

BAB III

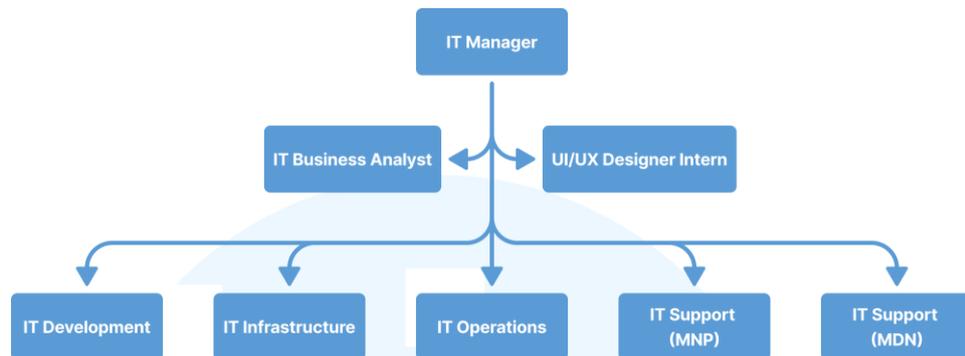
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Kedudukan dalam perusahaan yang ditempati penulis saat magang di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah posisi sebagai *UI/UX Designer Intern* pada IT (*Information Technology*) *Department*. Selaku IT Manager di IT *Department*, Rheemar Hardiyanto juga berperan sebagai supervisi magang bagi penulis selama melaksanakan magang. Koordinasi antara supervisi dengan penulis dilakukan secara daring maupun tatap muka ketika diperlukan asistensi maupun revisi pekerjaan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan yang ditempati penulis dalam Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah di IT (*Information Technology*) *Department* sebagai seorang *UI/UX Designer Intern*. IT (*Information Technology*) *Department* beroperasi layaknya sebuah perusahaan, dengan manager yang menaungi seluruh staf IT *Department* dalam melakukan tugasnya. Staf IT *Department* tidak hanya terdiri dari personil Universitas Multimedia Nusantara saja, tetapi juga membantu kebutuhan IT pada badan usaha lain yang berada dibawah naungan Yayasan Multimedia Nusantara dan Kompas Media Group yaitu Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) dan PT Multimedia Digital Nusantara (MDN).

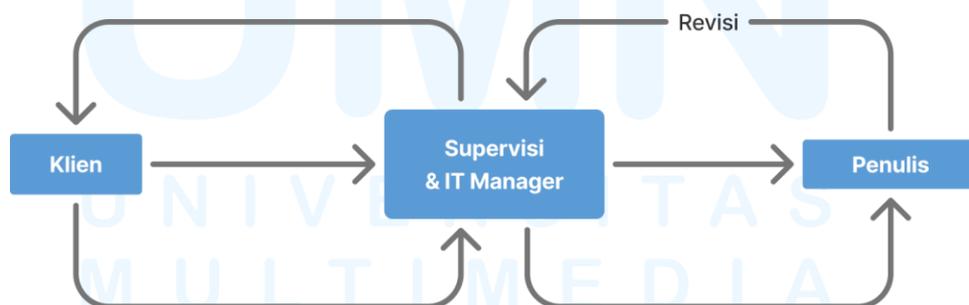


Gambar 2.3 Struktur Organisasi IT *Department*

Kedudukan penulis sebagai *UI/UX Designer Intern* dalam struktur organisasi perusahaan berada tepat dibawah koordinasi IT Manager. Penulis melakukan diskusi, koordinasi, dan asistensi pekerjaan langsung kepada IT Manager. Dengan begitu, IT Manager juga berperan sebagai supervisi bagi penulis selama magang.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis menerima koordinasi pekerjaan dari Rheemar Hadiyanto selaku supervisi magang. Supervisi magang menerima proyek dari klien eksternal, kemudian mengoordinasikan tugas desain *UI/UX* kepada penulis. Koordinasi secara daring dilakukan melalui platform WhatsApp antara nomor gawai pribadi supervisi dengan nomor gawai pribadi penulis.



Gambar 4.2 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi juga dilakukan secara tatap muka di kampus Universitas Multimedia Nusantara, New Media Tower, ruangan IT nomor C505. Selain menerima koordinasi dari supervisi, penulis juga melakukan asistensi dan

revisi pekerjaan. Asistensi dan revisi pekerjaan juga dapat dilakukan penulis melalui platform WhatsApp maupun secara tatap muka di ruang IT. Sebelum melakukan asistensi dan revisi pekerjaan, penulis melakukan konfirmasi terlebih dahulu dengan supervisi untuk bertemu di ruang IT lewat platform WhatsApp.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebagai seorang *UI/UX Designer Intern*, penulis bertugas untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna suatu produk digital seperti *website* maupun aplikasi. Selain itu, penulis juga berperan sebagai seorang desainer grafis bagi IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN).

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	12—14 Februari 2025	Perancangan Logo untuk <i>IT Department</i> UMN	Perkenalan magang dan briefing tugas. Pencarian ide untuk identitas visual <i>IT Department</i> . Penentuan font dan palet warna <i>IT Department</i> .
2	17—21 Februari 2025	Perancangan Logo untuk <i>IT Department</i> UMN	Sketsa awal, pengerjaan draft, dan handover hasil desain 5 draft logo <i>IT Department</i> .
3	24—28 Februari 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT Department</i> UMN	Mempelajari platform Framer untuk perancangan website, pembuatan sitemap awal, <i>asset styles</i> , perancangan <i>nav bar</i> , <i>hover components</i> , <i>responsive layout</i> , dan <i>Homepage</i> situs <i>IT Department</i> . Asistensi perancangan situs <i>IT Department</i> .
4	3—7 Maret 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT Department</i> UMN	Perancangan <i>Homepage</i> , asistensi progress, dan diskusi lebih lanjut mengenai situs <i>IT Department</i> . Pembuatan
5	10—14 Maret 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT Department</i> UMN	Pencarian ide baru untuk desain situs <i>IT Department</i> , pencarian dan pengumpulan <i>typeface</i> , <i>moodboard</i> , pembuatan <i>layout</i> , dan sketsa halaman Home & About yang baru.

6	17—21 Maret 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT</i> <i>Department</i> UMN	Pengambilan & editing foto gedung UMN sebagai <i>Key Visual</i> website <i>IT Department</i> . Desain <i>Hero Section</i> pada halaman <i>Home</i> . Mendesain bagian <i>Director Regards</i> , <i>Ongoing Projects</i> , <i>What We Do</i> , <i>Our History</i> , dan <i>Footer</i> serta mengaplikasikan animasi interaksi.
7	24—26 Maret 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT</i> <i>Department</i> UMN	Desain halaman <i>Contact</i> . Melakukan asistensi dengan <i>supervisor</i> , menerima <i>feedback</i> dan revisi. Diskusi mengenai halaman <i>Manuals</i> dan <i>Policy</i> .
8	7—11 April 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT</i> <i>Department</i> UMN	Revisi <i>website IT Department</i> dengan mengurangi <i>corner radius</i> dan mengatur kembali ukuran teks pada <i>Organizational Structure</i> . Melakukan penyesuaian dan melanjutkan perancangan desain untuk versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> . Mengumpulkan serta mempersiapkan foto-foto Gedung UMN untuk <i>handover</i> .
9	14—18 April 2025	Perancangan <i>Company Website</i> untuk <i>IT</i> <i>Department</i> UMN & Perancangan <i>Icons</i> untuk Aplikasi UNION	Melakukan asistensi dengan <i>supervisor</i> mengenai hasil perancangan versi <i>Desktop</i> dan menerima arahan untuk melanjutkan desain versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> . Diskusi mengenai rencana perancangan UNION <i>icons</i> dan MNP Satu kedepannya. Melanjutkan perancangan <i>website</i> UMN <i>IT Department</i> versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> .
10	21—25 April 2025	Perancangan Ulang <i>UI/UX</i> <i>Website</i> “Satu” untuk MNP & Perancangan <i>Icons</i> untuk Aplikasi UNION	Menerima <i>screenshot</i> halaman <i>website</i> Satu MNP dari <i>supervisor</i> . Menganalisis elemen desain yang ada dan memulai proses perancangan ulang <i>UI/UX</i> di <i>Framer</i> . Berdiskusi dengan <i>IT Development Superintendent</i> mengenai perancangan ikon aplikasi UNION, menerima referensi, membuat sketsa awal, dan melanjutkan perancangan ikon <i>Checkout</i> dan <i>Transaction History</i> menggunakan <i>Adobe Illustrator</i> .
11	28 April—2 Mei 2025	Perancangan <i>Company Website</i>	Melanjutkan perancangan <i>website</i> UMN <i>IT Department</i> versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> . Finalisasi perancangan ikon

		untuk <i>IT Department</i> UMN, <i>Icons</i> untuk Aplikasi UNION, dan <i>Website</i> “Satu” MNP	<i>Checkout</i> dan <i>Transaction History</i> untuk aplikasi UNION, lalu mengirimkan hasil akhir kepada <i>IT Development Superintendent</i> . Mengumpulkan referensi untuk perancangan ulang <i>website</i> “Satu” MNP.
12	5—9 Mei 2025	Perancangan Ulang <i>UI/UX Website</i> “Satu” untuk MNP	Menentukan tipografi dan palet warna yang akan digunakan. Merancang <i>layout</i> versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> untuk halaman <i>Log In</i> serta melanjutkan perancangan <i>layout</i> untuk halaman utama <i>website</i> “Satu” MNP.
13	12—16 Mei 2025	Perancangan Ulang <i>UI/UX Website</i> “Satu” untuk MNP dan <i>Company Website</i> untuk <i>IT Department</i> UMN	Merancang dan menyelesaikan komponen kalender pada <i>section My Schedule</i> di halaman utama <i>website</i> “Satu” MNP. Merancang komponen <i>Assignments</i> di halaman utama. Melanjutkan perancangan <i>website</i> UMN <i>IT Department</i> versi <i>Tablet</i> dan <i>Phone</i> .
14	19—23 Mei 2025	Proyek Perancangan <i>Visual Brand Guidelines</i> untuk <i>IT Department</i> UMN	Menganalisa referensi dari <i>brandingstyleguides.com</i> dan mulai menyusun draf awal <i>Brand Guidelines</i> . Mendefinisikan <i>core brand identity</i> , menyusun bagian <i>Introduction</i> , bagian <i>Core Brand Identity (Primary Logo, Logo Variations, Clear Space, Minimum Size, Misuse, dan Relationship with UMN Logo)</i> , dan bagian <i>Color Palette (Primary Colors, Secondary Colors, Neutral Colors</i> beserta kode HEX).
15	3—6 Juni 2025	Finalisasi dan <i>Handover</i> Perancangan <i>Company Website IT Department</i> UMN, <i>Website</i> “Satu” MNP, dan <i>Visual Brand Guidelines IT Department</i> UMN	Asistensi dan <i>handover</i> untuk <i>website</i> UMN <i>IT Department</i> , <i>website</i> Satu MNP, dan <i>Visual Brand Guidelines</i> .

