BAB 3
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Sebagai mahasiswa yang melaksanakan praktik kerja magang di perusahaan Sinar Mas Land pada bagian *IT Corporation* ditempatkan pada divisi *Data Digitalization & System Information,* memiliki fokus utama dalam membuat UI/UX pada website *LAMS* Sinar Mas dan men-*develop* jika dibutuhkan, berdasarkan inspirasi UI/UX yang dibuat sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

Dalam melaksanakan praktik kerja magang, tentu memiliki mentor atau supervisor yang memantau dan memberikan tugas maupun memberikan arahan serta evaluasi terhadap tugas dan pekerjaan yang diberikan. Sungguh sangat berpengaruh untuk melatih *skill* lebih baik lagi sebagai pelaksana kerja magang disini karena tidak memiliki tim dan hanya bekerjasama dengan mentor saja.

Kedudukan mahasiswa dalam melaksanakan magang pada bidang IT di perusahaan PT Sinar Mas Land divisi *Data Digitalization & System Information* memiliki struktur sendiri, antara lain:

1. Supervisor/Mentor: Peran Pak Zainal dan Pak Budi sangat berpengaruh dalam pelaksanaan praktik kerja magang ini dikarenakan mereka bertanggung jawab dalam memberikan arahan, mengawasi kinerja mahasiswa yang sedang menjalankan magang dan juga memberikan tugas atau pekerjaan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan mengevaluasi nya di akhir periode.

2. Mahasiswa Praktik Kerja Magang: Tentunya menyelesaikan segala tugas yang diberikan oleh *Supervisor* sesuai dengan arahan yang dibutuhkan dan menempuh target deadline secara efektif tentunya efisien. Selama mahasiswa menjalankan praktik kerja magang kurang lebih 3 bulan, telah menjalankan pengembangan desain maupun UI/UX untuk sebuah website Sinar Mas yang bernama *Land Management System* (LAMS), seperti Login Page yang memiliki fitur *carousel,* dan juga *TreeView List* yang digunakan sebagai menyimpan berkas-berkas, dokumen perusahaan, dokumen mengenai transaksi proyek. Selain itu sebagai mahasiswa yang sedang menjalankan praktik kerja magang harus memperhitungkan waktu karena harus menempuh target 640 jam yang telah ditentukan oleh pihak kampus.

Integrasi dan Pengembangan..., Moch. Kevin Jonathan DS, Universitas Multimedia Nusantara

Selama melaksanakan kerja magang segala proses tetap harus mengikuti prosedur sistematis yang telah ditentukan oleh pihak korporat untuk di ikuti agar terlaksananya setiap tugas dengan efisien dan efektif, koordinasi antar mahasiswa magang dengan atasan atau yang disebut *supervisor* ataupun mentor dalam kantor terdapat *flow* komunikasi atau cara kerja yang diterapkan, yaitu:

1. Briefing dan Pemberian Tugas

    - Selama mahasiswa menjalankan magang dalam divisi *Data Digitalization & System Information* tidak memiliki *Weekly Meeting* ataupun *Monthly Meeting* secara formal, *supervisor* akan mengundang mahasiswa magang dalam rapat jika diperlukan saja dan evaluasi yang tidak terencana.
    - Terkait tugas yang diberikan akan diberikan *brief* secara langsung dan dijelaskan terkait teknis yang diperlukan hingga kebutuhan spesifik lalu diserahkan kepada mahasiswa magang untuk melaksanakannya.
    - Tugas yang diberikan oleh *Supervisor* dilakukan secara bertahap satu persatu jika tugas pertama sudah terlaksana dan tidak ada revisi, akan diberikan tugas yang baru untuk dikerjakan, dan begitu seterusnya hingga evaluasi akhir.
    - Definisi tugas yang diberikan dapat berupa perancangan UI/UX, pengembangan UI/UX, penyempurnaan dan menambahkan fungsi yang belum ada dalam *website* tersebut dan mendevelop nya jika diperlukan.
    - Salah satu *jobdesk* tambahan yang telah disebutkan secara tersirat terkait tugas selama magang antara lain pengembangan UI/UX (develop) atas perancangan yang telah dibuat dan perbaikan *error* atau jika terjadi bug ketika pengaplikasian *code* yang dibuat lalu di gabungkan kepada *code* website yang telah jadi. Hal ini merupakan tugas tambahan dari *supervisor*/mentor untuk mahasiswa pelaksana kerja magang dan dapat disebut tentatif untuk mengembangkan (develop) karena berdasarkan kebutuhan perusahaan saja.

2. Pelaksanaan Tugas

    - Setelah diberikan *brief* tugas untuk dikerjakan, mahasiswa memulai mengerjakan sesuai arahan yang telah diberikan mencakup target

waktu yang diberikan, dan target agar hal yang telah dirancang dan direncanakan tercapai.

- Mahasiswa sebisa mungkin mengerjakan dengan semaksimal mungkin, jikalau terdapat kendala atau hambatan dalam melaksanakan *Supervisor* dengan senang hati turun tangan untuk membantu dan memberikan arahan yang lebih jelas terhadap mahasiswa magang.

3. Asistensi Terkait Tugas dan Revisi

    - Tentu apabila tugas yang diberikan telah selesai, sebagai mahasiswa magang akan meng-asistensikannya kepada *Supervisor* untuk dinilai dan dievaluasi terkait pekerjaan yang telah diselesaikan.
    - Jika terdapat masukkan evaluasi segera direvisi jika masih terdapat waktu pada hari tersebut, jika sudah waktu pulang dipersilahkan untuk melanjutkan revisi pada hari itu juga atau melanjutkannya di hari berikutnya.
    - Jika hasil revisi telah diselesaikan, lalu asistensikan lagi hingga finalisasi yang disetujui dan sesuai yang dibutuhkan *Supervisor.*

4. Finalisasi dan Implementasi

    - Jika tugas yang telah diberikan telah disetujui oleh *supervisor* dan memenuhi kebutuhan dan yang diinginkan, baru diserahkan kepada *Supervisor* untuk diimplementasikan kedalam *Website* tersebut.
    - Jikalau *supervisor* meminta mahasiswa pelaksana kerja magang untuk mendevelop nya, mahasiswa harus sedia untuk membangun perancangan UI/UX yang telah dibuat hingga di implementasikan ke dalam website tersebut.

Koordinasi yang dilakukan untuk berhubungan komunikasi antar mahasiswa dengan *Supervisor/*Mentor yang melaksanakan praktik kerja magang dalam menyelesaikan tugasnya, agar sesuai dengan yang diharapkan yaitu tepat waktu, mengerjakan hingga selesai dengan efektif dan efisien antara lain:

5. Pendampingan oleh *Supervisor*

- Mentor atau *Supervisor* mendampingi setiap hari, atau mahasiswa yang sedang menjalankan magang terpantau setiap saat dikarenakan peletakan meja kerja antar mahasiswa dengan mentor berdekatan dalam kantor. Menjadikan lebih mudah untuk berkomunikasi dan berkoordinasi antar Mahasiswa yang sedang menjalankan magangnya jika ada hambatan atau kesulitan dalam melaksanakan tugasnya.
- Mentor tidak menunggu mahasiswa magang nya untuk bertanya terlebih dahulu, dari pihak mentor sangat membantu pihak mahasiswa yang sedang menjalankan tugas dalam segi inovasi atau inspirasi UI/UX untuk didevelop kan dan diterapkan kepada *Website LAMS* Sinar Mas Land

6. Komunikasi Harian

- Koordinasi antar mahasiswa magang dengan *Supervisor* sehari-hari menggunakan aplikasi *WhatsApp,* mentor akan memberikan arahan jika pada hari esok atau pada hari tersebut akan ada *site visit* ke kantor cabang (P2T), untuk melakukan *meeting* atau melaksanakan praktik kerja magang pada kantor tersebut.
- Hari ke hari jika ada tugas yang dikerjakan telah selesai, mentor meminta untuk asistensi hasil, jika ada revisi akan diberikan pada saat itu juga dan seterusnya asistensi kembali.
- *Review code* dari tugas yang diberikan untuk diimplementasikan pada codingan *LAMS* agar tidak terjadi *error.*
- Mentor sangat terbuka diluar jam kerja jika mahasiswa magang ingin mengajukan pertanyaan, arahan terkait magang.

