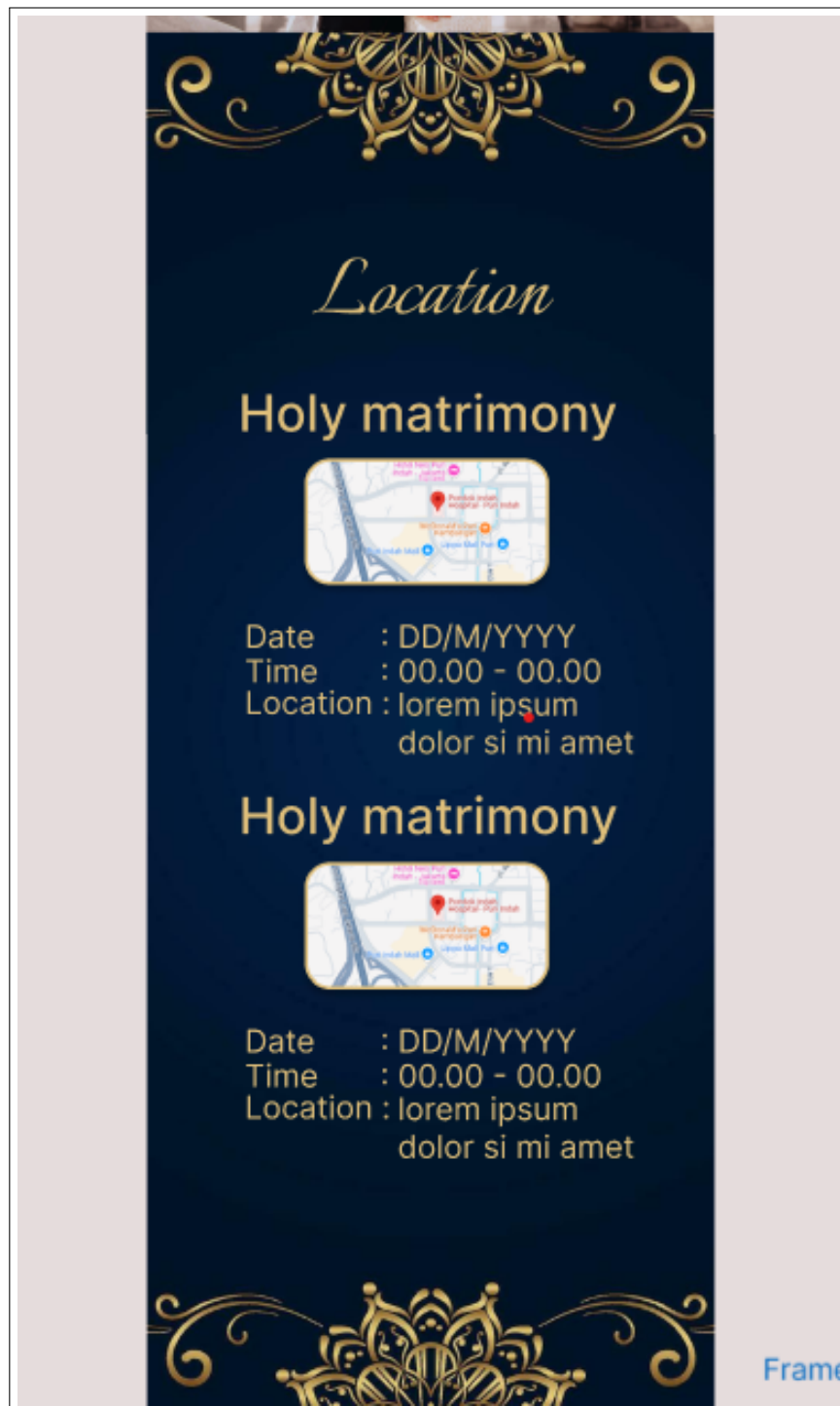
pengantin, dan nama orang tua calon pengantin.



Gambar 3.75. prototipe *E-invitation* halaman hitung mundur & galeri versi *mobile*

pada gambar 3.75 menampilkan prototipe *E-invitation* ketiga yang berisi halaman hitung mundur yang menunjukkan berapa lama lagi waktu yang tersisa hingga hari pernikahan dan juga halaman galeri yang memperlihatkan gambar gambar calon pengantin.

U M N
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



Gambar 3.76. prototipe *E-invitation* halaman lokasi versi *mobile*

Pada gambar 3.76 menampilkan prototipe *E-invitation* keempat yang berisi halaman lokasi dimana memberi tahu lokasi acara tersebut akan diaadakan dan pada jam berapa.

RSVP

confirm your attendance

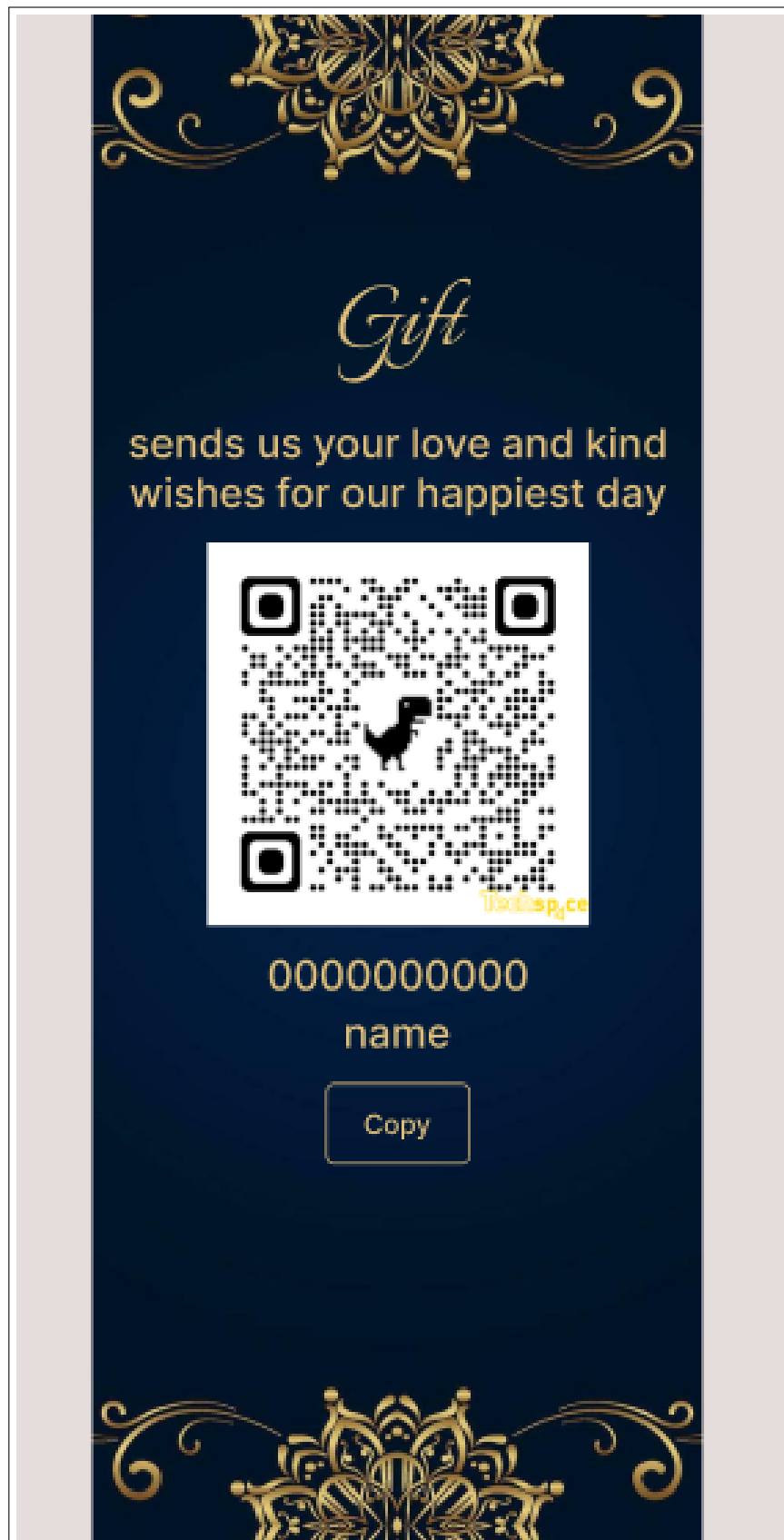
name

phone number

attend cannot attend

Gambar 3.77. prototipe *E-invitation* halaman *RSVP* versi *mobile*

Pada gambar 3.77 menampilkan prototipe *E-invitation* kelima yang berisi halaman *RSVP* untuk menkonfirmasi kedatangan para tamu.



Gambar 3.78. prototipe *E-invitation* halaman hadiah versi *mobile*

Pada gambar 3.78 menampilkan prototipe *E-invitation* keenam yang berisi halaman hadiah dimana tamu dapat memberikan hadiah kepada calon pengantin yang berupa uang dengan mengescan QR preferensi pengantin.

Leave a message and wishes
for us

name

text

send

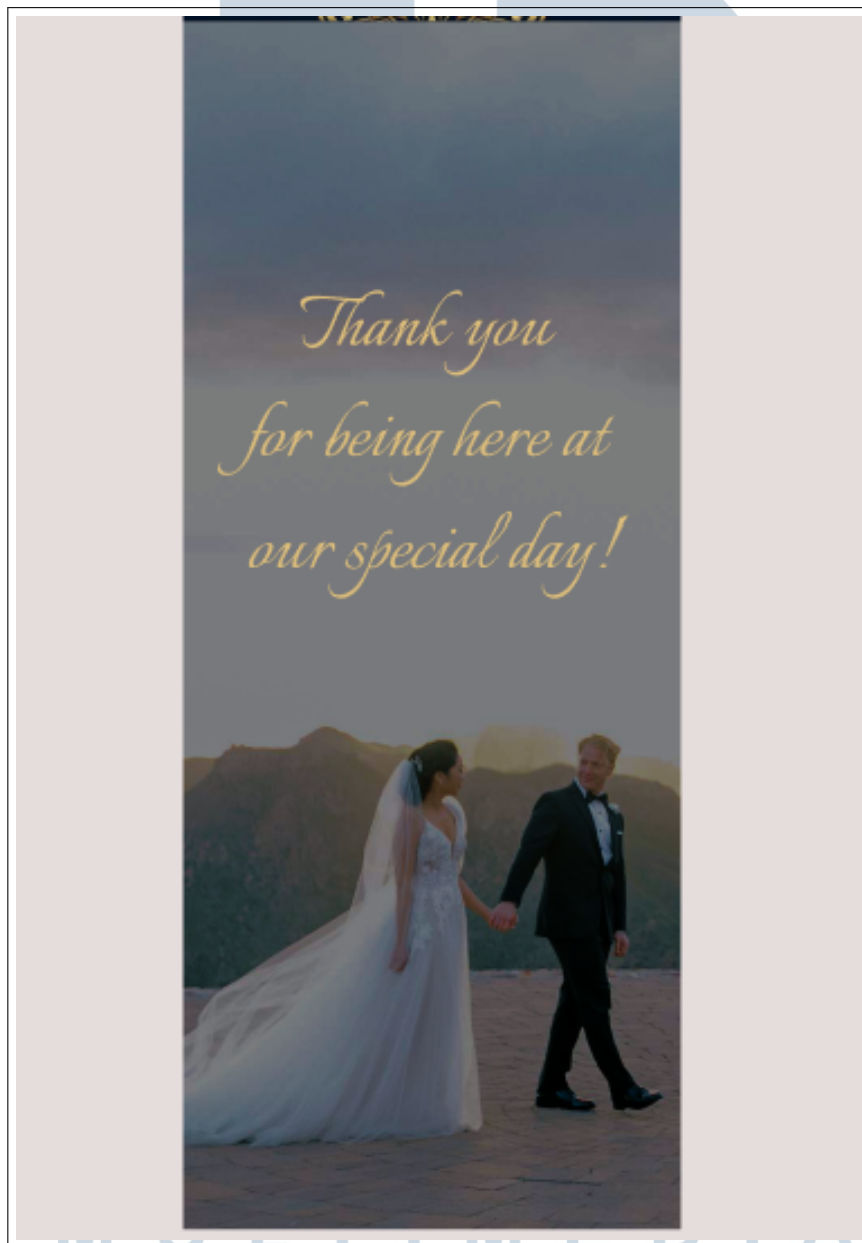
name DD/MM/YYYY
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna
aliqua.

name DD/MM/YYYY
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor
incididunt ut labore et dolore magna
aliqua.

name DD/MM/YYYY
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur
adipiscing elit, sed do eiusmod tempor

Gambar 3.79. prototipe *E-invitation* halaman pesan pribadi versi *mobile*

Pada gambar 3.79 menampilkan prototipe *E-invitation* ketujuh yang berisi halaman pesan pribadi dimana tamu dapat memberikan pesan dan selamat kepada calon pengantin dimana pesan tersebut dapat ditunjukkan dengan pesan pesan lain dari tamu lain.



Gambar 3.80. prototipe *E-invitation* halaman penutup versi *mobile*

Pada gambar 3.80 menampilkan prototipe *E-invitation* kedelapan yang berisi halaman penutup menandakan bahwa undangan tersebut sudah selesai.

Prototipe versi *desktop* tidak ditunjukkan dengan alasan belum selesai dikembangkan oleh penulis.

library yang digunakan dalam pembuatan proyek ini dapat dilihat pada table 3.5

Tabel 3.5. Library Design untuk Proyek 4 – Templat Internal E-Invitation Minyma

Elemen / Komponen	Keterangan
Warna	Warna biru royal yang elegan dan menenangkan, diambil dari moodboard.
Tipografi	Kombinasi formal dan modern, mengikuti prinsip keterbacaan tinggi untuk undangan dengan menggunakan font Italiano untuk judul dan Intern untuk badan
Tombol	RSVP dan pesan pribadi hadiah dengan desain yang bersih.
Layout	Struktur halaman tetap mengikuti urutan pembuka hingga penutup, sesuai standar undangan Minyma.

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Selama menjalani magang di PT Jaya Santoso Teknologi, penulis menghadapi kendala karena belum memiliki pengalaman kerja maupun pemahaman mengenai alur kerja (*workflow*). Solusi yang diberikan oleh *Supervisor* adalah dengan membimbing penulis dan tim serta memberikan arahan terkait alur kerja yang digunakan di perusahaan. Selain itu, kendala lain yang dihadapi penulis adalah keterbatasan sumber daya aset yang dapat digunakan dalam pembuatan desain. Solusi yang diterapkan adalah dengan memanfaatkan aset-aset publik yang tersedia secara gratis.

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