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

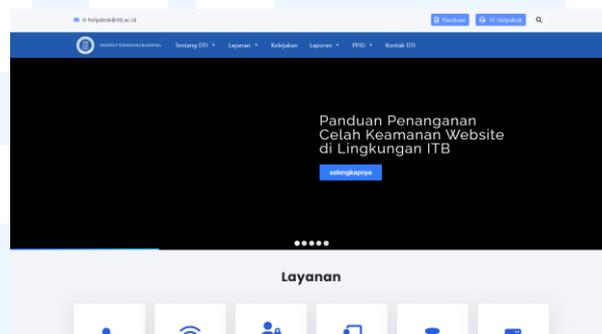
Sebagai seorang *UI/UX Designer Intern*, penulis bertugas untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna suatu produk digital. Contoh tugas yang dikerjakan penulis terkait *UI/UX Design* adalah perancangan *Company Website* untuk IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN), perancangan *icons* pada aplikasi UNION (UMN Companion), perancangan ulang *UI/UX website* untuk CDC (*Career Development Center*), dan perancangan ulang *UI/UX website* “Satu” untuk Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP). Selain itu, penulis juga berperan sebagai seorang desainer grafis bagi IT *Department* Universitas Multimedia Nusantara. Contoh tugas yang berkaitan dengan desain grafis adalah perancangan logo perusahaan untuk IT *Department*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tugas utama magang di IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN) adalah perancangan *Company Website* untuk IT *Department* UMN. IT *Department* belum memiliki situs resmi, oleh karena itu penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk merancang antarmuka situs resmi untuk IT *Department* UMN. Setelah melakukan *handover* dokumen desain Logo IT *Department*, penulis mulai mengerjakan proyek perancangan *UI/UX* situs resmi untuk IT *Department*.

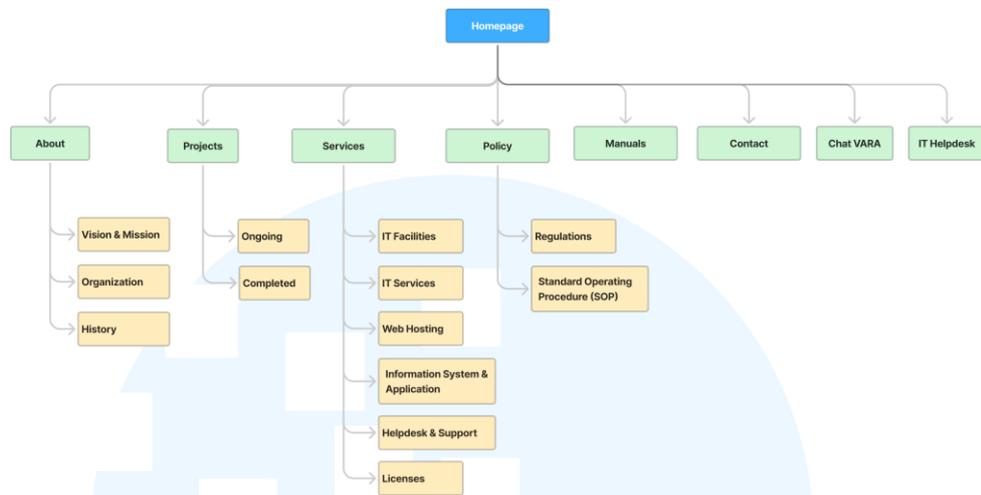
Sebelum memulai perancangan, penulis melakukan diskusi dengan *supervisor* untuk mencari tahu situs seperti apa yang diinginkan oleh IT (*Information Technology*) *Department*. Menurut *supervisor*, IT *Department* ingin memiliki situs resmi departemen IT, contohnya situs Direktorat Teknologi Informasi Institut Teknologi Bandung yang dapat diakses pada alamat *dti.itb.ac.id*. Selain referensi yang telah diberikan, penulis juga mengumpulkan referensi dari universitas lain yaitu situs Direktorat Teknologi Informasi Universitas Gadjah Mada yang dapat diakses pada alamat *dti.ugm.ac.id* dan situs Dukungan Teknologi Informasi Telkom

University Jakarta yang dapat diakses pada alamat *dti-jkt.telkomuniversitas.ac.id*. Selain itu menurut *supervisor*, situs resmi IT Department membutuhkan tampilan informasi mengenai *progress* pengerjaan proyek klien. Pada situs tersebut, klien dapat memantau seberapa jauh berjalannya proyek yang telah diselesaikan oleh IT Department. Selain itu, situs yang akan dirancang harus berisi informasi mengenai profil umum dan tupoksi (tugas, pokok, dan fungsi) IT Department.



Gambar 3.1 Situs Direktorat Teknologi Informasi Institut Teknologi Bandung
Sumber: <https://dti.itb.ac.id/> (2025)

Setelah mengumpulkan referensi, penulis memulai proses perancangan dengan merancang *sitemap* untuk *website* IT (*Information Technology*) Department. Melalui halaman utama atau *Homepage*, pengguna dapat mengakses beberapa menu *website* yaitu *About*, *Projects*, *Services*, *Policy*, *Manuals*, *Chat VARA*, dan *IT Helpdesk*. Menu *About* akan berisi konten mengenai visi & misi organisasi, struktur organisasi, dan sejarah organisasi. Menu *Projects* akan berisi portofolio yang pernah dikerjakan oleh IT Department dan juga proyek yang sedang dikerjakan. Menu *Services* berisi informasi mengenai berbagai layanan yang ditawarkan oleh IT Department. Menu *Policy* dan *Manuals* berisi dokumen mengenai regulasi kampus maupun petunjuk pemakaian untuk berbagai layanan IT Department. Akhirnya, menu *Chat VARA* akan membawa pengguna ke portal bantuan berupa *customer service chatbot* di platform WhatsApp.



Gambar 3.2 Perancangan Sitemap Situs IT Department

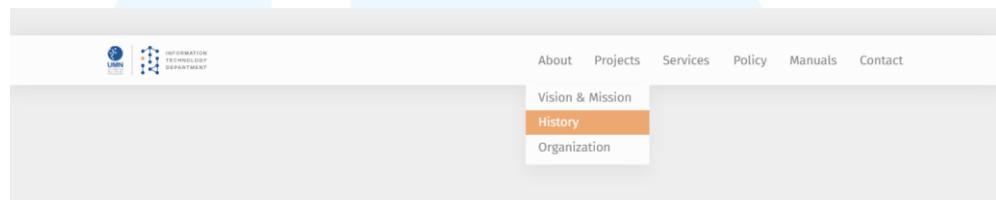
Setelah merancang *sitemap*, penulis menentukan *typeface* yang akan digunakan pada *website*. Berdasarkan referensi situs yang telah dikumpulkan, gaya *website* secara keseluruhan termasuk gaya *typeface* mencerminkan gaya formal dan korporat. Sesuai dengan referensi tersebut, penulis memilih Fira Sans, *font* karya Carrois Apostrophe yang tersedia di platform Google Fonts. Palet warna yang digunakan sama seperti yang ada pada logo IT (*Information Technology*) Department yang telah dirancang pada proyek sebelumnya.



Gambar 3.3 Penentuan *Typeface* dan Palet Warna Situs IT Department

Setelah menentukan *typeface* dan palet warna, penulis melakukan *prototyping* menggunakan platform Framer. Penulis menggunakan Framer karena ia merupakan salah satu platform yang dirancang khusus untuk mendesain situs *web*. Penulis terlebih dahulu merancang purwarupa *navigation bar* sesuai dengan *sitemap* yang telah dirancang. Pada *navigation*

bar terdapat tombol untuk tiap menu yang akan ada pada situs IT (*Information Technology*) Department. Tiap menu memiliki *dropdown* yang menampilkan isi konten yang ada pada tiap menu tersebut. Contohnya, ketika pengguna melakukan *hover* pada menu *About*, pengguna dapat mengakses konten *Vision & Mission*, *History*, dan *Organization* pada *dropdown*.



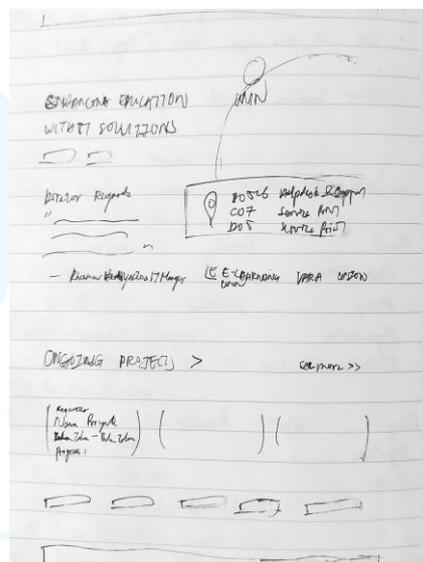
Gambar 3.4 Purwarupa *Navigation Bar* Situs IT Department

Penulis lanjut merancang purwarupa halaman utama situs IT (*Information Technology*) Department. Foto latar yang digunakan berasal dari situs Kompas.com yang menyatakan bahwa foto bersumber dari Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Dalam *purwarupa* ini, penulis mengintegrasikan *headline* "*Enhancing Education with IT Solutions*" sebagai elemen utama pada bagian atas halaman. Penulis juga menyertakan tombol "*Chat VARA*" (*Virtual Assistant multimedia nusantaRA*) dan tombol "*IT Helpdesk*" untuk mempermudah interaksi pengguna. Selain itu juga terdapat informasi mengenai lokasi kantor *Helpdesk & Support* di Gedung B lantai 5 ruangan 5, serta *Service Point* di Gedung C lantai 7 dan Gedung D lantai 5. Terdapat juga bagian *Director Regards* yang berisi pesan dari IT Manager. Purwarupa halaman utama didesain menyerupai gaya desain dari referensi yang telah dikumpulkan, yaitu situs IT pada universitas-universitas lain yang memiliki gaya desain korporat.



Gambar 3.5 Purwarupa Awal *Homepage* Situs *IT Department*

Melihat purwarupa *Homepage* situs *IT (Information Department) Department* yang kurang mencerminkan *IT Department* sebagai sebuah organisasi yang bekerja di bidang teknologi dan informatika, penulis memutuskan untuk mengganti gaya desain *website*. Untuk aset fotografi, penulis juga memutuskan untuk mengambil foto sendiri dan tidak lagi menggunakan aset fotografi dari sumber eksternal.



Gambar 3.6 Sketsa Halaman Utama *Website IT Department*

Penulis melanjutkan proses perancangan dengan melakukan sketsa desain halaman utama website *IT (Information Technology) Department*

Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Dalam sketsa ini, penulis merancang *Hero Section* yang menampilkan Gedung UMN sebagai elemen visual utama. Bagian tersebut dilengkapi dengan headline "*Enhancing Education with IT Solutions,*" yang mencerminkan tugas pokok dan fungsi (tupoksi) departemen. Penulis juga menyertakan tombol "*Chat VARA* (Virtual Assistant multimedia nusantaRA)" dan tombol "*IT Helpdesk.*" Tombol "*Chat VARA*" akan mengalihkan pengguna menuju percakapan WhatsApp dengan UMN VARA bernomor +62-822-8889-9921 untuk layanan *chatbot* customer service. Tombol "*IT Helpdesk*" tersebut akan mengalihkan pengguna menuju situs helpdesk IT dengan alamat *helpdesk.umn.ac.id* untuk layanan dukungan teknis.

Dalam sketsa tersebut juga mengintegrasikan bagian *Director Regards* yang berisi pesan dari Manager IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Kemudian, penulis merancang bagian yang menampilkan logo-logo proyek terdahulu IT *Department*, seperti situs *E-Learning*, *CDC* (*Career Development Center*), dan *UNION* (*UMN Companion*). Penyertaan logo-logo tersebut bertujuan untuk memperlihatkan peran departemen IT dalam berbagai layanan digital yang selama ini dikenal dan digunakan oleh dosen maupun mahasiswa UMN. Penulis juga menambahkan satu kartu khusus yang menunjukkan lokasi kantor IT *Department*, mempermudah pengguna untuk mengetahui lokasi kantor IT Departemen maupun titik layanan lainnya.