Tentu *flow* komunikasi dengan fokus koordinasi antar mahasiswa yang sedang melaksanakan praktik kerja magang terhadap *Supervisor* pada perusahaan termudahkan dengan adanya *flow* komunikasi yang jelas, dan juga sangat terbantu untuk lebih cepat dalam memahami proses kerja dengan etos profesional, yang terakhir tidak kalah penting yaitu mendapatkan pengalaman dalam bidang kerja sesuai bidang yang telah dipelajari di dunia perkuliahan yaitu pengembangan *website* dan develop tampilan, UI/UX di lingkungan industri.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama menjalankan praktik kerja magang di PT. Sinar Mas Land, memiliki fokus pekerjaan yang diberikan oleh mentor atau *supervisor* ialah *design* ulang UI/UX *website* internal yang digunakan oleh para karyawan perusahaan, jikalau arahan mentor tentang pengembangan fungsional sistem internal perusahaan yang telah dirancang, maka mahasiswa pelaksana kerja magang harus mengembangkan rancangan desain tersebut (*develop*). Salah satu proyek utama yang dikerjakan yaitu pembuatan dan pengembangan UI/UX untuk *website LAMS*. *LAMS* sendiri merupakan singkatan dari *Land Management System* yang digunakan oleh perusahaan Sinar Mas untuk menyimpan sertifikat properti, dokumen legalitas, berkas-berkas penting lainnya yang berupa *website* internal.

Tentunya dalam menyelesaikan tugas praktek kerja magang membutuhkan *tools* demi melancarkan dan memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan pekerjaan yang telah diberikan oleh mentor, di antara lain:

1. Perancangan UI/UX *Website* LAMS

   Mahasiswa pelaksana praktik kerja magang memiliki tanggung jawab dalam merancang tampilan (*User Interface)* dan alur (*User Experience)* dari *website* LAMS yang sudah jadi sebelum mahasiswa hadir pada perusahaan untuk mengikuti praktek kerja magang pada perusahaan tersebut. Pelaksana praktik kerja magang ditugaskan untuk membuat design UI/UX baru yang lebih menarik dan beberapa tugas tambahan. Mahasiswa magang membantu untuk memperbaiki fungsionalitas internal dalam website jika diperlukan tersebut sesuai dengan kebutuhan perusahaan dalam menggunakan platform internal tersebut. Terkait pengembangan UI/UX, mahasiswa pelaksana praktik kerja magang mengembangkan hasil perancangan tersebut sesuai dengan instruksi dan persetujuan *supervisor* dan juga mentor dalam kantor.

2. Pengembangan Berdasarkan Desain UI/UX

   Desain yang telah dirancang akan di asistensi kan kepada atasan untuk meminta persetujuan. Mahasiswa pelaksana kerja magang mengikuti arahan atau instruksi dari *supervisor* dan juga mentor terkait pengembangan (*development*) desain yang telah dibuat. Untuk melanjutkan ke tahap pengembangan (development) menggunakan *Visual Studio Code (VSCode).* Mahasiswa magang mengimplementasikan fungsional yang dibutuhkan oleh perusahaan kedalam *website* dengan menggunakan bahasa pemrograman

teknologi *front-end* seperti HTML, CSS dan JavaScript dan penggunaan *Bootstrap.* Tugas ini dikerjakan sesuai dengan arahan yang diperlukan perusahaan saja jika dibutuhkan untuk mendevelop nya, jika tidak, mahasiswa pelaksana kerja magang hanya melakukan perancangan *design* saja lalu dikembangkan oleh tim *develop*.

3. Pengujian dan Implementasi terhadap *Website*

   Ketika perancangan yang telah berhasil dikembangkan dan disetujui oleh pihak mentor selaku perwakilan dari perusahaan dan diminta untuk mengimplementasikan terhadap website, sebagai mahasiswa magang yang bertanggung jawab akan pekerjaan tersebut, turut melakukan uji coba tampilan pada *website* untuk memastikan tidak ada *error* atau *bug* yang terjadi ketika *codingan* diinput (*merge*) kepada codingan LAMS.

Hasil yang didapatkan oleh mahasiswa pelaksana praktik kerja magang pada dunia industri melalui tugas-tugas yang diberikan, mendapatkan pengalaman secara langsung dalam proses *end-to-end* pengembangan arsip digital, mulai dari desain UI/UX, fungsional yang dibutuhkan di dalamnya hingga implementasi *front-end.*

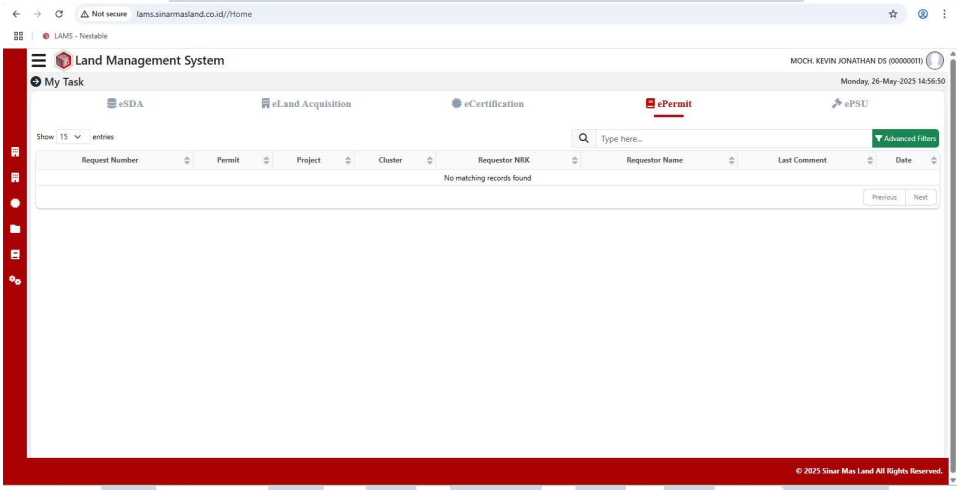
3.3 Desain Rancangan Aplikasi

Bagian ini akan menjelaskan secara *detail* dan rinci terkait pelaksanaan kerja magang mahasiswa di PT Sinar Mas Land, dalam perancangan desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada sistem yang disebut LAMS, merupakan website yang dikembangkan sebagai solusi bagi perusahaan Sinar Mas Land untuk menyimpan berkas-berkas terkait penjualan dan pembelian properti, lalu untuk menyimpan sertifikasi properti dan legalitas data bagi Perusahaan yang melakukan transaksi atau bekerja sama dengan Sinar Mas. Sebelum adanya website LAMS ini, perusahaan Sinar Mas Land menggunakan sistem lama yaitu segala berkas dalam paper atau kertas, dengan adanya platform tersebut semua pekerja yang mengurus berkas-berkas penting termudahkan. Dan sebagai mahasiswa yang melaksanakan praktik kerja magang mendapatkan tugas untuk memperbaiki ekosistem seperti keterbatasan fungsional yang ingin di kembangkan, lalu desain dan juga UI/UX yang ingin diperbarui juga. Guna UI/UX dalam sebuah platform tentu sangat berpengaruh bagi industri maupun pengguna, yang Dimana pengguna merasa puas akan platform yang digunakan dan juga industri merasa untung karena berjalan sesuai dengan target pasar.