Berdasarkan sketsa halaman utama yang telah dibuat, dibutuhkan aset fotografi gedung kampus Universitas Multimedia Nusantara (UMN) dalam desain *website*. Penulis melanjutkan proses perancangan dengan melakukan pengambilan foto dari berbagai titik di lingkungan kampus UMN dan sekitarnya. Gedung yang akan dijadikan subjek adalah gedung-

gedung *iconic* yaitu *New Media Tower* atau dikenal sebagai Gedung C dan juga *PK. Ojong – Jakob Oetama Tower* atau dikenal sebagai Gedung D.

Pengambilan foto dilakukan menggunakan kamera Fujifilm X-T10 dalam format RAW. Foto diambil dengan teknik *bracketing*, yaitu pengambilan satu foto dengan beberapa *exposure* yang berbeda. Pada pemotretan yang dilakukan, *bracketing* dilakukan dengan variasi *exposure* +1 dan -1. Hasilnya ada 3 foto yang sama dengan masing-masing *exposure* yang berbeda, yaitu *exposure* normal, +1, dan -1. Titik pengambilan foto pertama berlokasi di *Student Lounge* Gedung B lantai 3. Penulis mengambil foto dari jendela ruangan *Student Lounge* menghadap *New Media Tower* atau Gedung C UMN. Lensa yang digunakan adalah *fixed lens* TArtisan 35mm f/1,4. Foto diambil dengan *shutter speed* 1/250 detik, *aperture* f/5,6, dan ISO 400, 200, dan 800.



Gambar 3.7 Foto RAW Gedung Kampus UMN dari Titik Pertama

Titik pengambilan foto kedua berlokasi di Graha Tamiya Gading Serpong. Awalnya, penulis berencana untuk mengambil foto dari atas gedung Graha Tamiya, tetapi lokasi tersebut tidak dapat diakses oleh penulis karena lantai 2 gedung tersebut telah disewakan sebagai tempat perkantoran. Menurut salah seorang karyawan dari PT Mitra Koleksi Mandiri, lantai 2 Graha Tamiya hanya dapat diakses oleh karyawan perusahaan. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk mengambil foto dari halaman parkir Graha Tamiya menghadap *New Media Tower* atau Gedung C UMN dan *PK. Ojong – Jakob Oetama Tower* atau Gedung D UMN. Lensa yang digunakan adalah

fixed lens TArtisan 50mm f/1,2. Foto diambil dengan *shutter speed* 1/250 detik, *aperture* f/8, dan ISO 400, 200, dan 800.



Gambar 3.8 Foto RAW Gedung Kampus UMN dari Titik Kedua

Foto-foto yang telah diambil dengan format RAW kemudian diolah menggunakan program Adobe Lightroom edisi Creative Cloud. Foto-foto yang telah diambil dengan *bracketing* digabung menjadi satu dengan teknik *HDR Merge*. Foto kemudian diolah lebih lanjut dengan mengatur *exposure*, *highlights*, *temperature*, *tint*, dan *vibrance* untuk menghasilkan foto yang profesional dan layak untuk digunakan pada desain *website*.



Gambar 3.9 Hasil Olahan Foto Gedung Kampus UMN

Setelah kedua foto tersebut diolah menggunakan Adobe Lightroom, penulis melanjutkan proses pengolahan menggunakan Adobe Photoshop.

Penulis menghapus *background* pada foto menggunakan fitur *Remove Background*. Setelah itu penulis melakukan *flip* foto secara horizontal pada foto pertama agar posisi gedung sesuai dengan sketsa halaman utama yang telah dibuat.



Gambar 3.10 Hasil Penghapusan *Background* Foto Gedung Kampus UMN

Sebelum melakukan *prototyping* halaman utama situs IT (*Information Technology*) *Department*, penulis terlebih dahulu menentukan *typeface* yang lebih mencerminkan bidang teknologi dan informatika. Penulis menggunakan *typeface* Host Grotesk karya Doğan Karapınar dan İbrahim Kaçtıoğlu yang tersedia di platform Element Type. Penulis menetapkan beberapa ukuran dan jenis font spesifik untuk berbagai elemen desain. Untuk *headline* utama, digunakan Host Grotesk Medium berukuran

52px, sementara Host Grotesk Regular dengan ukuran 32px diaplikasikan untuk sub-headline atau judul bagian. Selanjutnya, Host Grotesk Regular berukuran 20px digunakan untuk teks isi utama atau *paragraph*. Kemudian untuk keterangan atau label dengan ukuran teks sangat kecil, digunakan Host Grotesk Regular 12px dengan format *all-caps* agar dapat tetap dibaca dalam ukuran kecil.

Host Grotesk Medium 52

Host Grotesk Regular 32

Host Grotesk Regular 20

HOST GROTESK REGULAR 12

Gambar 3.11 Penentuan *Typeface* Situs IT *Department*

Penulis melanjutkan tahap perancangan dengan melakukan *prototyping* halaman utama situs IT (*Information Technology*) *Department* berdasarkan sketsa yang telah dibuat. *Prototyping* dilakukan menggunakan platform Framer yaitu platform yang dirancang khusus untuk pembuatan *website*. Foto-foto Gedung Universitas Multimedia Nusantara (UMN) yang telah diproses menggunakan Adobe Lightroom dan Adobe Photoshop digunakan dalam desain halaman utama bagian *Hero Section*. Headline “Enhancing Education with IT Solutions” menggunakan font Host Grotesk Medium 52px dengan warna Biru UMN dengan kode HEX #005596.

Logo-logo proyek terdahulu IT *Department*, yaitu E-Learning, CDC, dan UNION, juga diintegrasikan ke dalam desain prototype tersebut guna menampilkan track record departemen secara visual. Logo-logo ini ditampilkan menggunakan animasi *scrolling* secara horizontal bergerak dari kanan ke kiri, menciptakan efek dinamis yang menarik perhatian pengguna. Penulis memanfaatkan fitur animasi yang tersedia dalam Framer untuk merealisasikan efek *scrolling* horizontal tersebut dengan lancar.



Gambar 3.12 *Draft Prototype* Halaman Utama Situs IT Department

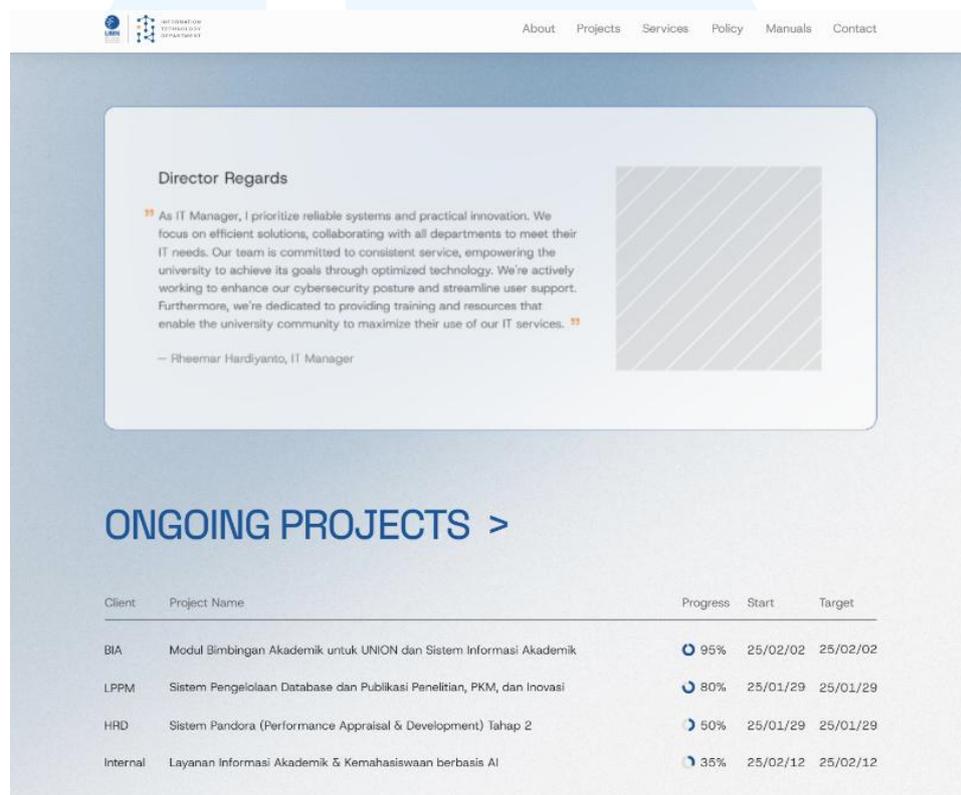
Setelah melakukan asistensi dengan *supervisor*, penulis diarahkan untuk merubah *corner radius* pada elemen desain agar tidak terlalu melengkung. Contohnya pada komponen kartu dan juga tombol. *Supervisor* ingin agar tiap elemen tidak tampil terlalu membulat tetapi tidak sepenuhnya memiliki sudut yang runcing. Penulis melakukan revisi *corner radius* pada semua komponen. Komponen berukuran kecil seperti tombol tidak lagi memiliki bentuk membulat tetapi diubah menjadi bentuk persegi panjang dengan *corner radius* sebesar 8px. Untuk komponen berukuran sedang dan besar seperti kartu, digunakan *corner radius* sebesar 16px.



Gambar 3.13 *Revisi Prototype* Halaman Utama Situs IT Department

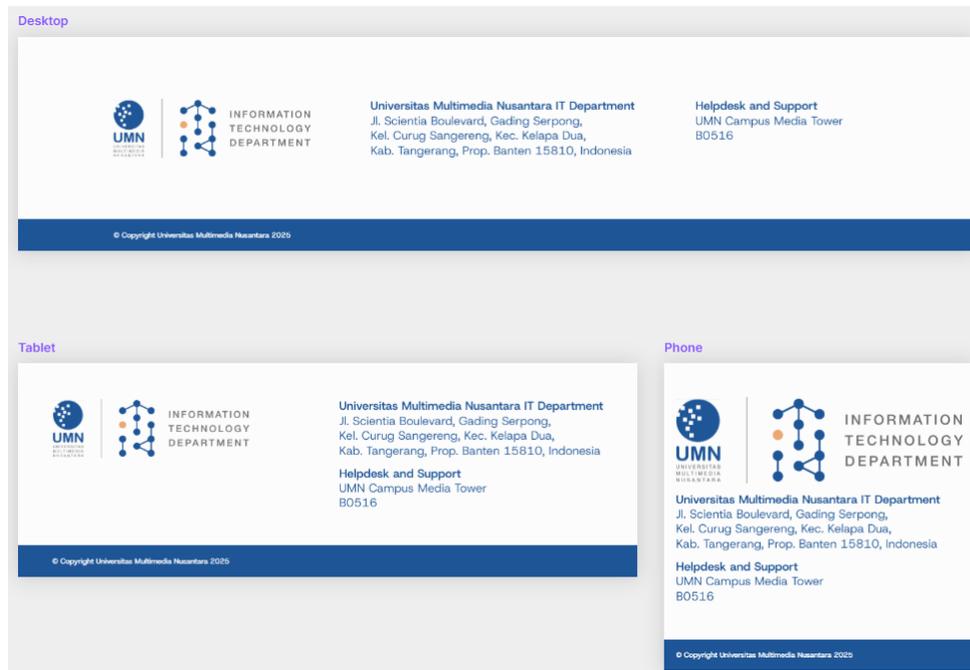
Bagian *Director Regards* yang sebelumnya direncanakan dalam sketsa, kini ditempatkan di bawah tampilan logo-logo proyek terdahulu pada halaman utama *website*. Kemudian, setelah bagian *Director Regards* terdapat bagian *Ongoing Projects* yang menampilkan semua proyek yang

sedang dikerjakan oleh IT (*Information Technology*) *Department*. Sesuai *feedback* dari *supervisor*, bagian ini diperlukan agar memudahkan klien melacak status proyek yang telah mereka pesankan kepada IT *Department*. Bagian ini menampilkan nama klien, nama proyek, *progress* pengerjaan, tanggal dimulainya pengerjaan dan tanggal target diselesaikannya pengerjaan.



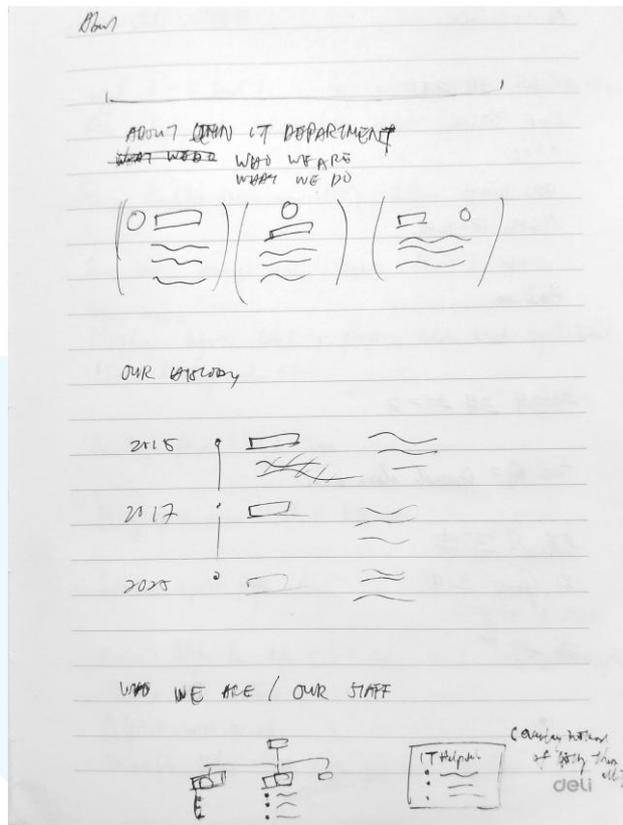
Gambar 3.13 Halaman Utama Bagian *Director Regards* dan *Ongoing Projects*

Selain itu, penulis juga merancang *footer* untuk *website* IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). *Footer* memiliki warna utama pada *background* yang berwarna putih, sesuai dengan warna *background* pada *header*. Pada *footer* terdapat tampilan logo UMN beserta logo IT *Department* secara berdampingan, dan juga informasi mendasar seperti nama lengkap departemen, alamat lengkap, dan lokasi kantor *Helpdesk & Support* IT *Department*.



Gambar 3.14 Footer Situs IT Department

Setelah melakukan asistensi dengan *supervisor* mengenai hasil desain halaman utama, penulis melanjutkan proses perancangan dengan melakukan sketsa cepat halaman *About* pada *website* IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Halaman ini akan berisi informasi yang rinci mengenai tugas pokok dan fungsi (tupoksi) IT *Department*. Selain itu, juga akan terdapat informasi lainnya mengenai organisasi IT *Department* seperti sejarah organisasi dan struktur organisasi.



Gambar 3.15 Sketsa Halaman *About* Situs IT *Department*

Bagian pertama yaitu *What We Do* berisi penjelasan mengenai fungsi utama, layanan yang disediakan, dan peran strategis IT (*Information Technology*) *Department* dalam mendukung operasional serta kegiatan akademik Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Selanjutnya, bagian *Our History* berisi penjelasan mengenai perkembangan IT *Department* sejak awal berdiri hingga masa kini, dan bagaimana perannya terhadap perkembangan universitas. Terakhir, bagian *Organization Structure* berisi bagan struktur organisasi IT *Department* yang menunjukkan nama jabatan dalam organisasi maupun staf yang menempati tiap jabatan tersebut.



Gambar 3.16 Halaman *About* Bagian *What We Do* dan *Our History*

Bagian *Organization Structure* dirancang untuk menampilkan bagan struktur organisasi IT (*Information Technology*) *Department* secara komprehensif. Bagan ini secara spesifik menunjukkan setiap nama jabatan yang ada dalam struktur organisasi departemen. Selain itu, bagian ini juga memaparkan secara jelas nama staf yang menempati tiap posisi atau jabatan tersebut. Bagian *Organization Structure* ini bertujuan untuk memberikan gambaran hierarki serta pembagian tugas di lingkungan IT *Department*.



Gambar 3.26 Halaman *About* Bagian *Organization Structure*

Selain halaman utama dan halaman *About*, penulis juga merancang halaman *Projects* yang berfungsi sebagai sejenis halaman portofolio bagi IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Halaman ini dibagi menjadi dua bagian utama yaitu *Ongoing Projects* dan *Published Projects*. Bagian *Ongoing Projects* menampilkan semua proyek yang sedang dalam tahap pengerjaan. Terdapat informasi mengenai nama klien atau departemen universitas yang memberikan pesanan, nama proyek, *progress* pengerjaan, tanggal dimulainya pengerjaan dan tanggal target diselesaikannya pengerjaan. Bagian ini berfungsi agar klien dapat memantau *progress* pengerjaan tugas yang telah mereka pesankan kepada IT *Department*.

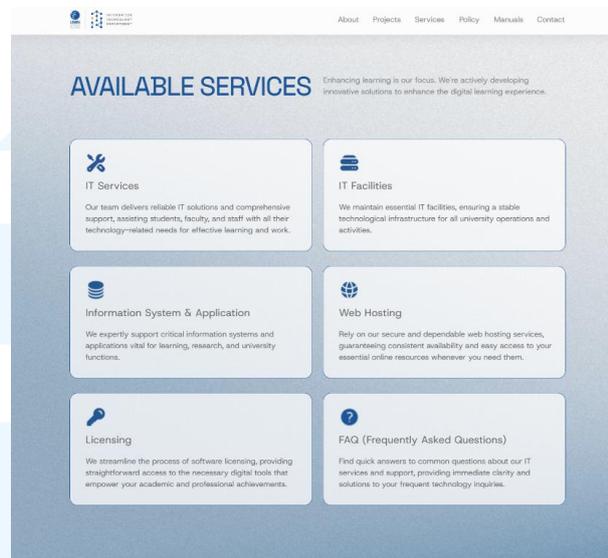


Gambar 3.27 Halaman *Projects* Situs IT *Department*

Selain itu juga terdapat *Published Projects* menampilkan semua proyek yang telah selesai dan diluncurkan, menunjukkan capaian serta kontribusi departemen kepada universitas. Terdapat informasi mengenai nama proyek, tanggal peluncuran proyek, dan nama klien yang memberikan pesanan. Secara keseluruhan, penulis merancang halaman *Projects* ini untuk memberikan gambaran yang menyeluruh mengenai portofolio kerja IT (*Information Technology*) *Department* bagi para pengguna, baik proyek yang sedang dikerjakan maupun yang telah diselesaikan dan diluncurkan.

Setelah selesai merancang halaman *Projects*, penulis melanjutkan perancangan *website* dengan mendesain halaman *Services*. Halaman ini berfungsi untuk memberikan penjelasan mendetail mengenai layanan-layanan yang disediakan oleh IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Layanan tersebut meliputi *IT Services* yang mencakup dukungan teknis umum, *IT Facilities* terkait infrastruktur dan sarana teknologi, serta *Information System & Application*

yang membahas sistem dan aplikasi yang dikembangkan atau dikelola departemen.

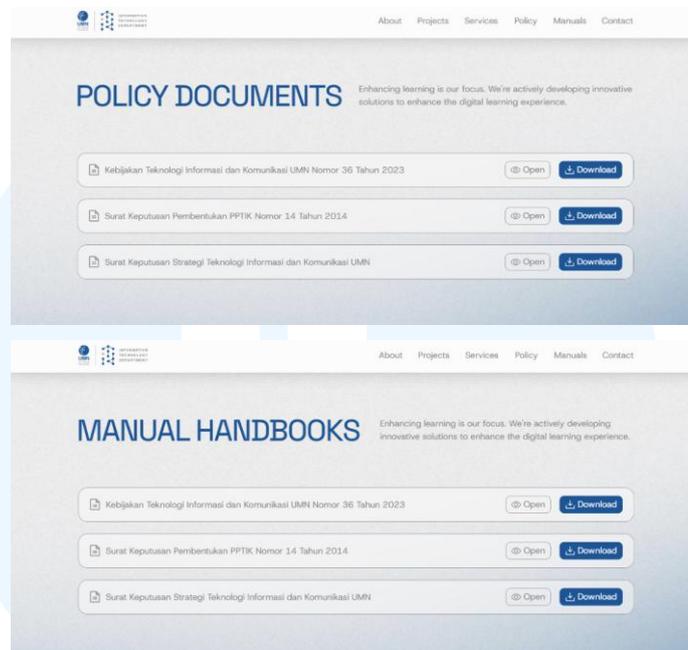


Gambar 3.28 Halaman *Services* Situs IT *Department*

Selain itu, terdapat juga bagian *Web Hosting* untuk pengelolaan situs web, *Licensing* terkait lisensi perangkat lunak, dan *FAQ (Frequently Asked Questions)* untuk menjawab pertanyaan umum pengguna. Setiap layanan ditampilkan dalam bentuk *cards* atau kartu yang disusun dalam posisi grid. Masing-masing kartu menampilkan judul berupa nama layanan, paragraf teks yang mendeskripsikan layanan, dan *icon* sebagai representasi visual mengenai layanan.

Setelah merancang halaman *Services*, penulis juga merancang dua halaman terpisah, yaitu *Policy* dan *Manuals*, yang memiliki fungsi serupa namun memiliki jenis isi konten yang berbeda. Halaman *Policy* berisi dokumen mengenai kebijakan, keputusan, dan prosedur operasional standar atau *Standard Operational Procedure (SOP)* yang berlaku di IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Sementara itu, halaman *Manuals* dokumen berupa buku panduan

dan dokumen teknis terkait sistem atau layanan yang dirancang oleh IT *Department*.

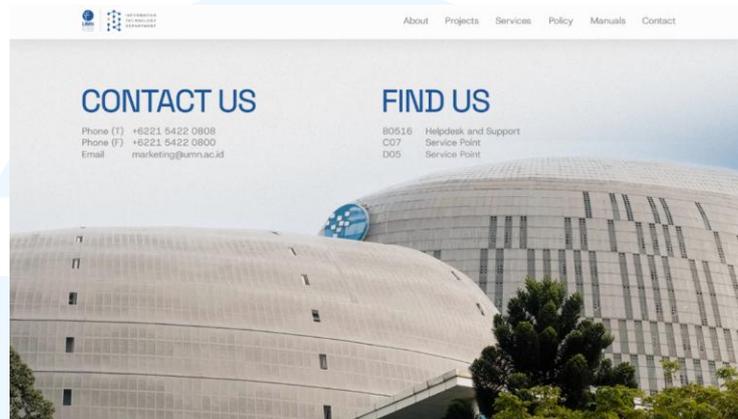


Gambar 3.29 Halaman *Policy* dan *Manuals* Situs IT *Department*

Tiap dokumen merupakan sebuah *card* atau kartu yang menampilkan nama file. Tiap kartu terdapat dua tombol yaitu tombol *Open* bagi pengguna yang ingin langsung membaca isi dokumen dan tombol *Download* bagi pengguna yang ingin mengunduh dokumen. Kedua halaman ini bertujuan untuk menjadi sumber informasi yang penting bagi staf maupun pengguna yang membutuhkan referensi atau dokumentasi yang bersifat resmi atau teknis.