Sebagai mahasiswa pelaksana magang, tugas utama yang harus dilakukan ialah perbaikan ekosistem LAMS, yang mencakup perancangan ulang terkait UI/UX *website,* pengembangan fungsionalitas. Dalam platform digital, UI/UX sangat berpengaruh bagi industri dan pengguna. Kepuasan pengguna menjadi kunci dan industri mendapat keuntungan karena sejalan dengan target pasar.

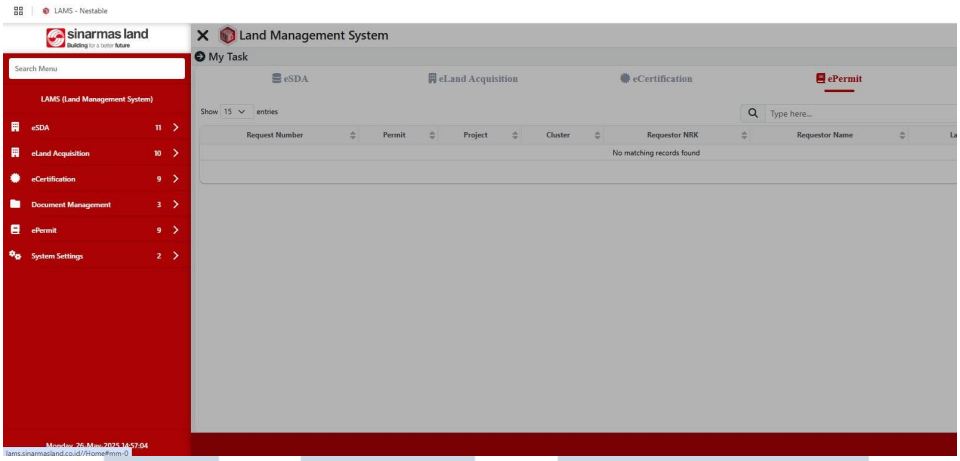
3.3.1 Tampilan Website LAMS Sebelumnya

Sebelum dilakukan upaya perancangan desain UI/UX yang baru terhadap *website* internal yang dipakai oleh perusahaan, dilakukannya perancangan ulang terkait desain dikarenakan dari pihak perusahaan meminta untuk desain yang lebih *fresh* dan *modern* tetapi tetap *simple*, dapat digunakan sesuai fungsi yang dibutuhkan, berfungsi secara keseluruhan dengan baik. *Website* LAMS memiliki tampilan seperti beberapa tangkapan layar yang dicantumkan dibawah ini:



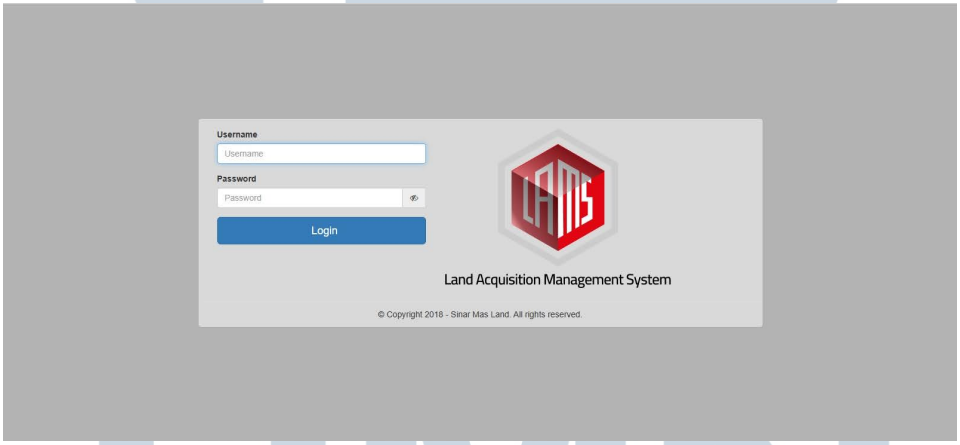
Gambar 3.1. Tangkapan Layar Tampilan Halaman Utama LAMS
Sumber: LAMS, 2025

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.2. Tangkapan Layar Tampilan Navigasi LAMS

Sumber: LAMS, 2025



Gambar 3.3. Tangkapan Layar Tampilan Login LAMS

Sumber: LAMS, 2025

Gambar 3.1, 3.2 dan 3.3 menunjukkan struktur dasar sistem manajemen dokumen di *website* LAMS sebelumnya. Secara visual atau desain antarmuka yang digunakan, elemen warna abu-abu terang sangat mendominasi tampilan. Meskipun berfungsi dengan baik tetapi masih dapat dikembangkan lebih baik lagi sesuai kebutuhan perusahaan, antara lain:

- Hierarki Visual:

  Beberapa elemen, seperti tab di bagian atas (eSDA, eLand Acquisition), memiliki penekanan visual yang sama, yang membuat sulit bagi pengguna untuk mengidentifikasi mana yang harus diprioritaskan dan mana yang harus difokuskan, karena terlihat monoton bagi para pengguna.

- Estetika dan Modernitas:

  Meskipun desain keseluruhan cenderung minimalis, dapat diperbarui untuk membuatnya lebih kontemporer, ramah pengguna, dan sesuai dengan tren UI terbaru, meningkatkan keterlibatan dan kenyamanan sesuai dengan permintaan para pengguna.

- Informasi dan Feedback:

  Secara *default*, area konten utama (”My Task”) menampilkan ”No matching records found”. Ini dapat diisi dengan placeholder atau instruksi yang lebih informatif.

Tim magang menggunakan situasi ini untuk menemukan area yang perlu diperbaiki dan mengembangkan konsep redesign untuk meningkatkan efisiensi, kemudahan penggunaan, dan daya tarik visual LAMS. Meskipun *website* ini hanya digunakan oleh pengguna internal Sinarmas Land tetapi juga sangat berpengaruh bagi para pengguna terkait peningkatan UI/UX *website* LAMS.

3.3.2 Proses Desain dan Metodologi

Dalam proses pelaksanaan perancangan desain UI/UX yang akan diterapkan dalam *website* LAMS, diterapkan berfokus kepada sebuah pendekatan iteratif dan sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh mentor maupun *supervisor.* Tahapan utama yang dilakukan ialah berdiskusi, brainstorming dengan mentor terkait apa yang dibutuhkan oleh perusahaan, setelah mendapatkan keseluruhan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan terkait yang perlu dikembangkan dalam *website* tersebut lalu menganalisis kondisi eksisting, diakhiri dengan perancangan secara visual dan juga implementasi atau *developing* jika dibutuhkan (sesuai arahan mentor).