Halaman terakhir yang harus dirancang adalah halaman *Contact*. Awalnya, penulis merancang halaman *Contact* sebagai halaman berupa *form* dimana pengguna dapat menulis pesan yang nantinya akan diterima oleh IT (*Information Technology*) *Department* dalam bentuk email. Setelah melakukan asistensi dengan *supervisor*, metode kontak seperti ini tidak diperkenankan karena telah ada metode kontak yang telah digunakan selama ini yaitu melalui telepon maupun *email*. Oleh karena itu, pada halaman

Contact terdapat bagian *Contact Us* yang menampilkan informasi kontak seperti nomor telepon dan alamat *email* resmi Universitas Multimedia Nusantara (UMN).



Gambar 3.30 Halaman *Contact* Situs IT *Department*

Sementara itu, bagian *Find Us* memberikan detail lokasi fisik untuk layanan dukungan teknis. Lokasi kantor *Helpdesk* dan *Support* berada di Gedung B lantai 5 ruangan 5. Kemudian juga terdapat *Service Point* yang terletak di Gedung C lantai 7 dan Gedung D lantai 5. Untuk memberikan nilai estetika pada halaman *Contact* yang terasa agak kosong, penulis menggunakan foto gedung UMN yang masih belum terpakai yaitu foto yang diambil dari Graha Tamiya menghadap *New Media Tower* dan *PK. Ojong – Jakob Oetama Tower* yang saling berdampingan.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain perancangan *Company Website* IT *Department*, penulis juga melakukan perancangan logo perusahaan untuk IT *Department*, perancangan *icons* pada aplikasi UNION (UMN Companion), perancangan ulang *UI/UX website* untuk CDC (*Career Development Center*), dan perancangan ulang *UI/UX website* “Satu” untuk Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP).

3.3.2.1 Proyek Perancangan Logo untuk IT *Department*

Permasalahan utama yang diselesaikan pada tugas ini adalah tidak adanya logo resmi IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Oleh karena itu, penulis diarahkan untuk merancang sebuah logo untuk IT *Department*. Tugas ini diberikan oleh *supervisor* pada tanggal 14 Februari 2025 dan finalisasi *draft* selesai pada tanggal 19 Februari 2025. Beberapa *draft* logo kemudian melalui proses *polling* oleh staf IT *Department* dan akhirnya terpilih satu *draft* terbaik pada tanggal 4 Maret 2025. Dalam tugas ini IT (*Information Technology*) *Department* tidak menggunakan metode perancangan tertentu, tetapi penulis menggunakan alur *inspiration*, *ideation*, dan *implementation* yang dikemukakan oleh IDEO pada buku “The Field Guide to Human-Centered Design” untuk membantu berjalannya proses perancangan.

Untuk memulai tahap *inspiration*, penulis melakukan diskusi dengan *supervisor* untuk mencari tahu logo seperti apa yang diinginkan. Menurut *supervisor*, IT *Department* menginginkan logo yang bergaya sederhana dan modern untuk mencerminkan tugasnya di bidang IT. Selain itu, logo IT *Department* harus mencerminkan bahwa ia merupakan sebuah departemen dibawah naungan Universitas Multimedia Nusantara (UMN). *Supervisor* juga memberikan contoh yaitu logo Fakultas Seni dan Desain (FSD) UMN, dimana logo tersebut memiliki gaya yang tidak terlalu menjauhi gaya logo UMN sehingga dapat ditampilkan bersampingan dan masih terkesan harmonis. Selain itu *supervisor* juga menyatakan preferensinya pada penggunaan warna aksen pada logo. Logo IT *Department* harus memiliki warna aksen dan tidak monokromatis.



Gambar 3.3 Logo UMN dan Logo FSD UMN

Sumber: FSD UMN (2025)

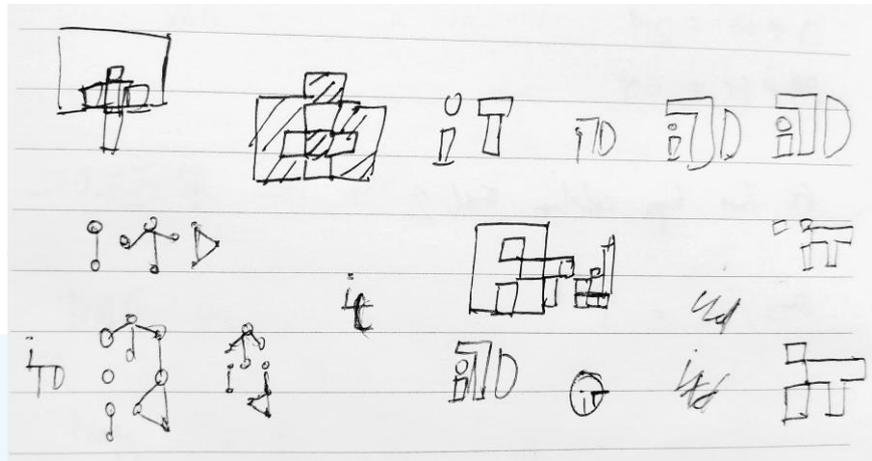
Selain melakukan diskusi dengan *supervisor*, penulis juga mencari referensi logo perusahaan lain yang mencerminkan bidang teknologi. Penulis menetapkan beberapa logo perusahaan sebagai referensi yaitu *Intel*, *IBM*, *Blackberry*, *Cardano*, *Unsplash*, *Dynaboard*, *Netlify*, dan *DigitalOcean*. Logo perusahaan-perusahaan tersebut ditetapkan sebagai referensi karena mencerminkan bidang teknologi. Selain itu, logo Universitas Multimedia Nusantara (UMN) juga digunakan sebagai referensi untuk menjaga keharmonisan antara logo *IT Department* dengan logo universitas.



Gambar 3.4 Referensi Perancangan Logo

Setelah mengumpulkan informasi dari *supervisor* dan menetapkan referensi logo, penulis melanjutkan perancangan ke tahap *ideation* dengan melakukan *quick sketch* atau sketsa cepat.

Terdapat beberapa konsep logo yang terkumpulkan berdasarkan eksplorasi logo melalui sketsa cepat.



Gambar 3.5 Sketsa Cepat Logo IT *Department*

Konsep utama logo IT *Department* adalah menggunakan inisial huruf pada nama departemen untuk menciptakan rupa pada logo. Ide logo pertama adalah menggunakan lingkaran-lingkaran kecil yang dihubungkan satu sama lain sehingga menciptakan huruf “i,” “t,” dan “d.” Penggunaan lingkaran-lingkaran kecil umum ditemukan pada logo bidang teknologi, misalnya pada logo *Cardano* yang dijadikan sebagai referensi. Visualisasi yang juga umum ditemukan adalah penghubungan beberapa poin satu sama lain seperti pada logo *Netlify*. Desain logo ini mencerminkan tanggungjawab IT *Department* di bidang konektivitas dan *web*.



Gambar 3.6 Draft Logo IT *Department*

Penulis mengimplementasikan ide tersebut menggunakan platform desain *Figma*. Logo menggunakan warna utama ‘Biru

UMN' dengan kode HEX #005596 untuk menjaga keharmonisan logo ketika disusun bersampingan dengan logo UMN. Penulis juga menetapkan warna *cyan* atau sian dengan kode HEX #52C9D1 sebagai warna aksen pada logo.



Gambar 4.5 Draft Logo IT Department

Ide logo kedua adalah menggunakan *negative space* untuk menciptakan huruf “i” dan “t.” Penulis menggunakan lingkaran sebagai bentuk dasar sesuai dengan bentuk logo UMN. Digunakan bentuk persegi untuk menciptakan *negative space* di dalam lingkaran, sesuai dengan logo UMN yang terdiri dari sebuah lingkaran yang memiliki *negative space* berupa persegi-persegi didalamnya. Karena kemiripannya dengan logo UMN, desain logo ini menekankan IT Department sebagai sebuah departemen kampus Universitas Multimedia Nusantara.



Gambar 3.7 Draft Logo IT Department

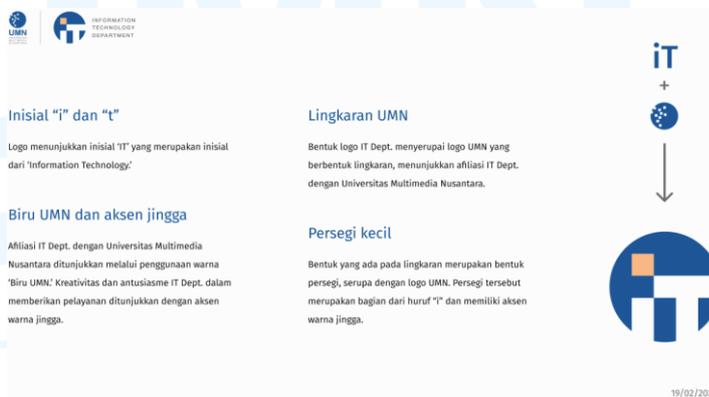
Ide logo ketiga serupa dengan ide logo kedua, tapi hanya menggunakan bentuk persegi untuk menciptakan huruf “i” dan “t.” Beberapa persegi disusun dengan menyisakan *negative space*.

Negative space yang dihasilkan menampilkan rupa inisial dari istilah *Information Technology*.



Gambar 3.8 Lembar Dokumen Desain Logo IT *Department Draft Satu*

Berdasarkan *draft* logo yang telah dirancang, IT *Department* melakukan eliminasi sehingga tersisa dua *draft* yang akan dilakukan *polling* atau pemilihan menurut suara terbanyak diantara staf IT *Department*. Sebelum itu, *supervisor* memberikan instruksi untuk membuat penjelasan makna logo untuk kedua *draft* tersebut. Selain itu juga terdapat revisi penggantian warna aksan logo IT *Department* dari warna sian menjadi warna jingga. Penulis menetapkan warna jingga dengan kode HEX #F4A772 sebagai warna aksan pada logo, menggantikan warna sian pada iterasi sebelumnya.



Gambar 3.9 Lembar Dokumen Desain Logo IT *Department Draft Dua*

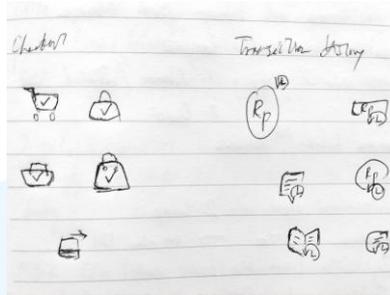
Setelah melakukan *handover* dokumen desain Logo IT *Department* kepada *supervisor* pada tanggal 19 Februari 2025,

dilakukan pemilihan suara diantara staf IT *Department*. Akhirnya pada tanggal 4 Maret 2025 ditetapkan *draft* satu sebagai logo IT *Department*. Logo akan diterapkan pada media desain IT *Department* dikemudian hari, seperti pada *website* resmi IT *Department*.