Metodologi Desain:

Pendekatan metodologi desain didasari dengan prinsip-prinsip desain antarmuka sesuai dengan yang telah dipelajari di dunia perkuliahan yaitu prinsip *8 golden rules,* proses ini dimulai dengan menganalisis *website* yang sudah ada sebelumnya, Selain itu, untuk memastikan bahwa setiap desain sesuai dengan tujuan dan visi bisnis Sinar Mas Land, ide-ide redesign dirancang berdasarkan arahan dan diskusi dengan perusahaan. Prinsip-prinsip *8 Golden Rules of Interface Design* yang dikembangkan oleh Ben Shneiderman menjadi panduan penting dalam

perancangan ini untuk memastikan kualitas antarmuka yang optimal. Prinsip-prinsip ini membantu dalam menciptakan desain yang efisien, mudah digunakan, dan konsisten, dan mencakup:

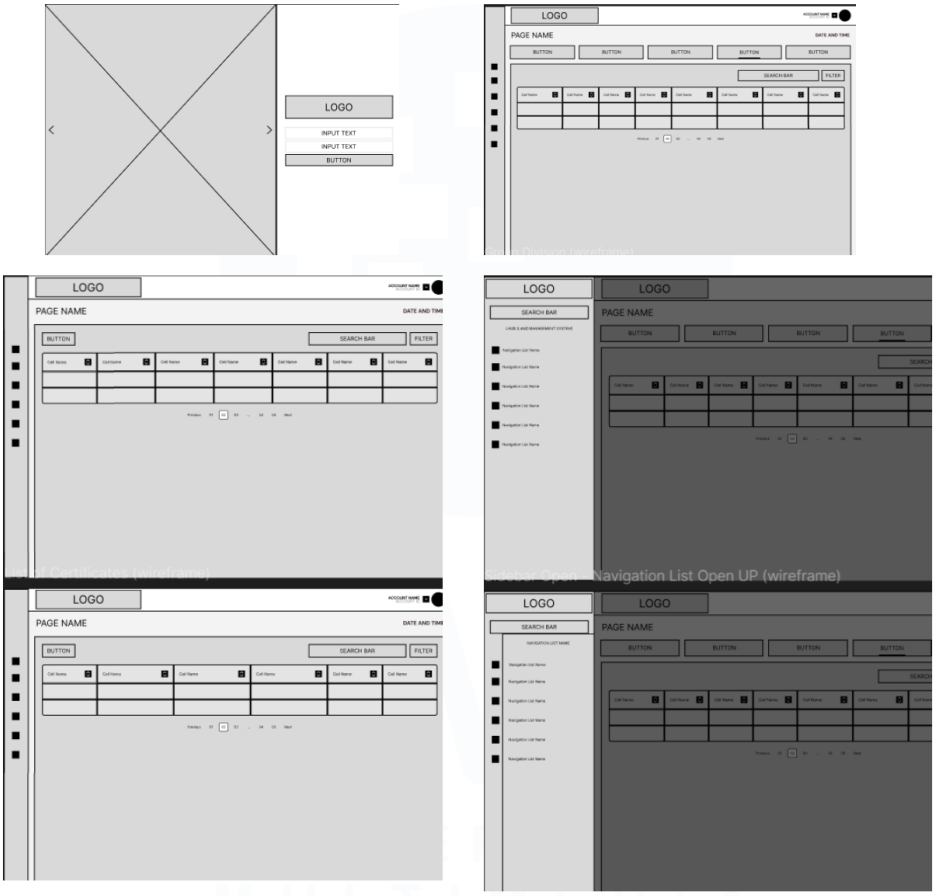
- ***Strive for Consistency:*** Memastikan bahwa komponen, kata-kata, dan urutan tindakan semuanya konsisten.
- ***Enable Frequent Users to Use Shortcuts*:** Menyediakan shortcuts untuk pengguna ahli.
- ***Offer Informative Feedback*:** Memberikan kritik yang jelas terhadap tindakan pengguna.
- ***Design Dialogs to Yield Closure:*** Memberikan arahan akhir untuk suatu proses.
- ***Offer Simple Error Handling:*** Merancang sistem yang mudah untuk mengatasi kesalahan.
- ***Permit Easy Reversal of Actions*:** Memungkinkan pengguna untuk membatalkan tindakan.
- ***Support Locus of Control Internal*:** Memberikan pengguna kesan bahwa mereka memiliki kendali atas sistem.
- ***Reduce Short-Term Memory Load*:** Mengurangi beban memori jangka pendek pengguna.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, tujuan kami adalah untuk membuat desain LAMS yang mudah dipahami dan memuaskan bagi pengguna.

3.3.3 *Brainstorming* dan Sketsa Awal Desain

Tahap ini diawali dengan sesi *brainstorming* untuk mengembangkan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi dan yang dibutuhkan oleh perusahaan. Berbagai sketsa awal (low fidelity) dikembangkan sebagai alternatif tampilan antarmuka sistem baru sebagai representatif dari UI/UX yang dibutuhkan. Sketsa ini dibuat dengan mempertimbangkan prinsip desain UI/UX yang mengutamakan kejelasan, kemudahan navigasi, dan konsistensi. Proses pembuatan wireframe dilakukan secara digital menggunakan Figma, dengan fokus

pada struktur halaman dan alur navigasi antar komponen sistem. Hasil Dari tahap ini ditampilkan dalam bentuk *low-fidelity wireframe*.



Gambar 3.4. Tangkapan Layar Tampilan *Wireframe* LAMS

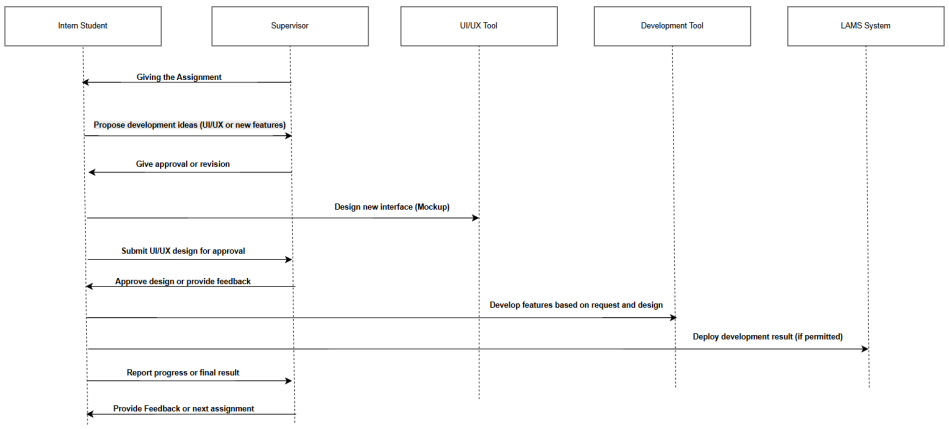
Sumber: Figma, 2025

Gambar 3.4 merupakan tangkapan layar hasil *brainstorming* dalam perancangan desain ulang *website* LAMS, yang dibuat dalam figma demi melancarkan desain ulang *website* internal sinarmas yang akan digunakan sesuai kebutuhan, perubahan yang dibuat tidak begitu signifikan, mahasiswa pelaksana kerja magang hanya sebatas mengikuti saran dari perusahaan.

3.3.4 Hasil Perancangan Desain Ulang UI/UX Website LAMS

Sub-bab ini menyajikan ide-ide perancangan ulang desain antarmuka website LAMS hingga hasil akhir desain ulang yang telah dilaksanakan oleh mahasiswa praktik kerja magang. Ide ini terbentuk dari *brainstorming* yang

telah disepakati oleh pihak perusahaan, beberapa rancangan desain yang telah dikerjakan mahasiswa magang mencakup elemen-elemen penting seperti halaman *login,* halaman utama, navigasi utama, dan sekunder, direktori informasi serta fitur-fitur penunjang kebutuhan lainnya, yang dirancang agar memudahkan akses dan intuitif bagi pengguna.



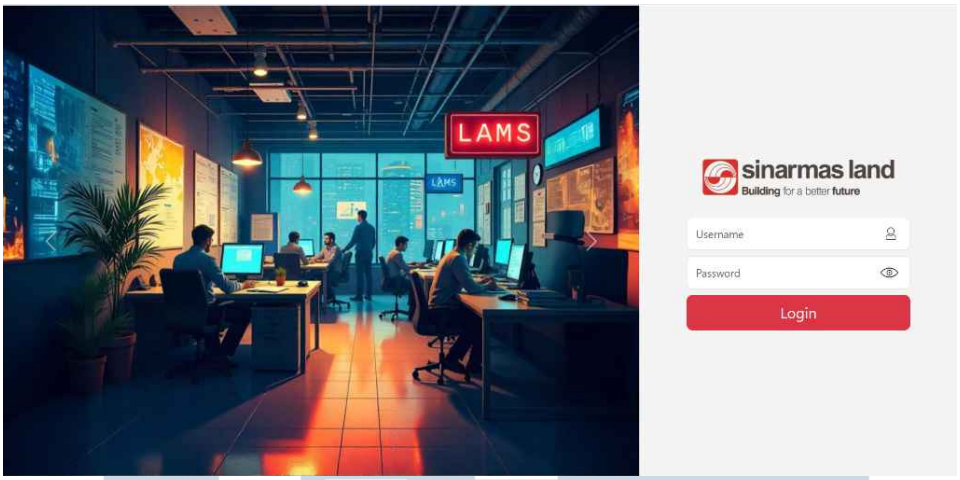
Gambar 3.5. Sequence Diagram

Sumber: Draw.io, 2025

Segala proses perancangan desain seperti pada gambar 3.5 dilakukan menggunakan *tools* Figma, pemilihan *tools* tersebut merupakan keputusan terbaik sebagai penunjang dalam perancangan desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik. Fokus utama yang diperhatikan dalam tahapan seperti hirarki visual, pemilihan warna yang selaras dengan identitas visual perusahaan, konsistensi tata letak, dan keterbacaan elemen teks. Rancangan juga perlu memperhatikan efisiensi navigasi agar tetap terlihat *simple* untuk meminimalisir hambatan dalam menjelajahi konten dan fitur yang tersedia dalam sistem untuk menyimpan berkas-berkas penjualan dan pembelian, maupun sertifikasi sesuai kebutuhan perusahaan.

A Desain Halaman Login (Login Page)

Tujuan dari perancangan ulang halaman login adalah untuk mengubah pengalaman masuk sistem menjadi lebih canggih, mudah dipahami, dan ramah pengguna bagi pengguna LAMS. Tujuan utamanya adalah meningkatkan kesan visual halaman dan memastikan kemudahan akses, sementara tetap mempertahankan identitas merek Sinar Mas Land.



Gambar 3.6. Tangkapan layar *redesign* login page
Sumber: LAMS, 2025

Ide desain halaman login ini (Gambar 3.6) mengusung konsep minimalis modern dengan fokus pada visual dan usability. Berikut adalah detail elemen dan pertimbangan desainnya:

- **Visual Latar Belakang:** Sisi kiri halaman menampilkan ilustrasi atau gambar latar belakang yang relevan dengan lingkungan kerja atau teknologi, memberikan kesan profesional dan dinamis. Penggunaan gambar yang berkualitas tinggi ini bertujuan untuk menciptakan suasana yang lebih menarik dibandingkan dengan halaman login yang polos.
- **Form Login yang Terorganisir:** Form login diposisikan di sisi kanan dengan background putih bersih, memastikan kontras yang baik dan keterbacaan elemen input. Elemen ini mencakup input field untuk Username dan Password, serta tombol Login yang menonjol.
- **Konsistensi Merek (Brand Consistency):** Logo Sinar Mas Land ditempatkan dengan jelas di bagian atas form login, memperkuat identitas perusahaan. Warna tombol login (merah) konsisten dengan warna brand Sinar Mas Land, sesuai dengan prinsip ”Strive for Consistency” dari 8 Golden Rules.
- **Penyediaan Pintasan (Shortcuts):** Fitur ikon mata pada input field Password memungkinkan pengguna untuk melihat atau menyembunyikan karakter password. Ini merupakan implementasi dari prinsip ”Enable Frequent Users

to Use Shortcuts" dan "Permit Easy Reversal of Actions", memberikan fleksibilitas dan kontrol kepada pengguna.

- **Desain Responsif (Pertimbangan Awal)**: Meskipun gambar ini statis, ide desainnya dirancang dengan mempertimbangkan responsivitas agar dapat beradaptasi dengan berbagai ukuran layar, dari desktop hingga perangkat mobile, untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal.
- **Feedback Informative**: Meskipun tidak tampak dalam gambar statis, desain ini mengantisipasi penambahan informative feedback (prinsip "Offer Informative Feedback") seperti pesan kesalahan validasi jika username atau password salah, atau konfirmasi setelah login berhasil.

Secara keseluruhan, desain halaman login ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang positif dan pengalaman login yang lancar bagi pengguna LAMS. Dan *carousel* yang diterapkan pada *login page* akan digunakan sebagai penampilan informasi, atau penghargaan yang telah diraih oleh SinarMas Land demi mengenang dan mengingat kan selalu tentang apa yang telah diraih oleh Sinar Mas Land.

Adapun beberapa opsi yang dibuat *login page* oleh mahasiswa pelaksana praktik kerja magang, sesuai arahan dari mentor untuk memberikan beberapa opsi *login page* di antara lain:

Gambar 3.7. Tangkapan Layar Login Page opsi 1

Sumber: Figma, 2025

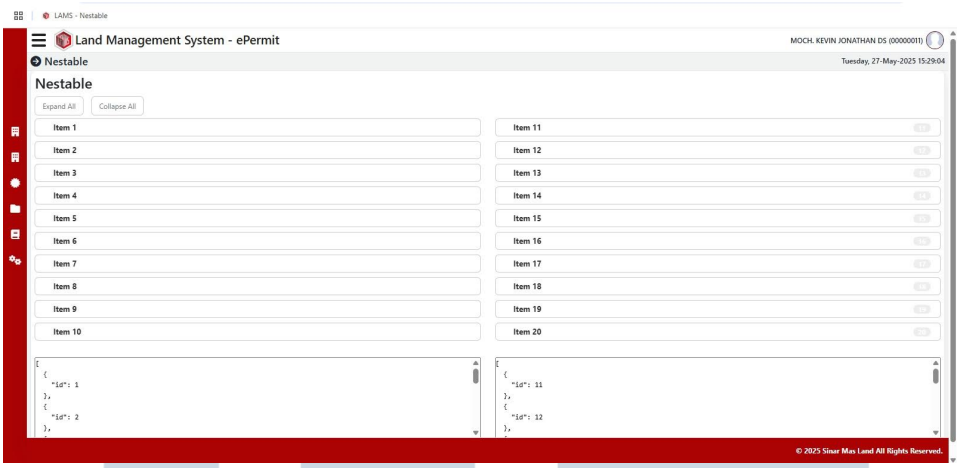
Gambar 3.8. Tangkapan Layar Login Page opsi 2

Sumber: Figma, 2025

Gambar 3.7 dan 3.8 merupakan beberapa opsi yang telah dibuat untuk diserahkan kepada mentor, mahasiswa membuat 2 opsi login page lalu sesuai dengan kebutuhan mentor dan persetujuan perusahaan, opsi 1 yang akan diimplementasikan kepada perusahaan dengan catatan revisi agar lebih menarik sesuai dengan gambar 3.6 finalisasi dari opsi *login page* yang dipilih.

B Fungsional dalam LAMS (Nestable)

Mahasiswa pelaksana kerja magang membuat fungsionalitas baru terhadap *website* LAMS untuk menyimpan berkas-berkas, dokumen dan sertifikasi sesuai dengan kebutuhan perusahaan yang meminta fungsi tersebut dapat di *drag-n-drop* sesuai penempatan yang dibutuhkan berdasarkan urutanya maupun tidak. Penambahan fungsionalitas ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam pemilahan dan perngorganisasian berkas atau data dengan lebih efisien.