3.3.2.2 Proyek Perancangan *Icons* untuk UNION

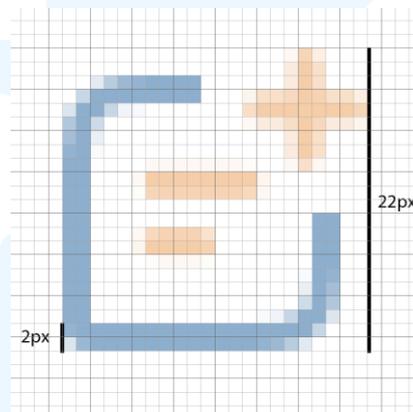
Pada tanggal 23 April 2025, penulis diarahkan untuk merancang *icons* untuk aplikasi UNION (UMN Companion) oleh salah satu staf IT (Information Technology) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN), yaitu Danry Ray selaku *IT Development Superintendent*. UNION merupakan aplikasi berbasis gawai yang dapat diunduh pada platform Android maupun iOS. Aplikasi ini merupakan penggabungan beberapa layanan digital yang sudah ada di UMN seperti pengecekan jadwal perkuliahan dan mengakses nilai mata kuliah. Proyek ini merupakan bagian dari pengembangan antarmuka aplikasi UNION yang telah dirancang oleh mahasiswa magang dari semester sebelumnya.

Setelah diberi arahan dari Danry Ray, penulis menerima contoh referensi *icons* UNION yang telah didesain sebelumnya melalui *email* atau surel. Referensi *icons* dibutuhkan agar *icons* yang dirancang penulis memiliki gaya visual yang selaras dengan keseluruhan aplikasi UNION. Perancangan *icons* di proyek ini harus memastikan konsistensi visual dengan elemen desain yang sudah ada dalam aplikasi. Penulis segera memulai proses sketsa awal berdasarkan contoh referensi yang telah diterima.



Gambar 3.10 Sketsa Cepat *Icon Checkout* dan *Transaction History*

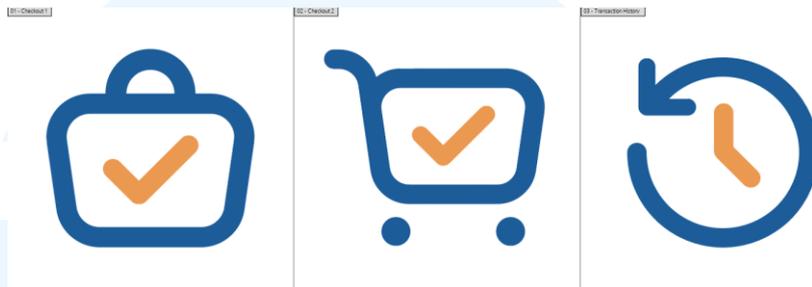
Setelah menerima *brief* dan contoh referensi tersebut, penulis melanjutkan proses perancangan dengan membuat sketsa cepat untuk *icon Checkout* dan *Transaction History*. Setelah melakukan sketsa, penulis melanjutkan pada tahap implementasi menggunakan Adobe Illustrator. Desain tersebut juga mencakup penyesuaian warna dan *stroke* agar *icon* tampak selaras dengan *icon* lain yang sudah ada pada aplikasi.



Gambar 3.11 Analisa *Icon* yang Sudah Ada

Desain *icon* lain yang sebelumnya sudah ada pada aplikasi menjadi acuan dalam perancangan *icon* baru. Penulis menganalisa desain *icon* sebelumnya dan membuat *grid* untuk membantu proses desain *icon* baru. Ditemukan bahwa ukuran PNG adalah 30px kali 30px, oleh karena itu *Artboard* yang digunakan untuk mendesain *icon* baru berukuran 30px. Ukuran maksimum *icon* sebesar 22px dan ketebalan *stroke* sebesar 2px. Berdasarkan analisa tersebut, penulis

merancang *icons* baru di dalam *Artboard* berukuran 30px dengan batas ukuran maksimal *icon* 22px dan ketebalan *stroke* 2px. Penulis melakukan implementasi sesuai dengan hasil sketsa yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.11 Hasil Perancangan *Icon Checkout* dan *Transaction History*

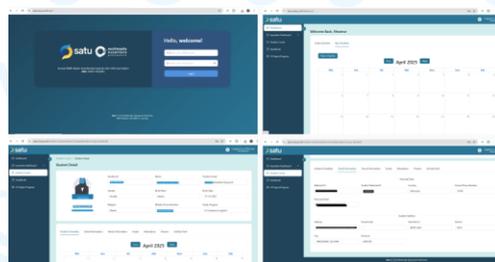
Setelah kedua *icon* selesai didesain dalam Adobe Illustrator, penulis melakukan *Export* dalam format .PNG dengan resolusi 100px kali 100px, sama seperti *icons* lain yang dijadikan referensi. Penulis mengirimkan hasil akhir tersebut kepada Danry Ray dalam format ZIP melalui *email* perusahaan, sebagai bagian dari prosedur komunikasi yang menjadi pilihan Danry Ray. Penyerahan *file* desain melalui surat elektronik ini bertujuan untuk memastikan dokumentasi yang rapi serta memudahkan proses *feedback* dan integrasi *icon* ke dalam pengembangan aplikasi UNION.

3.3.2.3 Proyek Perancangan Ulang *UI/UX Website* “Satu” untuk Multimedia Nusantara Polytechnic

Setelah menyelesaikan perancangan *Company Website* untuk IT (*Information Technology*) *Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN), penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk lanjut pada tugas selanjutnya, yaitu perancangan ulang *website* “Satu” dari Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP). *Website* “Satu” ini merupakan portal mahasiswa dari MNP, sebuah institusi pendidikan tinggi vokasi yang berlokasi di Tangerang, Indonesia, dan didirikan

pada tahun 2021. MNP sendiri merupakan bagian dari Kompas Gramedia Group dan UMN, dengan fokus utama pada pendidikan tinggi tingkat diploma atau D3, berbeda dengan UMN yang juga menyediakan pendidikan tingkat sarjana atau S1 dan S2.

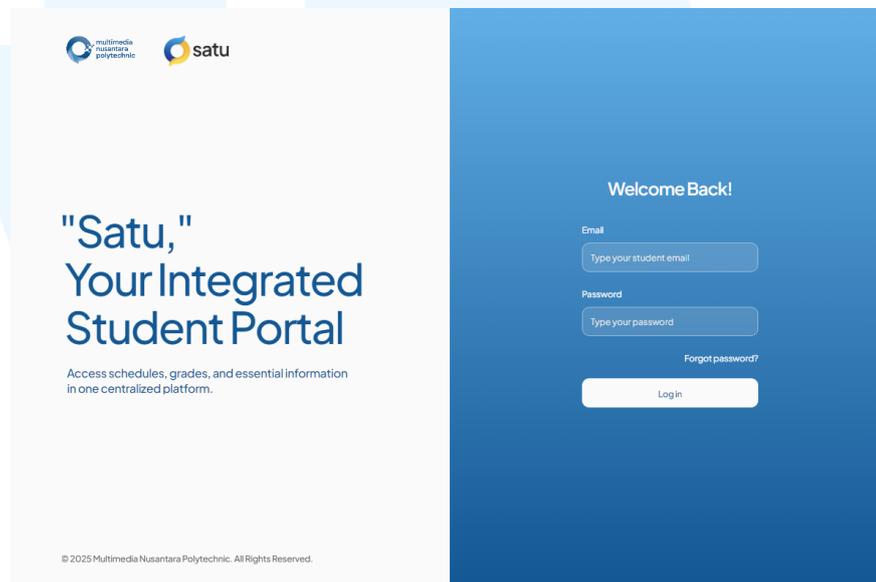
Sebagai portal mahasiswa, *website* “Satu” Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP) memungkinkan mahasiswa untuk mengakses jadwal perkuliahan, data kehadiran, nilai akademik, informasi keuangan, data pribadi dan orang tua, serta berbagai *handbook* akademik. Penulis diarahkan oleh *supervisor* untuk melakukan *redesign* atau perancangan ulang *UI/UX*. Penulis menerima tangkapan layar (*screenshot*) dari tampilan *website* “Satu” yang sudah ada. Tangkapan layar tersebut dikirimkan melalui aplikasi WhatsApp oleh *supervisor*. Pengiriman *screenshot* bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai desain *website* eksisting, memungkinkan penulis menganalisis elemen apa saja yang perlu dipertahankan atau diperbaiki. Terdapat halaman *Login*, *My Schedules* yang berisi kalender jadwal mahasiswa, dan *Student Center* yang berisi informasi pribadi mahasiswa. Dalam tampilan *Sidebar*, juga tampak adanya halaman *Handbook*, yang berarti halaman tersebut berisi dokumen panduan dan kebijakan yang dapat diunduh oleh pengguna.



Gambar 3.12 Tangkapan Layar *Website* “Satu” MNP oleh *Supervisor*

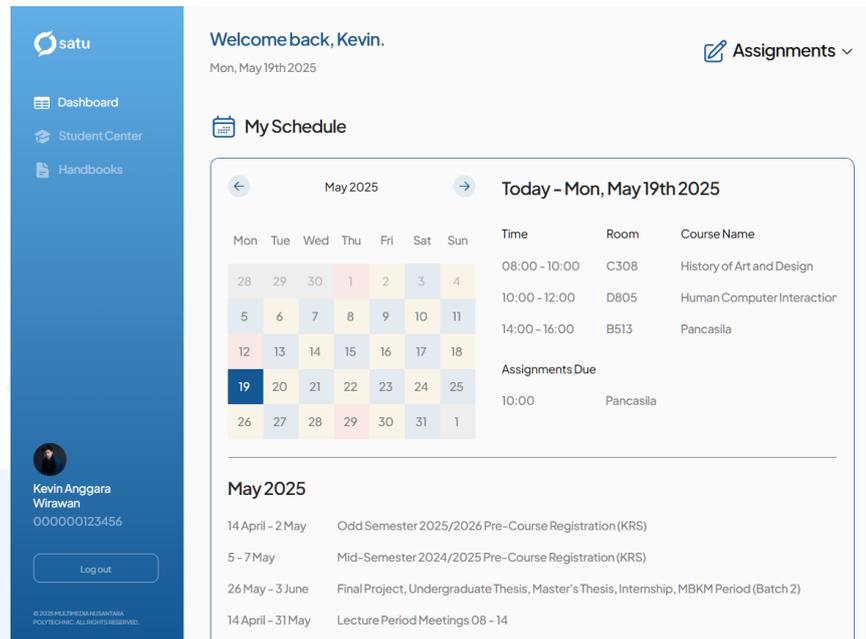
Penulis memulai proses *redesign user interface* (UI) dan *user experience* (UX) *website* “Satu” menggunakan platform Framer.

Halaman *Login* merupakan titik akses pertama ketika pengguna mengakses *website* “Satu” Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP). Di sebelah kiri halaman *Login* terdapat logo MNP dan logo *website*. Selain itu juga terdapat deskripsi singkat mengenai *website* “Satu” MNP, yaitu sebuah portal dimana mahasiswa dapat mengakses jadwal perkuliahan dan informasi penting lainnya dalam satu tempat.



Gambar 3.13 *Redesign* Halaman *Login* pada *Website* “Satu” MNP

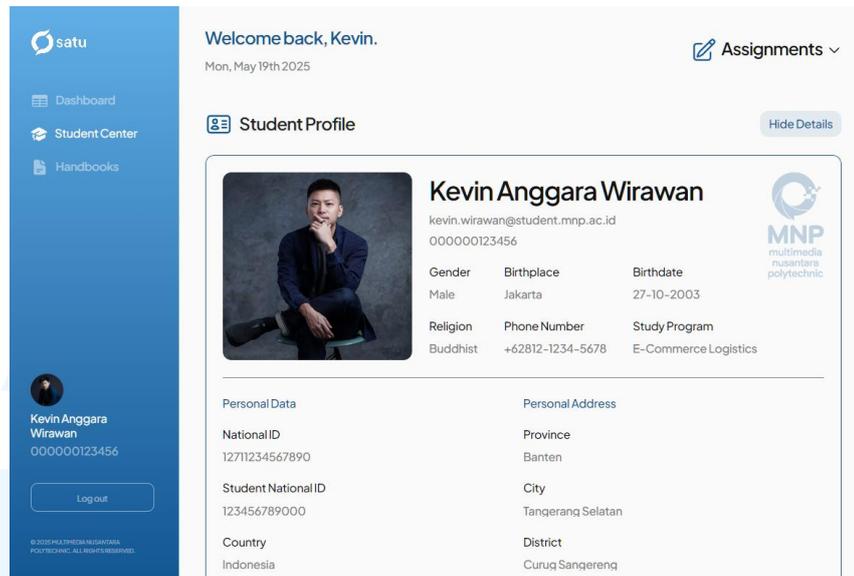
Setelah berhasil melakukan *Log In*, pengguna akan diarahkan langsung menuju halaman *Dashboard*. Halaman ini berfungsi sebagai pusat informasi utama bagi mahasiswa. Terdapat bagian *My Schedules* dilengkapi dengan fitur kalender bulanan. Terdapat komponen kalender dan di sebelah kanan kalender terdapat deskripsi per hari yang dipilih oleh pengguna.



Gambar 3.14 Redesign Halaman Dashboard pada Website “Satu” MNP

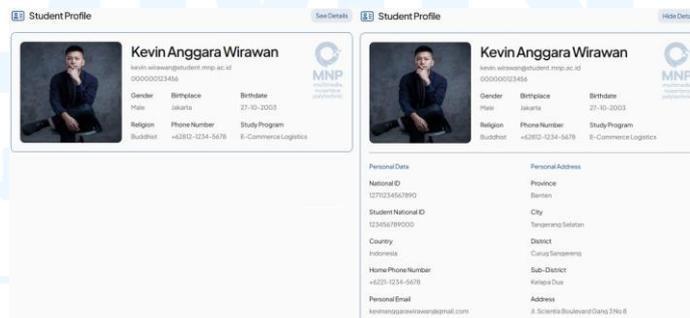
Di sebelah bawah kalender terdapat deskripsi per hari di dalam tiap bulan yang ditampilkan pada kalender. Misalnya, pengguna membuka kalender Mei 2025 dan memilih tanggal 19. Di sebelah kanan kalender akan menampilkan jadwal perkuliahan pengguna lengkap dengan waktu, ruangan, nama mata kuliah, dan tugas yang harus dikumpulkan pada tanggal tersebut. Di sebelah bawah kalender akan menampilkan *timeline* kalender akademik pada bulan tersebut, seperti tanggal pendaftaran Kartu Rencana Studi (KRS) dan tanggal libur (tanggal merah).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 Redesign Halaman *Student Center* pada Website “Satu” MNP

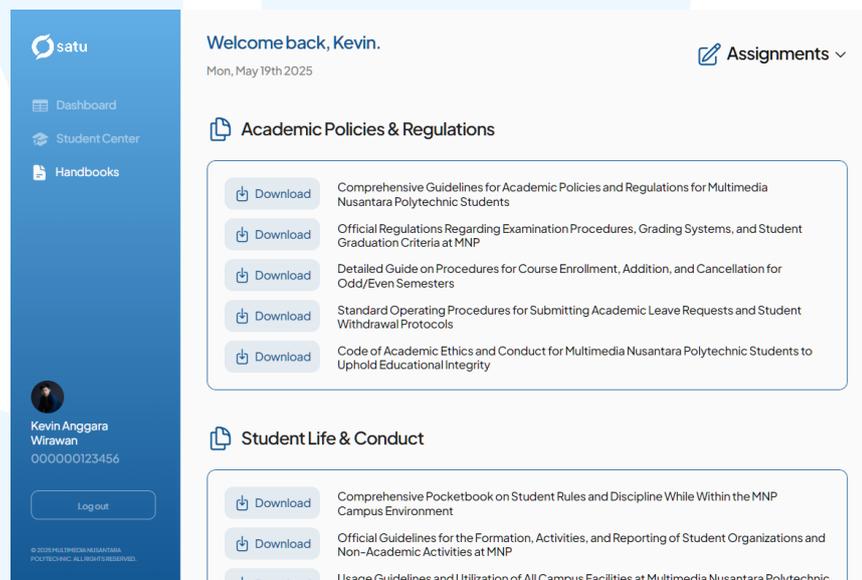
Bagian *Student Center* dirancang sebagai pusat informasi tentang data penting mahasiswa. Sub-bagian *Student Profile* menyajikan gambaran umum identitas mahasiswa, sementara tombol *See Details* memberikan akses terhadap informasi pribadi yang lebih rinci. Penulis menerapkan fungsi ini agar informasi pribadi yang sensitif seperti nomor KTP (Kartu Tanda Penduduk) dan alamat pribadi tidak terpampang secara terbuka saat menggunakan *website*. Pengguna dapat menggunakan tombol *Hide Details* untuk menyembunyikan kembali informasi sensitif tersebut.



Gambar 3.15 Komponen *Student Profile* pada Website “Satu” MNP

Halaman *Handbook* dalam *website "Satu"* MNP merupakan repositori segala dokumen dan panduan penting yang dapat diunduh

oleh mahasiswa. Bagian ini distrukturkan ke dalam empat kategori utama untuk memudahkan klasifikasi dan pencarian dokumen yaitu bagian *Academic Policies & Regulations* yang mencakup peraturan akademik, *Student Life & Conduct* yang mencakup peraturan tentang etika dan tata perilaku mahasiswa, *Administrative & Financial Guides* tentang prosedur administrasi dan keuangan, dan *Support Services & Resources* tentang layanan pendukung kampus. Setiap kategori dilengkapi dengan daftar dokumen yang dilengkapi dengan tombol *Download* agar pengguna dapat mengunduh dokumen yang dibutuhkan.



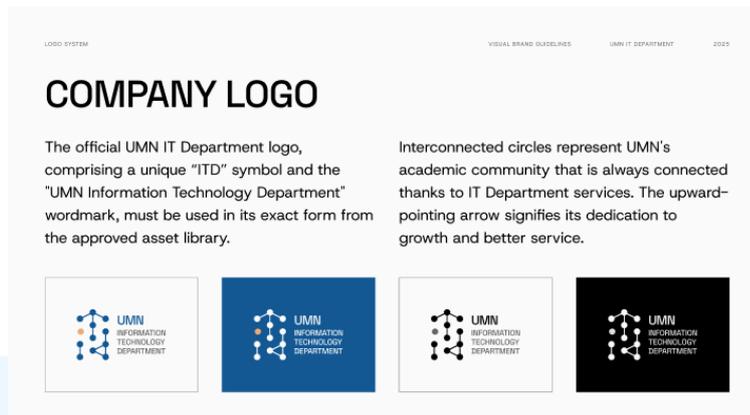
Gambar 3.16 Halaman *Handbooks* pada *Website “Satu”* MNP

Setelah menyelesaikan perancangan *website “Satu”* Multimedia Nusantara Polytechnic (MNP), penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* pada tanggal 3 Juni 2025. *Supervisor* puas dengan hasil desain yang telah dibuat, dan mengarahkan penulis untuk melakukan *export* file dan mengirimkannya melalui *WhatsApp*. Penulis mengirimkan file PDF, file HTML, dan *Framer remix link* kepada *supervisor* pada hari yang sama.

3.3.2.4 Proyek Perancangan *Visual Brand Guidelines* untuk *UMN IT Department*

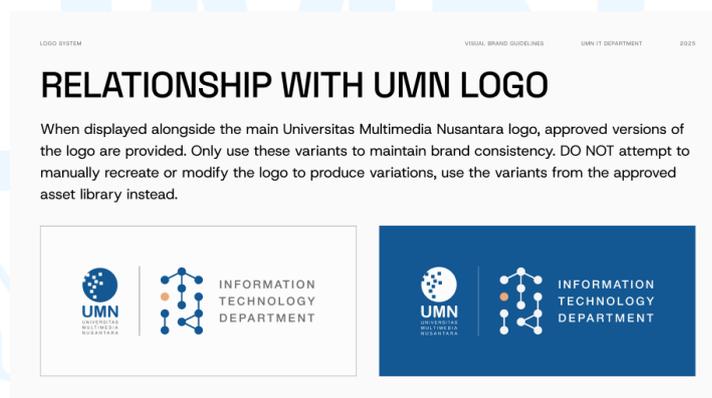
Seiring dengan perancangan *UI/UX website* “Satu” untuk *Multimedia Nusantara Polytechnic*, penulis merancang *Visual Brand Guidelines* untuk *IT (Information Technology) Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Proyek ini bertujuan untuk menciptakan panduan visual yang komprehensif, dijadikan sebagai referensi untuk memastikan konsistensi dalam seluruh representasi visual departemen. *Visual Brand Guidelines* atau panduan visual ini mencakup elemen-elemen penting yang membutuhkan referensi, yaitu penggunaan logo, warna, dan tipografi. Panduan ini dirancang untuk mendefinisikan identitas visual sesuai dengan tupoksi (tugas pokok dan fungsi) dari *IT Department* UMN. Penulis merancang panduan ini menggunakan platform *Figma*.

Hal pertama yang diatur dalam *Visual Brand Guidelines* panduan visual yang dirancang adalah *Company Logo* resmi *IT (Information Technology) Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Logo ini sendiri terdiri dari simbol unik "ITD" dan *wordmark* "UMN *Information Technology Department*." Penggunaan logo ini harus sesuai dengan bentuk aslinya yang telah ada di panduan visual. Simbol lingkaran yang saling terhubung pada logo merepresentasikan komunitas akademik UMN yang selalu terhubung berkat adanya layanan *IT Department*. Bentuk logo yang menyerupai tanda panah yang mengarah ke atas menunjukkan dedikasi departemen terhadap pertumbuhan dan pelayanan yang lebih baik.



Gambar 3.17 Halaman *Company Logo* pada *Visual Brand Guidelines*

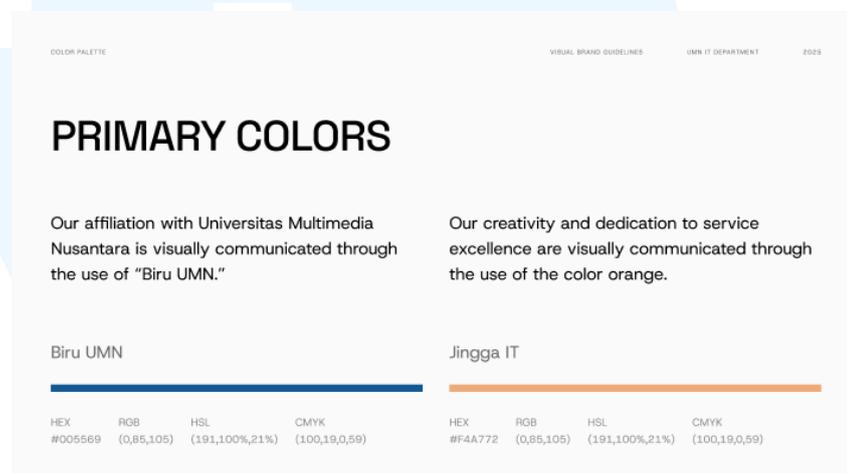
Selain itu, panduan ini juga mengatur *Relationship with UMN (Universitas Multimedia Nusantara) Logo*. Ketika logo *IT (Information Technology) Department* ditampilkan bersamaan dengan logo utama UMN, pengguna harus memakai varian yang telah didesain oleh penulis. Hal ini dikarenakan logo IT Department menggunakan gaya teks yang khusus. Penulis menekankan pentingnya penggunaan varian yang telah disediakan dalam panduan visual untuk menjaga konsistensi *brand*. Dalam konteks ini, pengguna tidak dianjurkan untuk membuat ulang atau memodifikasi logo secara manual.



Gambar 3.18 Halaman *Relationship with UMN Logo* pada *Visual Brand Guidelines*

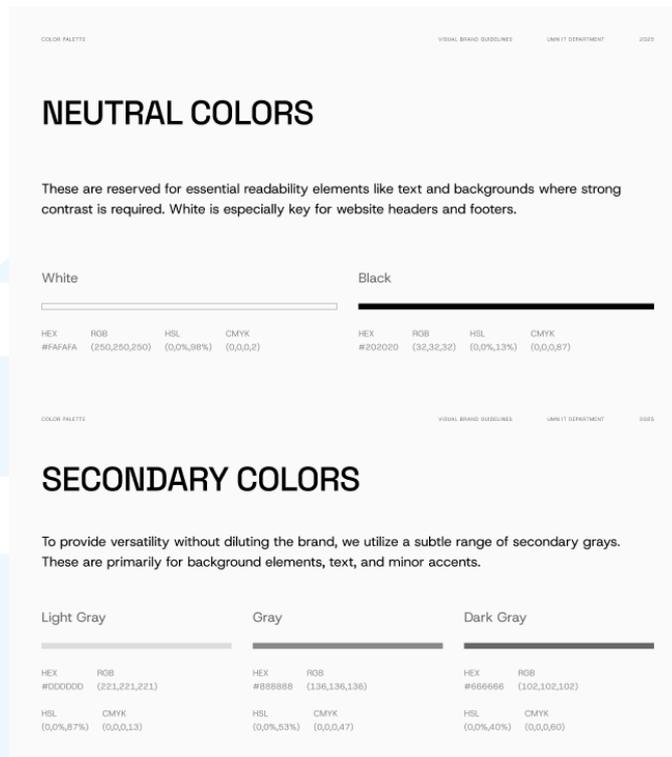
Selain logo, panduan visual ini juga mengatur tentang *Color Palette* atau palet warna. Halaman-halaman mengenai palet warna

terbagi menjadi halaman *Primary Colors*, *Neutral Colors*, dan *Secondary Colors*. Untuk *Primary Colors*, hubungan antara departemen dengan Universitas Multimedia Nusantara dikomunikasikan melalui penggunaan “Biru UMN” yaitu warna biru dengan kode HEX #005569. Sementara itu, kreativitas dan dedikasi terhadap keunggulan layanan divisualisasikan melalui penggunaan warna jingga dengan kode HEX #F4A772.



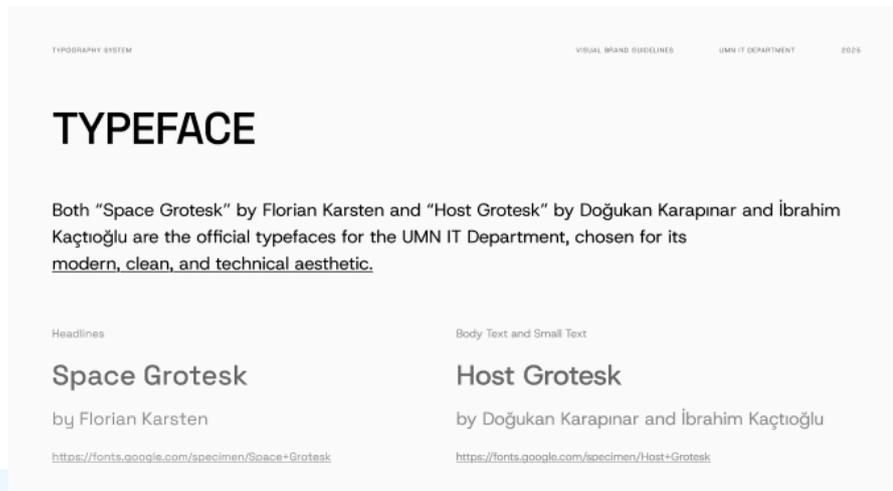
Gambar 3.19 Halaman *Primary Colors* pada *Visual Brand Guidelines*

Halaman *Neutral Colors* membahas tentang warna putih dan hitam. Untuk menjaga konsistensi *brand*, warna putih dan hitam juga butuh untuk ditetapkan pada panduan visual. Warna putih yang digunakan memiliki kode HEX #FAFAFA dan warna hitam memiliki kode HEX #202020. Selain itu juga terdapat halaman *Secondary Colors* yang membahas tentang warna diantara putih dan hitam yaitu *Light Gray* dengan kode HEX #DDDDDD, *Gray* dengan kode HEX #888888, dan *Dark Gray* dengan kode HEX #666666. Semua warna yang dibahas dalam *Neutral Colors* maupun *Secondary Colors* cocok digunakan untuk warna *background*, teks, dan elemen lainnya seperti *stroke* pada sebuah tombol.



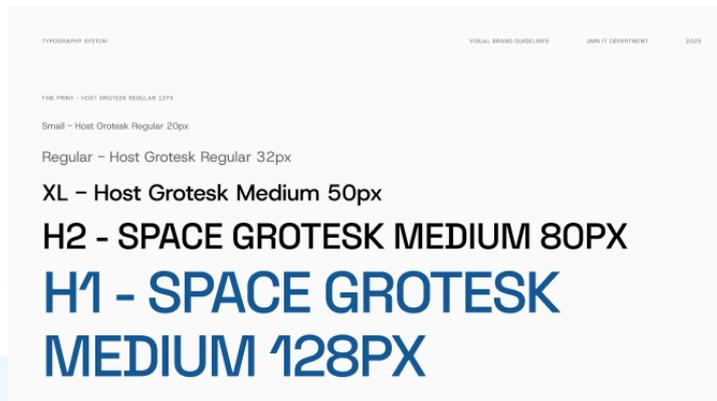
Gambar 3.20 Halaman *Neutral Colors* dan *Secondary Colors* pada *Visual Brand Guidelines*

Halaman *Typeface* membahas tentang *typeface* yang telah ditetapkan untuk *IT (Information Technology) Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN). *Typeface* yang dipilih adalah “Space Grotesk” oleh Florian Karsten dan “Host Grotesk” oleh Doğukan Karapınar dan İbrahim Kaçtıoğlu. Kedua *typeface* ini dipilih karena memiliki estetika yang berkesan modern, bersih, dan memberi kesan teknis. Hal ini sangat mencerminkan tupoksi (tugas pokok dan fungsi) *IT Department* dalam bidang teknologi dan informasi.



Gambar 3.21 Halaman *Typeface* pada *Visual Brand Guidelines*

Selain itu, juga terdapat panduan ukuran teks beserta jenis *font*. Dalam istilah pengembangan *web*, H1 dan H2 berarti *headline* atau judul pertama (judul utama) maupun kedua (sub-judul). Untuk *headline*, digunakan *font* “Space Grotesk” ketebalan *Medium*, dengan ukuran 128px untuk *headline* terbesar dan ukuran 80px untuk *headline* berukuran sedang. Untuk *Body Text*, terdapat ukuran *XL*, *Regular*, *Small*, dan *Fine Print*. Keempat nama tersebut juga merupakan istilah yang digunakan dalam pengembangan *web*. Seluruh varian *Body Text* menggunakan font “Host Grotesk.” *Body Text* tipe *XL* menggunakan ketebalan *Medium* dengan ukuran 50px, tipe *Regular* menggunakan ketebalan *Regular* dengan ukuran 32px, tipe *Small* menggunakan ketebalan *Medium* dengan ukuran 20px, dan tipe *Fine Print* menggunakan ketebalan *Medium* dengan ukuran 12px. Keempat ukuran teks ini penting ditentukan untuk membantu dalam pengembangan *web*.



Gambar 3.22 Halaman *Typeface* pada *Visual Brand Guidelines*

Setelah menyelesaikan perancangan *Visual Brand Guidelines IT (Information Technology) Department* Universitas Multimedia Nusantara (UMN), penulis melakukan asistensi dengan *supervisor* pada tanggal 3 Juni 2025. *Supervisor* puas dengan hasil desain yang telah dibuat, dan mengarahkan penulis untuk melakukan *export* file dan mengirimkannya melalui *WhatsApp*. Penulis mengirimkan panduan dalam format PDF kepada *supervisor* pada hari yang sama.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam proses pelaksanaan magang, penulis tidak luput dari beberapa kendala yang muncul selama periode kerja. Kendala-kendala ini secara umum terkait dengan kesulitan dalam mengelola efisiensi waktu dan fokus selama pengerjaan proyek serta penulisan laporan. Untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, penulis merumuskan dan menerapkan berbagai solusi strategis yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas. Bagian ini akan menguraikan beberapa kendala yang dihadapi penulis dan disertakan dengan solusi yang diterapkan untuk menyelesaikan kendala yang telah diuraikan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Salah satu kendala utama yang muncul adalah kurangnya kurangnya efisiensi waktu dari pihak penulis. Oleh karena itu, pengerjaan proyek dan

juga penulisan laporan menjadi terhambat. Selain itu, penulis kesulitan untuk fokus terhadap suatu kegiatan, dan menghabiskan waktu terlalu banyak terhadap suatu detail dalam suatu pekerjaan tertentu. Kondisi ini secara langsung mempengaruhi produktivitas dan alur kerja harian penulis selama melaksanakan kegiatan magang.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Untuk meningkatkan efisiensi waktu, penulis menerapkan beberapa cara untuk memperbaiki fokus, alokasi waktu, dan rasa lelah yang berlebihan. Penulis merasa lebih fokus ketika bekerja di dalam perpustakaan kampus yang terletak di gedung B lantai 1 Universitas Multimedia Nusantara. Untuk memperbaiki alokasi waktu, penulis memanfaatkan kalender digital untuk merencanakan kegiatan yang harus dilakukan pada jam tertentu. Selain itu, penulis menerapkan *PARA Method* yang dikemukakan Tiago Forte dalam bukunya yang berjudul “*The PARA Method: Simplify, Organise and Master Your Digital Life*,” yaitu suatu metode untuk mencatat, mengorganisasi, dan memantau berbagai informasi yang ada dalam kehidupan pengguna. Selain itu, penulis juga menemukan bahwa pola makan dan minum yang cukup serta menjaga kebersihan mental (*mental hygiene*) dengan baik merupakan faktor yang dapat meningkatkan fokus dan meredakan rasa lelah.