Gambar 3.9. Tangkapan layar Nestable

Sumber: LAMS, 2025

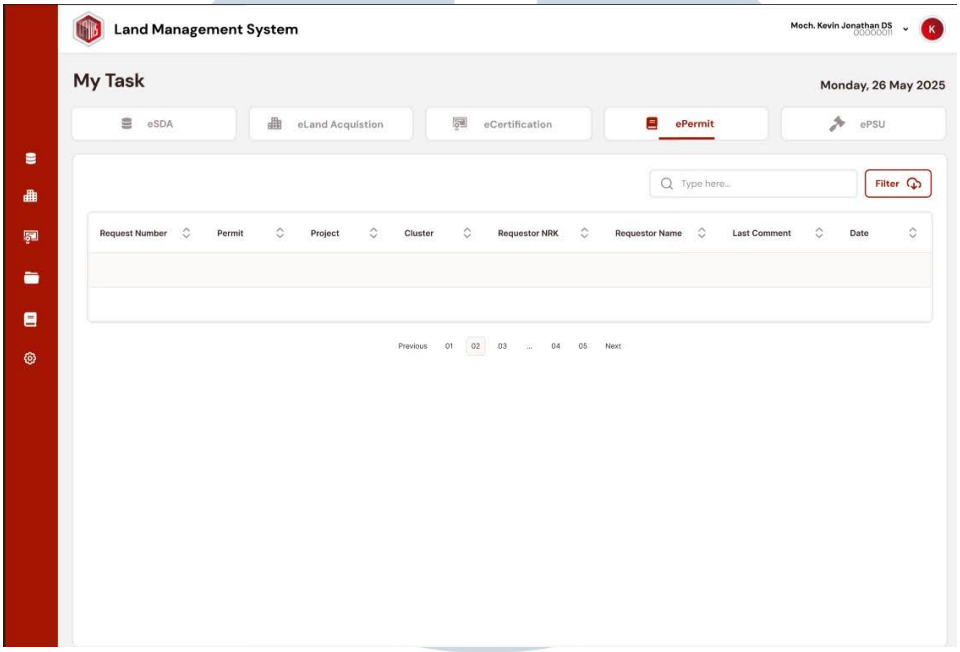
Idea desain untuk fitur ”Nestable” website LAMS digambarkan dalam tangkapan layar di atas (Gambar 3.9). Fitur ini dimaksudkan untuk membantu pengguna mengelola daftar item atau berkas dalam format yang dapat diatur secara hierarkis”. Berikut ini adalah elemen penting dari desain ini:

- **Struktur Dual-Panel:** Tata letak dua panel dalam desain ini memungkinkan pengguna melihat dan mengontrol dua set item yang berdekatan. Masing-masing panel berisi daftar item yang dapat diseret dan ditempatkan (drag-and-drop) ke dalam hirarki yang diinginkan.
- **Kontrol Pengaturan**: Terdapat tombol ”Expand All” dan ”Collapse All” yang memberikan pengguna kontrol penuh untuk membuka atau menutup semua tingkatan hirarki secara instan. Ini mendukung prinsip ”Support Internal Locus of Control” dan ”Reduce Short-Term Memory Load” karena pengguna dapat mengelola informasi yang ditampilkan sesuai kebutuhannya.
- **Potensi Aplikasi:** Fitur ini sangat relevan untuk mengelola dokumen, folder, atau kategori properti yang memiliki banyak subkategori, sehingga karyawan Sinar Mas Land dapat lebih mudah menemukan dan mengakses berkas.

C Ide Desain Landing Page

Setelah login, pengguna dapat berinteraksi dengan sistem LAMS melalui halaman beranda, juga dikenal sebagai dashboard. Tujuan dari desain ulang halaman ini adalah untuk membuat informasi penting lebih mudah diakses dan

navigasi lebih mudah ke modul-modul utama. Desain ini adalah tahap awal pengembangan dan masih dalam proses pengerjaan. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi ide-ide untuk tampilan dashboard yang lebih kontemporer dan informatif .



Gambar 3.10. Tangkapan layar Landing Page

Sumber: Figma, 2025

Tangkapan layar di atas (Gambar 3.10) menunjukkan ide awal desain untuk halaman beranda LAMS. Desain ini berfokus pada penyediaan akses cepat ke modul-modul utama dan menampilkan informasi tugas yang relevan, sekaligus mengadopsi tampilan yang lebih bersih dan modern dibandingkan versi sebelumnya.

- **Struktur Tata Letak:** Meskipun mempertahankan struktur navigasi samping yang ikonik, halaman ini memiliki penekanan visual yang lebih sederhana dan memiliki ikon untuk setiap modul (seperti eSDA, eLand Acquisition, eCertification, ePermit, dan ePSU).
- **Header yang Bersih: B**agian header menampilkan informasi pengguna dan logo perusahaan yang lebih ringkas, sehingga lebih banyak ruang untuk konten utama.
- **Area Konten Utama:** Area putih yang luas di bagian tengah adalah *placeholder* untuk konten dinamis seperti daftar tugas, ringkasan data, atau

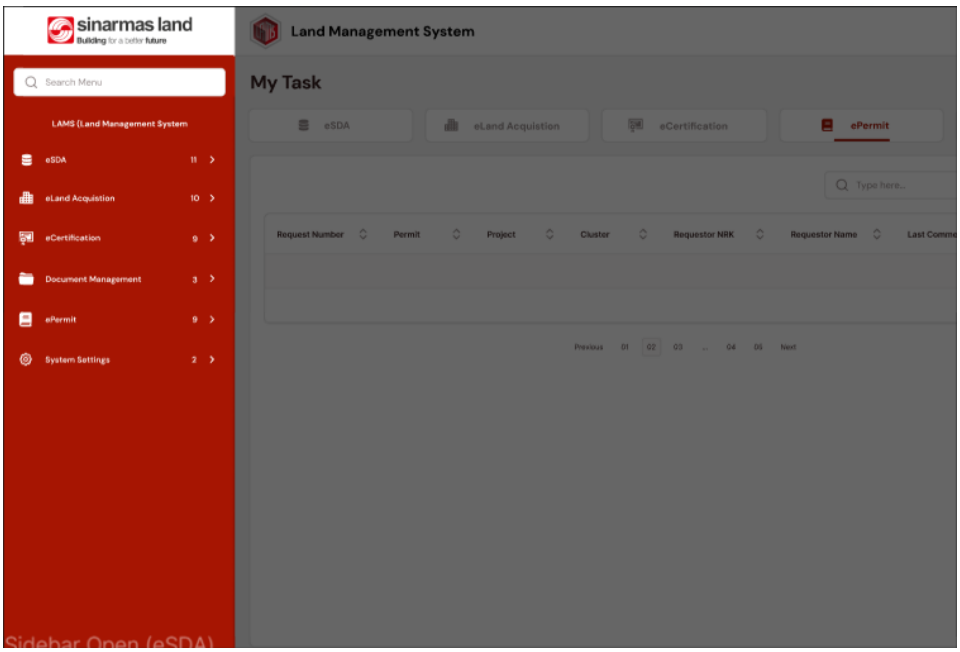
update terbaru, yang akan diisi lebih lanjut sesuai kebutuhan fungsionalitas. Penekanan pada kesederhanaan di tahap awal ini bertujuan untuk membangun fondasi UI yang fleksibel.

- **Status Tahap Proses:** Penting untuk dicatat bahwa desain ini masih dalam tahap *prototyping* dan akan mengalami iterasi lebih lanjut berdasarkan umpan balik dari mentor dan supervisor, serta eksplorasi fungsionalitas yang lebih mendalam.

Desain halaman beranda ini diharapkan dapat menjadi pondasi untuk pengalaman pengguna yang lebih efisien dan menyenangkan di masa mendatang.

D Hasil Desain Ulang Website (*Sidebar*)

Hasil akhir pembuatan ulang desain *website* internal yang digunakan para karyawan untuk menyimpan berkas-berkas dan dokumen penting dari perusahaan. UI/UX yang dikaji ulang telah melalui diskusi dengan mentor dan *supervisor* di kantor. Perbedaan antara desain UI/UX yang sebelumnya dengan yang telah diperbarui tidak begitu signifikan, hal ini berdasarkan saran yang diminta dari perusahaan. Tangkapan layar dibawah merupakan hasil dari UI/UX yang telah diperbarui dari website sebelumnya, tanpa perlu dikembangakan atau di *develop*:



Gambar 3.11. Tangkapan layar Sidebar

Sumber: Figma, 2025

Tangkapan layar di atas (Gambar 3.11) menunjukkan desain untuk halaman *sidebar* pada LAMS, dengan fokus pada tampilan *sidebar* yang terbuka. Desain ini berfokus pada penyediaan akses cepat ke modul-modul utama dan menampilkan informasi tugas yang relevan, sekaligus mengadopsi tampilan yang lebih bersih dan modern dibandingkan versi sebelumnya:

- Struktur Tata Letak: Halaman ini mempertahankan struktur navigasi samping (sidebar) yang ikonik, namun dengan penekanan visual yang lebih sederhana. Saat sidebar terbuka, daftar modul utama (eSDA, eLand Acquisition, eCertification, Document Management, ePermit, System Settings) beserta jumlah item di dalamnya terlihat jelas, diindikasikan dengan angka di sisi kanan setiap modul.
- Search Menu pada Sidebar: Fitur ”Search Menu” di bagian atas sidebar memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mencari modul atau fungsi tertentu, meningkatkan efisiensi navigasi, sejalan dengan prinsip ”Enable Frequent Users to Use Shortcuts”.
- Header yang Bersih: Bagian header menampilkan logo perusahaan Sinar Mas Land dan informasi pengguna (nama pengguna dan ID) yang lebih ringkas, sehingga lebih banyak ruang untuk konten utama.

3.4 Tools Pendukung Perancangan UI/UX

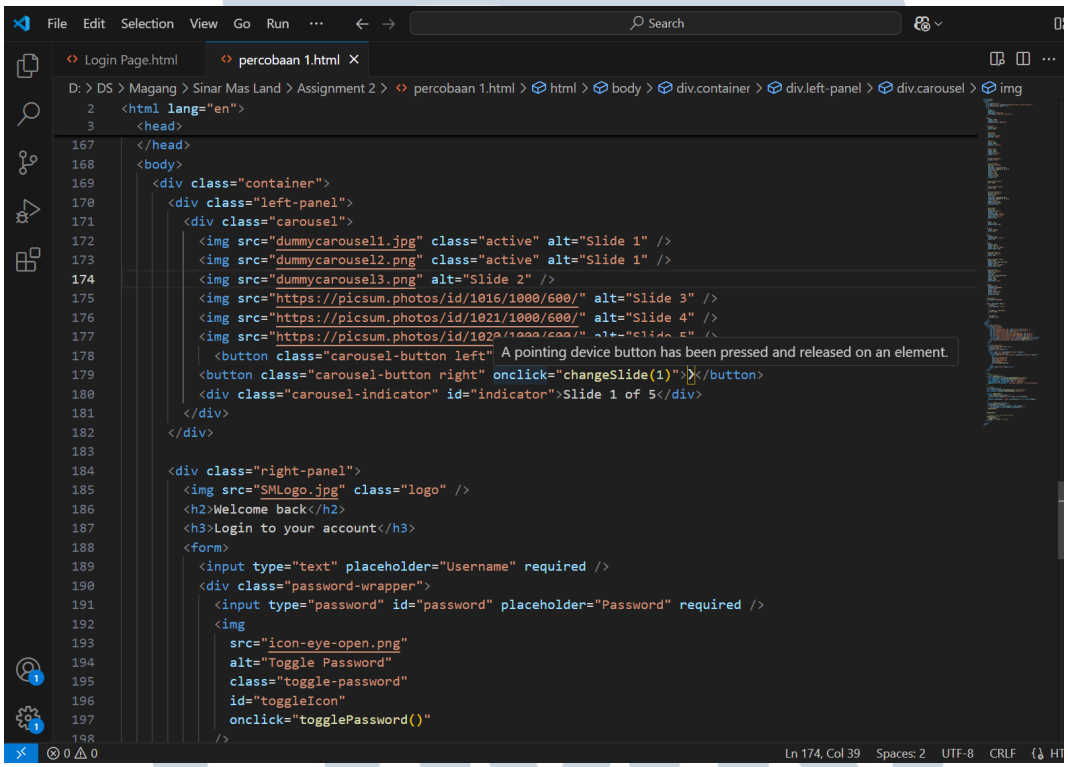
Diantara lain *tools* dan teknologi yang berperan penting untuk mendukung mahasiswa magang dalam menjalankan tugas-tugas demi pengembangan *website* LAMS yang diberikan sehari-hari yaitu:

1. **Figma**

   Figma berperan penting bagi mahasiswa magang di bidang perancangan dan pengembangan UI/UX karena figma dapat digunakan untuk merancang antarmuka pengguna dan alur pengalaman pengguna. Keputusan dalam memilih platform figma merupakan keputusan terbaik bagi mahasiswa magang dalam membuat desain kolaboratif, serta kemudahan dalam menyusun komponen desain yang dibutuhkan dengan hasil yang optimal.

2. **Visual Studio Code (VSCode)**

Aplikasi ini merupakan *text editor* utama yang digunakan oleh mahasiswa magang dalam mengembangkan (*develop*) hasil dari perancangan desain yang dibuat. Aplikasi ini juga telah lama digunakan oleh mahasiswa pelaksana magang dalam dunia perkuliahan untuk menyelesaikan tugas-tugas kampus. Contoh tangkapan layar terkait potongan *coding* yang dilakukan mahasiswa dalam menyelesaikan pekerjaan magangnya dengan menggunakan *Visual Studio Code*:

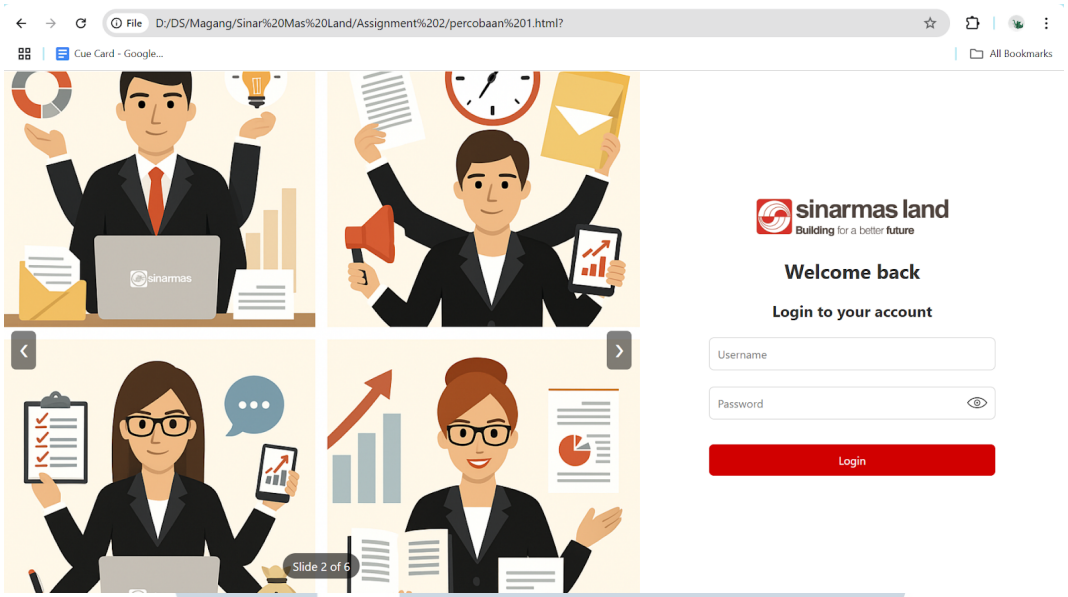


Gambar 3.12. Tangkapan layar tugas nestable

Sumber: Figma, 2025

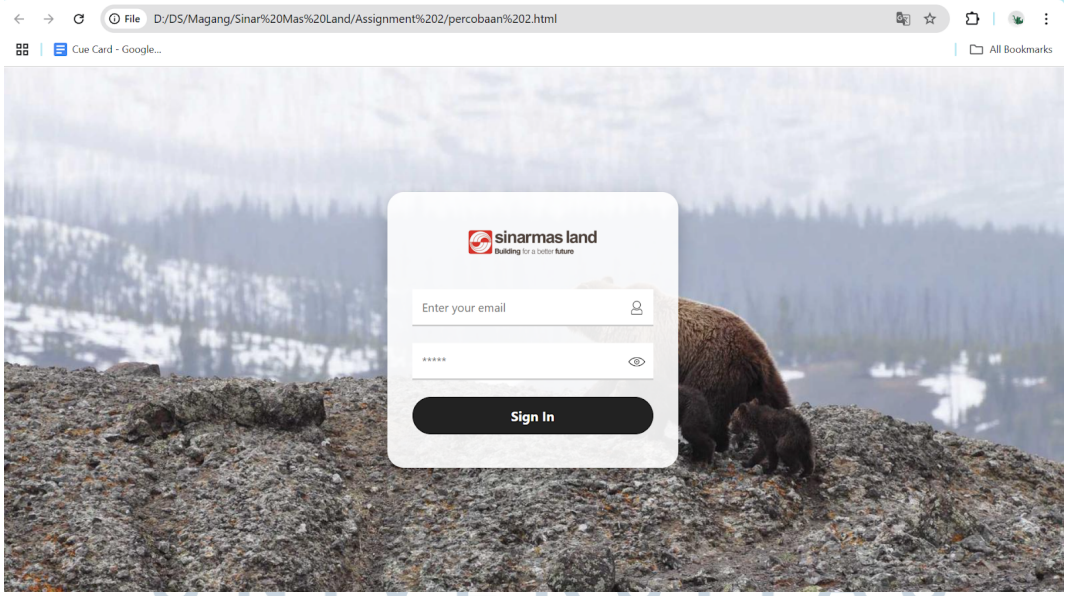
3. **Google Chrome Developer Tools**

Platform Google digunakan mahasiswa magang yang telah menyusun dan merancang terkait segala hal yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas untuk keperluan *debugging, responsive testing*, dan analisis terkait web yang dikembangkan demi menghindari terdapatnya *error* atau bug sebelum di gabungkan kepada codingan keseluruhannya. Dibawah ini merupakan contoh salah satu dari beberapa tugas yang menggunakan platform google chrome untuk keperluan *debugging, responsive testing*, dan selebihnya sebelum diterapkan pada LAMS:



Gambar 3.13. Tangkapan Layar Penggunaan Tools Chrome

Sumber: Figma, 2025



Gambar 3.14. Tangkapan Layar Penggunaan Tools Chrome

Sumber: Figma, 2025

3.5 Uraian Pekerjaan

Beberapa tugas yang dikerjakan selama magang dibagi menjadi:

1. **Tugas Utama**

No.	Kategori	Deskripsi
1.	Perancangan UI/UX	Membuat desain UI/UX ulang terkait tugas yang diberikan
2.	Development	Mengembangkan hasil dari rancangan yang telah dibuat
3.	Login Page LAMS	Membuat desain baru dan mendevelop kan-nya
4.	Nestable	Membuat fungsi baru di dalam website tersebut untuk menyimpan berkas-berkas pada section website tertentu.

Tabel 3.1. Deskripsi Tugas Utama Selama Magang

2. **Tugas Pendukung**

No.	Kategori	Deskripsi
1.	Membuat User Guide	Membuat user guide untuk para pekerja terkait fungsi dan kegunaan website LAMS
2.	Membuat animasi	Mentor meminta untuk dibuatkan atau dicarikan gambar animasi yang berhubungan dengan LAMS untuk dijadikan carousel pada login page
3.	Logo LAMS	Mencarikan ide logo yang fresh dan membuat logo tersebut untuk LAMS
4.	Rekap Absen	Merekap absen selama magang, untuk diserahkan kepada HC terkait payment request

Tabel 3.2. Deskripsi Tugas Pendukung Selama Magang

3.6 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalankan suatu hal pasti terdapat hambatan dalam melaksanakan, dari segi teknis maupun non-teknis, sebagai mahasiswa pelaksana praktik kerja magang yang belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam dunia kerja tentu harus melewati masa adaptasi dari masa perkuliahan. Beberapa kendala atau hambatan teknis maupun non-teknis yang dialami selama menjalani kerja magang di antara lain:

1. Kendala teknis yang dialami seperti adanya *legacy code* atau *styling* yang tumpang tindih pada *website* LAMS, yang menyebabkan *bug* visual atau perilaku tidak terduga saat mencoba mengimplementasikan *redesign* atau fitur baru.
2. Kurangnya aset grafis atau konten visual yang memadai dari perusahaan untuk diintegrasikan ke dalam desain, sehingga mengharuskan pembuatan aset *placeholder* yang belum final.
3. Non-teknis dalam pelaksanaan kerja magang seperti ketidakselarasan akan jobdesk yang diberikan pada saat 2 minggu pertama dengan jurusan yang dipelajari pada saat perkuliahan dan yang diinput pada website merdeka UMN, yaitu membuat user guide .
4. Manajemen penugasan kepada mahasiswa praktik kerja magang dilakukan secara progresif, menghindari pemberian beban kerja yang tidak proporsional dalam periode waktu yang singkat, dan diupayakan selaras dengan area minat mahasiswa.
5. Kendala yang dialami oleh mahasiswa yang sedang menjalani magang salah satunya yaitu kehilangan target jam magang yang diberikan oleh pihak kampus, karena sempat 2 kali dalam 1 bulan masuk rumah sakit dikarenakan terpapar penyakit *DBD* dan *Typus* yang menyebabkan kehilangan kurang lebih 70 jam magang.

3.7 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Tentu jika mengalami kendala atau hambatan dalam melaksanakan dan menjalankan tugas praktik kerja magang, sebagai mahasiswa yang berintegritas seperti yang diajarkan oleh kampus dan pengalaman dalam organisasi kampus jikalau menemukan titik permasalahan harus menemukan titik solusi untuk mengatasi permasalahan atau hambatan tersebut, antara lain:

1. Melakukan analisis mendalam terhadap struktur *legacy code* yang ada dan mengadopsi pendekatan penulisan CSS dengan *scope* yang jelas untuk meminimalkan konflik *styling* dan memastikan integritas visual desain baru.
2. Mahasiswa secara proaktif mengkomunikasikan kebutuhan aset grafis atau konten visual kepada mentor, sekaligus berinisiatif membuat aset *placeholder* yang representatif agar progres desain tidak terhambat.

3. Mahasiswa secara proaktif mengkomunikasikan harapan dan minatnya terkait relevansi *jobdesk* dengan program studi UI/UX kepada mentor atau dosen pembimbing, serta menjajaki kemungkinan transisi tugas yang lebih relevan setelah fase awal.
4. Mahasiswa berkomunikasi secara transparan dengan mentor mengenai kapasitas kerja dan estimasi waktu penyelesaian, serta meminta penetapan skala prioritas tugas untuk memastikan penyelesaian pekerjaan secara bertahap dan berkualitas.

Lebih menjaga stamina dan imun tubuh agar tidak terulang lagi kejadian yang sama dan mengajukan surat keterangan sakit resmi kepada pihak kampus dan perusahaan, serta mendiskusikan opsi kompensasi jam magang yang hilang, seperti perpanjangan durasi magang atau penyelesaian tugas tambahan yang disepakati.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA