

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama pelaksanaan program magang di PT Jaya Real Property, Tbk, seluruh kegiatan dilakukan di bawah koordinasi unit *Management Systems Information* (MSI). Penugasan difokuskan pada evaluasi tampilan visual serta alur penggunaan beberapa website internal perusahaan, dan dilanjutkan dengan perancangan solusi desain yang lebih modern, responsif, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tugas yang dilaksanakan berada dalam lingkup peran sebagai *UI/UX Designer*, dengan tanggung jawab utama mencakup perancangan solusi antarmuka berbasis hasil observasi sistem lama, wawancara pengguna, serta penerapan prinsip desain yang relevan dan terstruktur.

Selama pelaksanaan kegiatan, arahan teknis, preferensi konten, serta penilaian terhadap hasil desain diberikan langsung oleh supervisor dan pimpinan unit MSI. Koordinasi dilakukan melalui pertemuan rutin dan komunikasi informal yang digunakan untuk menyampaikan perkembangan pekerjaan, melakukan diskusi terkait desain yang sedang dikembangkan, serta proses validasi terhadap hasil rancangan. Struktur koordinasi selama magang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Supervisor: Berperan dalam memberikan arahan teknis, menetapkan fokus perancangan, serta mengevaluasi hasil desain. Supervisor juga menjadi penghubung antara mahasiswa magang dan kebutuhan aktual dari unit perusahaan.
2. Pimpinan Unit MSI: Menyampaikan ekspektasi umum perusahaan terkait tampilan dan fungsi portal. Pimpinan unit juga berperan dalam menilai desain dari sisi kesesuaian terhadap identitas perusahaan dan kebutuhan komunikasi internal.
3. Mahasiswa Magang: Bertanggung jawab melakukan observasi sistem lama, wawancara pengguna, menyusun *user persona*, merancang struktur halaman, menyusun desain visual, membuat prototipe interaktif, serta melakukan *user acceptance testing* berdasarkan kebutuhan yang telah ditentukan.

Alur komunikasi dan koordinasi dalam pelaksanaan program magang di PT Jaya Real Property, Tbk dilakukan secara langsung bersama unit *Management Systems Information* (MSI). Seluruh proses dirancang untuk mendukung kelancaran pelaksanaan tugas, pengawasan hasil kerja, serta penyampaian umpan balik terhadap desain yang dikembangkan. Alur komunikasi dan koordinasi dapat dijabarkan sebagai berikut:

#### 1. Komunikasi

- (a) Komunikasi harian dilakukan secara langsung melalui pertemuan tatap muka selama pelaksanaan kerja magang di kantor (WFO), baik dalam bentuk diskusi informal maupun arahan teknis dari supervisor.
- (b) Komunikasi tambahan dilakukan menggunakan aplikasi *WhatsApp* sebagai media penghubung untuk menyampaikan progres, mengajukan pertanyaan, atau menyepakati waktu pertemuan.
- (c) Dalam kondisi tertentu, komunikasi daring juga dilakukan melalui aplikasi *Zoom*, khususnya saat presentasi desain atau diskusi bersama pimpinan unit.

#### 2. Koordinasi

- (a) Koordinasi perencanaan dan pengembangan desain dilakukan melalui pertemuan rutin bersama supervisor dan pimpinan unit MSI, yang mencakup penentuan halaman yang akan dirancang, kebutuhan visual, dan pembagian waktu pengerjaan.
- (b) Referensi desain, preferensi visual, dan dokumen pendukung disampaikan melalui diskusi langsung serta pengiriman dokumen digital.
- (c) Hasil desain disimpan dan diperbarui melalui platform *Figma*, sehingga supervisor dapat memberikan komentar dan masukan secara langsung terhadap elemen-elemen tertentu.

#### 3. Kolaborasi

- (a) Kolaborasi dilakukan menggunakan *Figma* sebagai platform utama dalam pengembangan dan penyempurnaan desain antarmuka portal.

- (b) Presentasi hasil desain dilakukan secara langsung maupun daring untuk menjelaskan struktur halaman, alur penggunaan, dan fungsi dari setiap elemen visual yang dirancang.
- (c) Prototipe akhir yang telah disusun dijadikan acuan dalam proses diskusi dengan pihak pengembang sistem internal atau *IT Business Officer* untuk tahapan implementasi selanjutnya.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Seluruh kegiatan dilakukan secara bertahap, dimulai dari tahap penerimaan *brief* proyek, observasi sistem yang telah ada, penyusunan kebutuhan pengguna, hingga proses evaluasi dan dokumentasi hasil desain akhir. Pelaksanaan tugas-tugas ini disusun berdasarkan pendekatan *user-centered design*, yang menekankan pemahaman terhadap kebutuhan pengguna sebagai dasar dalam perancangan solusi desain.

Setiap kegiatan dilaksanakan dalam rentang waktu tertentu, dengan pembagian yang disesuaikan terhadap kompleksitas dan prioritas pekerjaan. Adapun rincian tugas beserta waktu pelaksanaannya disajikan pada Tabel 3.1.

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

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Pengenalan lingkungan kerja dan sistem internal perusahaan, serta menerima pengarahan proyek dari pembimbing dan pimpinan unit MSI terkait perancangan ulang portal karyawan.
2	Diskusi awal dengan supervisor mengenai ruang lingkup tugas, tujuan pengembangan, serta target pengguna dari sistem portal yang akan diperbaiki.
3	Melakukan observasi langsung terhadap tampilan dan struktur portal lama. Mencatat kekurangan dari sisi tampilan, alur, dan fungsionalitas.
4	Melanjutkan observasi serta melakukan pemetaan awal struktur informasi. Mengidentifikasi elemen-elemen tidak aktif, konten yang tidak terkelompok, dan tampilan visual yang tidak konsisten.
Lanjut di halaman berikutnya	

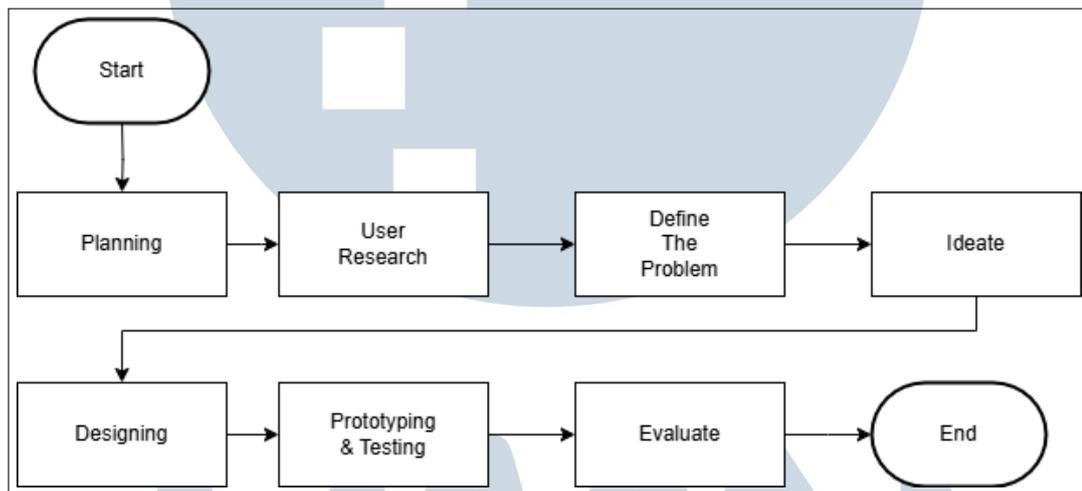
**Tabel 3.1 – lanjutan dari halaman sebelumnya**

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
5	Mengumpulkan kebutuhan pengguna internal melalui diskusi informal sebagai bagian dari studi pengguna (user research) untuk memahami hambatan dan preferensi aktual.
6	Menyusun representasi pengguna dalam bentuk <i>user persona</i> dan <i>user journey map</i> berdasarkan temuan lapangan, untuk memahami pola interaksi pengguna terhadap portal.
7	Merumuskan <i>problem statement</i> dari permasalahan utama yang ditemukan, meliputi isu kegunaan, visual, dan teknis.
8	Melakukan <i>brainstorming</i> dan pengembangan ide desain awal. Menyusun konsep solusi visual serta merancang alur sederhana melalui sketsa.
9	Membuat <i>low fidelity wireframe</i> menggunakan Figma. Fokus pada struktur halaman utama dan navigasi sebagai kerangka awal.
10	Mengembangkan wireframe tambahan untuk halaman infografis, ekstensi, dan tutorial. Melakukan penyempurnaan berdasarkan masukan dari pembimbing.
11	Menerapkan hasil wireframe ke dalam bentuk <i>high fidelity UI</i> . Mendesain antarmuka yang lebih visual dan lengkap untuk seluruh halaman utama portal.
12	Melengkapi desain seluruh halaman dalam format <i>high fidelity</i> . Menyusun prototipe interaktif menggunakan Figma untuk persiapan uji coba pengguna.
13	Melaksanakan <i>User Acceptance Testing (UAT)</i> secara daring bersama perwakilan unit. Memaparkan prototipe dan mendampingi sesi uji coba langsung.
14	Mendokumentasikan umpan balik secara real-time di FigJam. Mengelompokkan temuan dan menyusun daftar prioritas perbaikan berdasarkan masukan pengguna.
15	Melakukan iterasi desain berdasarkan hasil evaluasi. Menyempurnakan elemen visual dan alur penggunaan sesuai kebutuhan aktual yang telah teridentifikasi.
Lanjut di halaman berikutnya	

**Tabel 3.1 – lanjutan dari halaman sebelumnya**

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
16	Menyusun <i>design system</i> portal meliputi warna, tipografi, spasi, komponen UI, serta dokumentasi akhir hasil desain sebagai aset serah terima kepada pihak pembimbing unit.

Setelah mempelajari rincian tugas beserta waktu pelaksanaan pada Tabel 3.1, selanjutnya dapat dilihat diagram alur kerja yang menggambarkan urutan dan hubungan antar tahapan dalam proses perancangan UI *website* Portal Jaya yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan. Secara umum, alur kerja tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Alur Kerja Selama Kegiatan Magang

Selama pelaksanaan kegiatan magang sebagai *UI/UX Designer Intern* di PT Jaya Real Property, Tbk, keterlibatan aktif dilakukan dalam seluruh tahapan proyek pengembangan dan optimalisasi *website* internal perusahaan, termasuk portal informasi perusahaan, proyek perusahaan, *website* lain yang digunakan oleh berbagai unit perusahaan. Proyek-proyek tersebut difokuskan untuk meningkatkan tampilan visual sekaligus memperbaiki pengalaman pengguna agar lebih intuitif dan efisien.

Proses kerja dilaksanakan secara terstruktur dengan mengacu pada pendekatan *User-Centered Design* (UCD) serta prinsip desain yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Kolaborasi dilakukan secara intensif dengan berbagai pihak di unit *Management Systems Information* (MSI) guna memastikan bahwa solusi yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir.

Gambar 3.1 memperlihatkan alur kerja yang diterapkan selama masa magang, yang terdiri atas tahapan *Planning*, *User Research*, *Define the Problem*, *Ideate*, *Designing*, *Prototyping*, *Testing*, *Evaluating*, hingga *Launching* *Monitoring*. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional dan *user-friendly*. Berikut ini merupakan penjelasan dari masing-masing tahapan dalam alur kerja tersebut:

### 1. *Planning*

*Planning* merupakan fase awal dalam proses pengembangan proyek desain antarmuka. Pada tahap ini, dilakukan penerimaan arahan dari *supervisor* dan pimpinan unit mengenai kebutuhan proyek, target pengguna, serta tenggat waktu yang telah ditetapkan. Penyusunan *timeline* juga dilakukan sebagai pedoman selama pelaksanaan program magang. Tahapan ini menjadi dasar dalam memahami konteks proyek, serta ruang lingkup pekerjaan yang harus diselesaikan.

### 2. *User Research*

Setelah memahami konteks proyek secara umum, proses dilanjutkan ke tahap *User Research*, yaitu fase eksplorasi mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan proses kerja aktual yang berlangsung di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui metode kualitatif, seperti diskusi dengan perwakilan dari berbagai perwakilan unit pengguna sistem.

Koordinasi dengan tim dari unit *Management Systems Information* (MSI) dilakukan untuk menjadwalkan sesi diskusi bersama, guna memahami bagaimana sistem yang ada digunakan dalam aktivitas harian masing-masing unit. Proses ini menghasilkan wawasan penting terkait hambatan yang sering dialami oleh pengguna, seperti tampilan yang membingungkan, informasi yang sulit diakses, hingga kurangnya responsivitas sistem terhadap perangkat tertentu.

Selain itu, dokumentasi terhadap alur kerja manual dan sistem lama juga dikumpulkan sebagai bahan perbandingan terhadap sistem baru yang akan dikembangkan. Informasi tersebut menjadi dasar dalam penyusunan *user persona*, serta identifikasi terhadap *pain points* dan kebutuhan prioritas pengguna.

### 3. *Define The Problem*

Setelah proses eksplorasi dan pengumpulan data selesai dilakukan, tahap

selanjutnya adalah *Define the Problem*, yaitu proses identifikasi terhadap inti permasalahan yang dialami oleh pengguna. Berdasarkan temuan dari hasil *user research* dan observasi terhadap sistem yang sedang berjalan, dilakukan analisis mendalam untuk merumuskan *problem statement* yang akurat dan relevan.

Permasalahan yang ditemukan kemudian dikategorikan ke dalam beberapa kelompok, seperti isu kegunaan (*usability issues*), kendala visual, hingga hambatan teknis yang terdapat pada website internal milik PT Jaya Real Property, Tbk.

#### 4. **Ideate**

Tahapan ini merupakan fase pengembangan ide sebagai solusi atas permasalahan yang telah diidentifikasi. Proses *ideation* dilakukan secara kolaboratif dengan *IT Business Partner Officer* dan perwakilan pengguna, untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan solusi yang kreatif, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan bisnis.

Sesi *brainstorming* difasilitasi oleh pimpinan unit sebagai ruang diskusi dalam merumuskan solusi yang berpusat pada pengguna *user-centered*. Dari sesi ini, dikembangkan *solution concept* berupa sketsa awal (*low-fidelity sketch*) untuk memvisualisasikan ide secara sederhana namun representatif.

Ide-ide yang dinilai paling relevan dan berdampak tinggi dipilih untuk dikembangkan lebih lanjut. Penyusunan *user flow diagram* juga dilakukan untuk memastikan bahwa solusi yang diajukan dapat mengatasi *pain points* dan mendukung efisiensi kerja pengguna.

#### 5. **Designing**

Tahapan *designing* merupakan fase penerapan ide ke dalam bentuk visual antarmuka. Perancangan *wireframe* dan *user interface* dilakukan menggunakan perangkat lunak seperti Figma, dengan memperhatikan prinsip *usability*, *accessibility*, serta identitas visual perusahaan.

Desain mencakup berbagai komponen halaman seperti *landing page*, *news page*, *infographics page*, hingga tampilan *admin panel*. Setiap elemen visual dirancang dengan memperhatikan hirarki informasi, konsistensi warna dan tipografi, serta navigasi yang intuitif bagi pengguna dari berbagai latar belakang.

Hasil desain diuji secara internal oleh *supervisor, IT Business Partner Officer*, dan pimpinan unit terkait. Umpan balik yang diterima dijadikan dasar dalam penyempurnaan desain. Penyusunan *design system* juga dilakukan untuk memudahkan proses pengembangan dan menjaga konsistensi visual antarlaman.

#### 6. ***Prototyping & Testing***

Setelah tahap desain selesai, pembuatan prototipe interaktif dilakukan menggunakan Figma untuk mensimulasikan alur penggunaan secara realistis. Prototipe ini kemudian diuji melalui sesi *user acceptance testing* terstruktur bersama pimpinan unit dan *IT Business Officer*.

Pengujian dilakukan berdasarkan skenario yang menggambarkan aktivitas pengguna, guna mengevaluasi kemudahan penggunaan, kejelasan alur, serta efektivitas desain. Selama sesi *testing*, berbagai umpan balik dicatat untuk dianalisis lebih lanjut.

Seluruh *insight* dari proses ini dirangkum dalam laporan *usability report* yang memuat temuan serta rekomendasi desain lanjutan. Iterasi desain dilakukan berdasarkan hasil analisis tersebut agar prototipe akhir dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan siap untuk diimplementasikan oleh tim pengembang.

#### 7. ***Evaluate***

Tahap terakhir adalah *Evaluate*, yaitu proses evaluasi terhadap sistem yang telah diimplementasikan oleh tim *IT Business Partner Officer*. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati penggunaan sistem secara langsung dan mendokumentasikan umpan balik yang muncul.

Penyusunan laporan evaluasi dilakukan sebagai bentuk refleksi terhadap keseluruhan proses desain, tantangan yang dihadapi, serta saran pengembangan lanjutan untuk keberlanjutan sistem.

Melalui proses evaluasi ini, kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas sistem digital internal perusahaan dapat terealisasi, sekaligus memperkuat pemahaman terhadap praktik profesional dalam bidang *UI/UX Design*.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

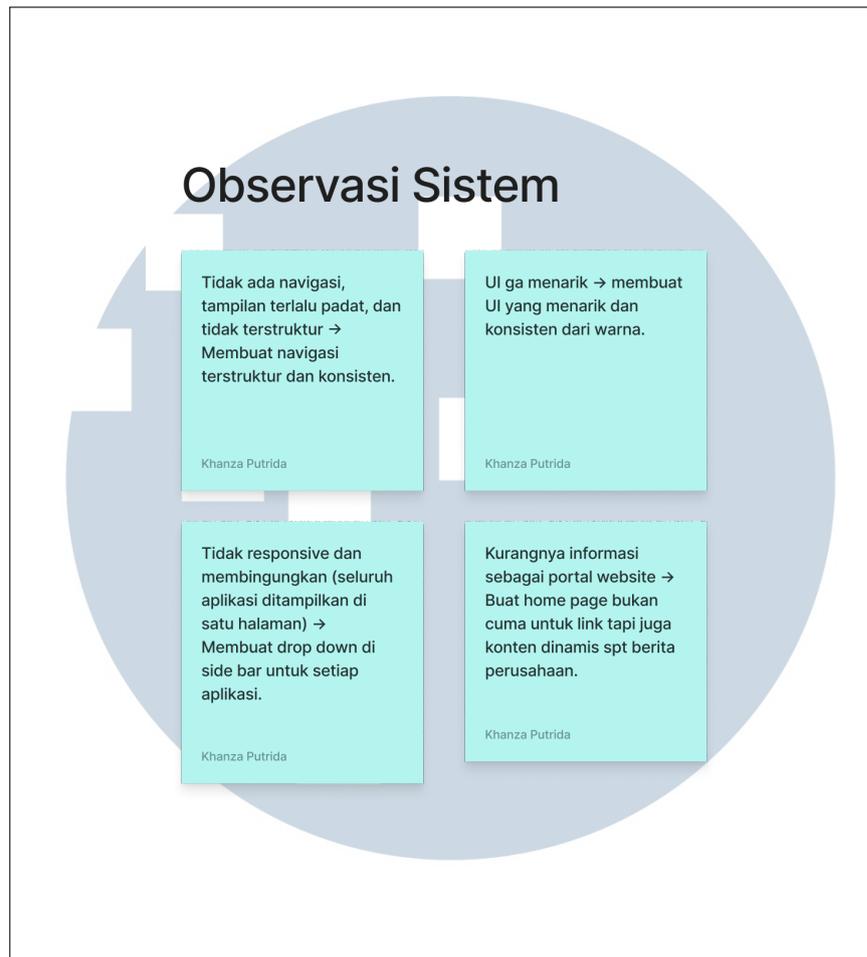
Kegiatan magang dilaksanakan berdasarkan alur kerja UI/UX yang terdiri atas delapan tahapan utama. Setiap tahapan dilakukan secara terstruktur dengan memperhatikan kebutuhan pengguna dan tujuan perusahaan. Rangkaian kegiatan ini dimulai dari diskusi awal proyek hingga dokumentasi hasil akhir desain. Penjelasan mengenai setiap tahapan pelaksanaan disajikan sebagai berikut:

#### 3.3.1 *Brief* Proyek

Kegiatan magang diawali dengan penerimaan brief proyek dari supervisor di unit *Management Systems Information* (MSI). Penjelasan mencakup ruang lingkup proyek, target pengguna, sistem yang akan dikembangkan, serta kebutuhan internal perusahaan terhadap media digital yang terpusat. Proses ini dilakukan melalui pertemuan langsung dan informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam merumuskan rencana kerja dan pendekatan desain yang akan digunakan.

#### 3.3.2 Observasi Sistem dan Wawancara Pengguna

Observasi dilakukan terhadap sistem lama yang digunakan oleh internal perusahaan, terutama Portal Jaya sebagai media pengelolaan informasi dan dokumen. Selain itu, wawancara informal dilakukan kepada beberapa pengguna aktif sistem untuk memahami kebiasaan, kendala, dan kebutuhan mereka. Proses ini membantu mengidentifikasi masalah utama dari sistem lama dan mengumpulkan insight langsung dari pengguna. *Tools* yang digunakan dalam proses ini adalah FigJam, di mana pencatatan dilakukan menggunakan *sticky notes*. Dokumentasi hasil observasi yang ditulis dalam *sticky notes* dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut. Tautan untuk melihat file dokumentasi secara lengkap dapat diakses melalui Lampiran [8]



Gambar 3.2. Catatan Observasi Sistem

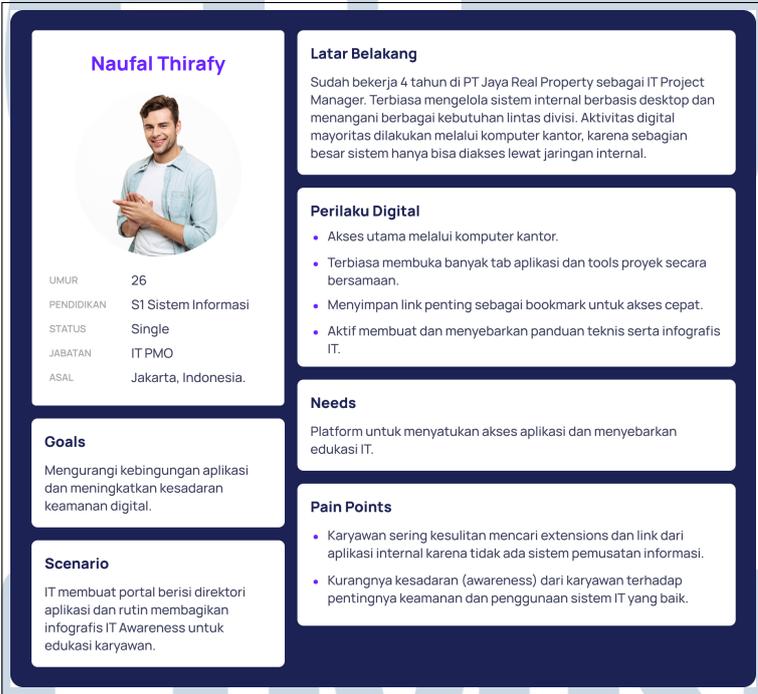
Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem lama memiliki beberapa kekurangan dari segi struktur navigasi, tampilan antarmuka, dan penyampaian informasi yang kurang efisien. Catatan yang terkumpul dari proses ini menjadi dasar penting dalam merancang antarmuka baru yang lebih terstruktur, ramah pengguna, dan selaras dengan kebutuhan aktual pengguna internal. *Insight* yang diperoleh melalui *sticky notes* FigJam menjadi landasan awal proses iterasi dan pengembangan desain berikutnya.

### 3.3.3 Penyusunan *User Persona*, *User Journey*, dan *Pain Point*

Untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap kebutuhan serta pengalaman pengguna terhadap sistem, dilakukan penyusunan *user persona* yang merepresentasikan karakteristik umum dan perilaku digital dari masing-masing tipe pengguna. Penyusunan dilakukan berdasarkan hasil observasi dan

wawancara yang telah dilaksanakan sebelumnya.

Perlu dicatat bahwa foto wajah yang digunakan pada masing-masing *user persona* bukan merupakan foto asli pengguna. Penggunaan foto ilustratif dilakukan semata-mata untuk menjaga privasi dan kerahasiaan identitas individu yang bersangkutan. Sementara itu, seluruh data lainnya seperti jabatan, kebutuhan, hambatan, tujuan, serta perilaku digital disusun berdasarkan data yang diperoleh secara langsung selama proses pengumpulan informasi. Keempat user persona tersebut disajikan pada Gambar 3.3 hingga Gambar 3.6.



**Naufal Thirafy**



UMUR 26  
PENDIDIKAN S1 Sistem Informasi  
STATUS Single  
JABATAN IT PMO  
ASAL Jakarta, Indonesia.

**Goals**  
Mengurangi kebingungan aplikasi dan meningkatkan kesadaran keamanan digital.

**Scenario**  
IT membuat portal berisi direktori aplikasi dan rutin membagikan infografis IT Awareness untuk edukasi karyawan.

**Latar Belakang**  
Sudah bekerja 4 tahun di PT Jaya Real Property sebagai IT Project Manager. Terbiasa mengelola sistem internal berbasis desktop dan menangani berbagai kebutuhan lintas divisi. Aktivitas digital mayoritas dilakukan melalui komputer kantor, karena sebagian besar sistem hanya bisa diakses lewat jaringan internal.

**Perilaku Digital**

- Akses utama melalui komputer kantor.
- Terbiasa membuka banyak tab aplikasi dan tools proyek secara bersamaan.
- Menyimpan link penting sebagai bookmark untuk akses cepat.
- Aktif membuat dan menyebarkan panduan teknis serta infografis IT.

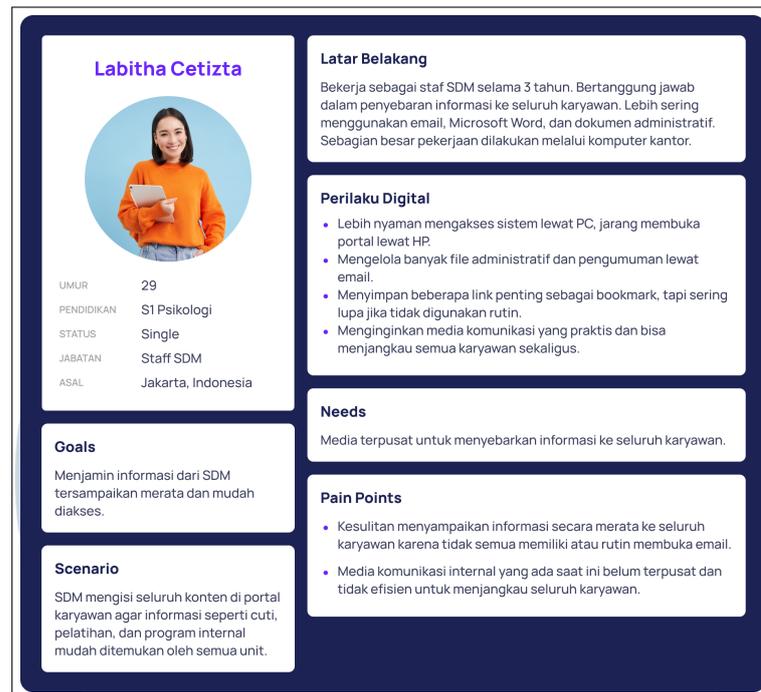
**Needs**  
Platform untuk menyatukan akses aplikasi dan menyebarkan edukasi IT.

**Pain Points**

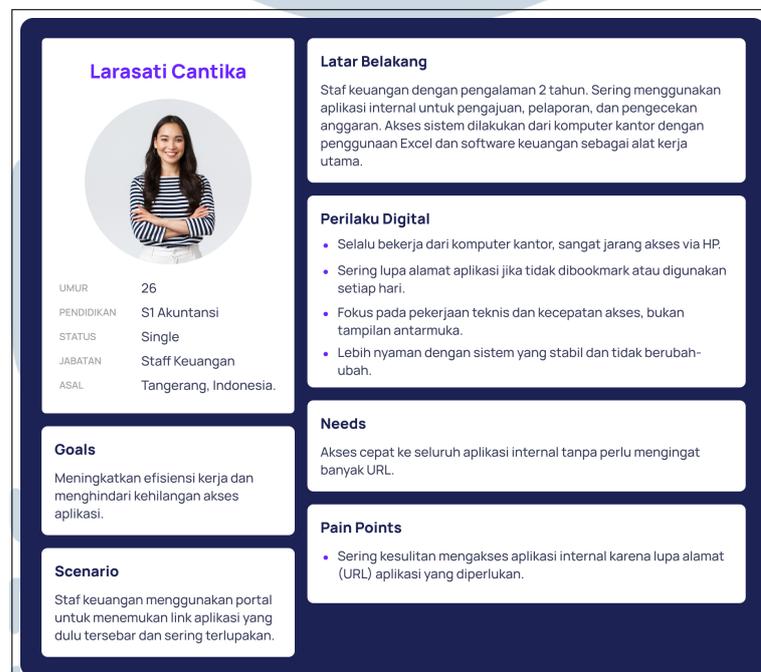
- Karyawan sering kesulitan mencari extensions dan link dari aplikasi internal karena tidak ada sistem pemusatan informasi.
- Kurangnya kesadaran (awareness) dari karyawan terhadap pentingnya keamanan dan penggunaan sistem IT yang baik.

Gambar 3.3. User Persona 1

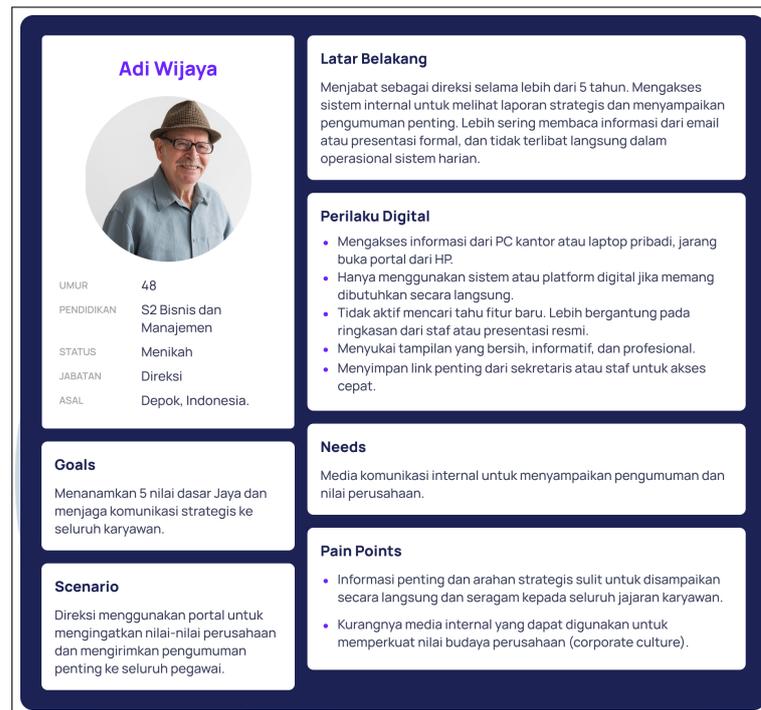
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.4. User Persona 2



Gambar 3.5. User Persona 3



Gambar 3.6. User Persona 4

Selanjutnya, dibuat *user journey mapping* guna menggambarkan alur interaksi pengguna saat mengakses sistem, mulai dari tahap awal hingga akhir penggunaan. Pemetaan ini membantu mengidentifikasi momen-momen krusial yang dapat menjadi sumber hambatan atau ketidaknyamanan bagi pengguna. Visualisasi alur perjalanan pengguna ditampilkan pada Gambar 3.7. Tautan untuk melihat *user journey mapping* secara lengkap dapat diakses melalui Lampiran [6].

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

Journey Steps	Stage 1: Identify Needs	Stage 2: Search for Information	Stage 3: Access & Use Portal	Stage 4: Evaluation & Distribution
Story	User menyadari kebutuhan terhadap akses aplikasi internal, informasi SDM, edukasi IT, atau nilai perusahaan.	User mencari tautan atau informasi melalui email, atau bertanya ke rekan kerja.	User mengakses Portal Jaya dan mencoba mencari informasi atau fitur yang dibutuhkan.	User mengevaluasi hasil penggunaan portal dan menyebarkan informasi ke tm/unit lainnya.
Actions	Mengadari butuh aplikasi tertentu Bukan menggunakan email ingin mengetahui aplikasi IT Pony, rekan kerja perusahaan	Mencari link di email Bertanya ke rekan Coba akses aplikasi lama	Masuk ke portal Browsing dashboard Melihat konten Mengunduh dokumen	Membagikan link portal Diskusi hasil dengan tim Evaluasi efisiensi kerja dengan kolaborasi
Touchpoints	Meeting unit, briefing kerja, notulen	Email, WhatsApp	Portal Jaya, menu navigasi, fitur pencarian.	Notifikasi internal, rapat koordinasi, intranet
Emotions	🙄 🙄	😞 🙄	😊	😊 🙄
Pain Points	Akses tidak terpusat Banyak link tidak aktif/sambut Tidak semua orang aware IT atau nilai perusahaan	Sering lupa alamat aplikasi Kontak yang tidak akurat Info tidak lengkap, semua karyawan	Tampilan portal kurang menarik Masih belum lengkap semua data & fitur	Belum semua karyawan portal Dikawatirkan ada perubahan sebelum terbiasa mereka
Opportunities	Membagikan link portal menggunakan email, kolaborasi internal	Bangun direktori yang mudah dicari dan diakses orang	Perbaiki UI/UX, desain fitur, penataan dan navigasi yang ramah pengguna	Tambah fitur dibagikan dan feedback dari pengguna

Gambar 3.7. User Journey Mapping

Proses penyusunan persona, *user journey*, dan identifikasi *pain point* dilakukan dengan menggunakan *tools* Miro untuk mempermudah visualisasi dan analisis data pengguna secara menyeluruh.

### 3.3.4 Problem Statement

Berdasarkan hasil observasi terhadap sistem portal lama serta wawancara langsung dengan para pengguna, ditemukan sejumlah permasalahan mendasar yang menjadi masalah utama dalam pemanfaatan portal tersebut. Problem statement ini merangkum inti permasalahan yang dihadapi pengguna, yang secara signifikan mempengaruhi efektivitas dan kenyamanan dalam mengakses informasi serta menjalankan aktivitas kerja melalui portal. Berikut ini adalah permasalahan utama yang dihadapi dalam penggunaan portal tersebut:

- 1. Portal tidak memiliki struktur navigasi yang jelas serta tidak menyediakan menu akses utama secara sistematis.**

Pengguna mengalami kesulitan dalam menjelajahi isi portal karena harus mencari secara manual informasi atau tautan aplikasi yang dibutuhkan. Hal ini menurunkan efisiensi kerja, memperpanjang waktu pencarian informasi, dan meningkatkan risiko kesalahan akses akibat tidak adanya petunjuk visual yang terstruktur.

2. **Desain antarmuka portal tidak konsisten secara visual, baik dari segi penggunaan warna, ukuran teks, ikon, maupun elemen grafis lainnya.**

Inkonsistensi ini menimbulkan kesan tidak profesional dan membingungkan, terutama bagi pengguna baru. Kurangnya keseragaman visual juga berdampak pada penurunan keterbacaan dan kenyamanan dalam penggunaan, sehingga menghambat pengalaman pengguna secara keseluruhan.

3. **Konten portal disajikan dalam satu halaman secara padat tanpa pengelompokan atau hierarki informasi yang jelas.**

Semua informasi dan fitur disajikan dalam satu halaman yang sama tanpa pengelompokan atau pemisahan yang jelas. Banyak aplikasi yang tersedia justru tidak aktif, sehingga pengguna bingung mencari aplikasi yang mereka butuhkan dan sulit menggunakan portal dengan efektif.

4. **Portal tidak menyajikan konten dinamis seperti berita perusahaan, agenda kegiatan, atau pengumuman internal secara rutin dan terstruktur.**

Ketiadaan konten aktual membuat portal kehilangan fungsinya sebagai pusat informasi internal yang hidup dan relevan. Hal ini menyebabkan penurunan minat pengguna untuk mengakses portal secara berkala, serta melemahkan peran portal dalam mendukung komunikasi internal antarunit di dalam perusahaan.

### 3.3.5 *Brainstorming* dan Sketsa Awal Desain

Tahap ini diawali dengan sesi *brainstorming* untuk mengembangkan ide solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Berbagai sketsa awal (*low fidelity*) dikembangkan sebagai alternatif tampilan antarmuka sistem baru. 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* sebagaimana diperlihatkan pada Gambar 3.8. Tautan untuk melihat *low fidelity* secara lengkap dapat diakses melalui Lampiran [7].



Gambar 3.8. Rancangan *Low-Fidelity Wireframe*

Dengan adanya rancangan *low-fidelity wireframe* ini, tim pengembang memperoleh gambaran awal mengenai struktur dan alur navigasi sistem secara menyeluruh. Tahapan ini menjadi dasar penting sebelum masuk ke proses perancangan visual yang lebih detail pada tahap *high-fidelity design*.

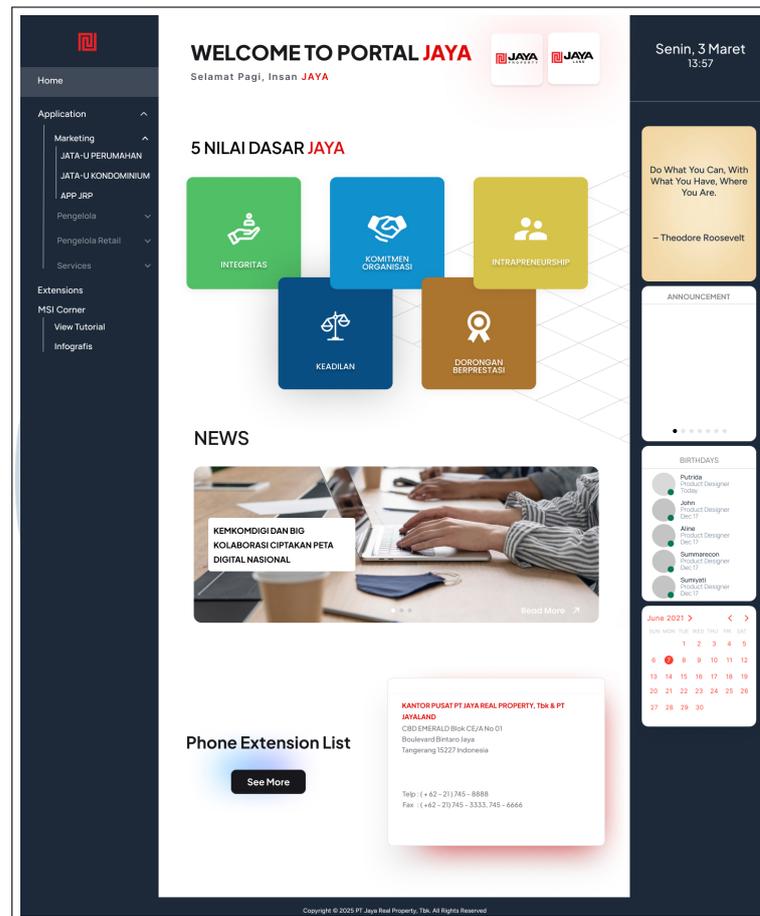
### 3.3.6 Perancangan Antarmuka Website Portal Jaya

Desain antarmuka *website* Portal Jaya dibuat berdasarkan sketsa awal yang telah disepakati melalui proses *brainstorming* dan evaluasi kebutuhan pengguna. Pada tahap ini, rancangan visual dikembangkan lebih lanjut menjadi bentuk *high-fidelity design* yang menggambarkan representasi realistis dari tampilan akhir sistem. Desain ini mencakup elemen-elemen penting seperti halaman utama, navigasi utama dan sekunder, direktori informasi, serta fitur-fitur penunjang lainnya yang dirancang agar mudah diakses dan intuitif bagi pengguna.

Seluruh proses perancangan dilakukan menggunakan Figma, dengan mempertimbangkan prinsip desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang baik. Hal-hal seperti hierarki visual, pemilihan warna yang selaras dengan identitas visual perusahaan, konsistensi tata letak, dan keterbacaan elemen teks turut menjadi fokus utama dalam tahap ini. Rancangan juga memperhatikan efisiensi navigasi untuk meminimalisir hambatan dalam menjelajahi konten dan fitur yang tersedia di dalam sistem.

Enam halaman utama yang telah dirancang secara visual ditampilkan pada Gambar 3.9 hingga Gambar 3.14, yang mencerminkan representasi akhir dari desain antarmuka berdasarkan hasil *wireframe* sebelumnya. Setiap halaman dirancang agar saling terintegrasi secara visual dan fungsional, sehingga mendukung terciptanya pengalaman pengguna yang menyeluruh dan responsif di berbagai perangkat. Tautan untuk melihat *high fidelity* secara lengkap dapat diakses melalui Lampiran [7].

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



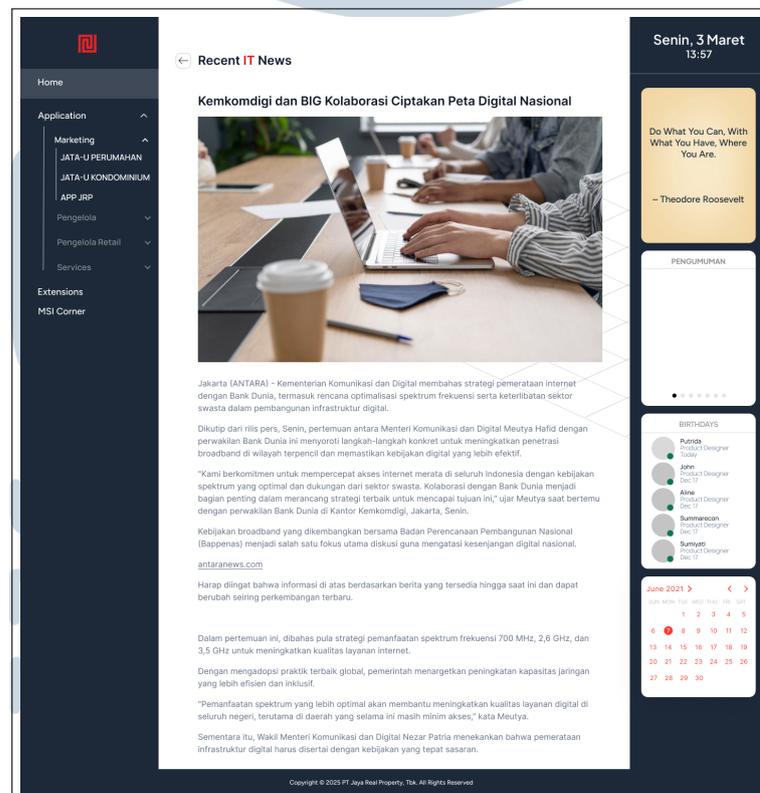
Gambar 3.9. High Fidelity Home Page

Halaman utama atau (*homepage*) Portal PT Jaya Real Property, Tbk dirancang sebagai hasil dari analisis kebutuhan pengguna internal, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan pengalaman penggunaan portal perusahaan. Perancangan ini mengacu pada pendekatan *User-Centered Design (UCD)*, yang menempatkan pengguna sebagai pusat perhatian dalam setiap tahap pengembangan antarmuka. Seluruh struktur konten dan navigasi disusun berdasarkan hasil identifikasi terhadap aktivitas kerja dan kebutuhan informasi yang paling sering diakses oleh karyawan, sehingga mendukung efisiensi kerja dan kemudahan akses data.

Prinsip *user activity design* digunakan untuk menyusun alur informasi berdasarkan urutan interaksi nyata yang biasa dilakukan pengguna, mulai dari membuka aplikasi internal hingga memperoleh informasi terkait kegiatan dan pengumuman perusahaan. Navigasi utama diletakkan di sisi kiri untuk memfasilitasi akses cepat ke sistem yang dibutuhkan, sementara bagian tengah

menampilkan nilai-nilai perusahaan secara visual sebagai penguat identitas organisasi. Informasi pelengkap seperti berita, kalender, kutipan motivasi, dan pengumuman ditata di sisi kanan untuk menjaga keseimbangan visual dan kemudahan pencarian informasi.

Dari sisi *usability* dan *interface design*, prinsip keterbacaan, konsistensi elemen visual, serta kejelasan struktur sangat diperhatikan. Konsep *Gestalt*, seperti prinsip *proximity*, *similarity*, dan *continuity*, diterapkan untuk mengelompokkan elemen-elemen yang memiliki fungsi serupa, seperti menu aplikasi dan informasi personalia, sehingga memudahkan pengguna dalam memproses dan memahami informasi. Selain itu, prinsip-prinsip dari *Eight Golden Rules of Interface Design* juga digunakan, seperti *strive for consistency* dalam pemilihan ikon dan warna, *design dialog to yield closure* dalam penyusunan elemen dinamis yang memberikan respons visual yang jelas, serta *reduce short-term memory load* dengan menyediakan akses langsung ke fitur-fitur utama tanpa perlu mengingat lokasi atau jalur navigasi kompleks. Seluruh pendekatan ini diterapkan agar portal tidak hanya tampil menarik secara visual, tetapi juga fungsional, efisien, dan mendukung pengalaman pengguna secara menyeluruh dalam konteks kerja sehari-hari.



Gambar 3.10. High Fidelity News Page

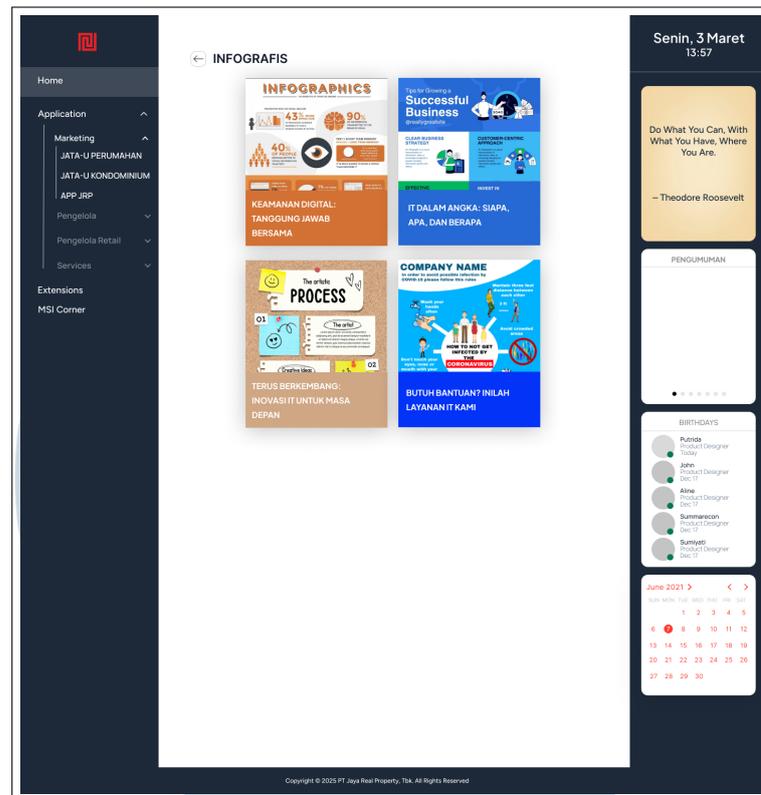
*News Page Portal PT Jaya Real Property, Tbk* dirancang sebagai ruang utama untuk menyajikan konten berita internal secara jelas dan terfokus. Prinsip *User-Centered Design* diterapkan dengan menempatkan kebutuhan pengguna dalam membaca informasi sebagai prioritas utama, sehingga artikel ditampilkan dalam ukuran kolom yang proporsional dan mudah dibaca.

Prinsip *usability* diterapkan melalui tipografi yang terbaca dengan baik dan jarak antar elemen yang memadai, mendukung kenyamanan visual saat membaca. Konsep *Gestalt*, seperti prinsip *continuity* dan *proximity* digunakan untuk menyusun elemen teks dan gambar secara berkesinambungan, menciptakan alur baca yang lancar tanpa gangguan visual.

Dengan menerapkan prinsip *Eight Golden Rules* seperti *reduce short-term memory load*, informasi penting langsung ditampilkan tanpa perlu navigasi tambahan. Selain itu, *design dialog to yield closure* dihadirkan melalui struktur berita yang rapi dan lengkap, memberikan pemahaman menyeluruh dalam satu tampilan.

Desain ini memastikan bahwa konten berita menjadi fokus utama, mendukung tujuan portal sebagai media informasi internal yang efisien dan informatif.





Gambar 3.11. High Fidelity Infography Page

*Infography Page* disusun menyerupai etalase visual yang menampung berbagai informasi penting dalam format grafis. Setiap konten ditampilkan dalam bentuk kartu infografis yang dirancang ringkas dan komunikatif, sehingga pengguna dapat menangkap isi pesan secara cepat tanpa harus membaca terlalu banyak teks.

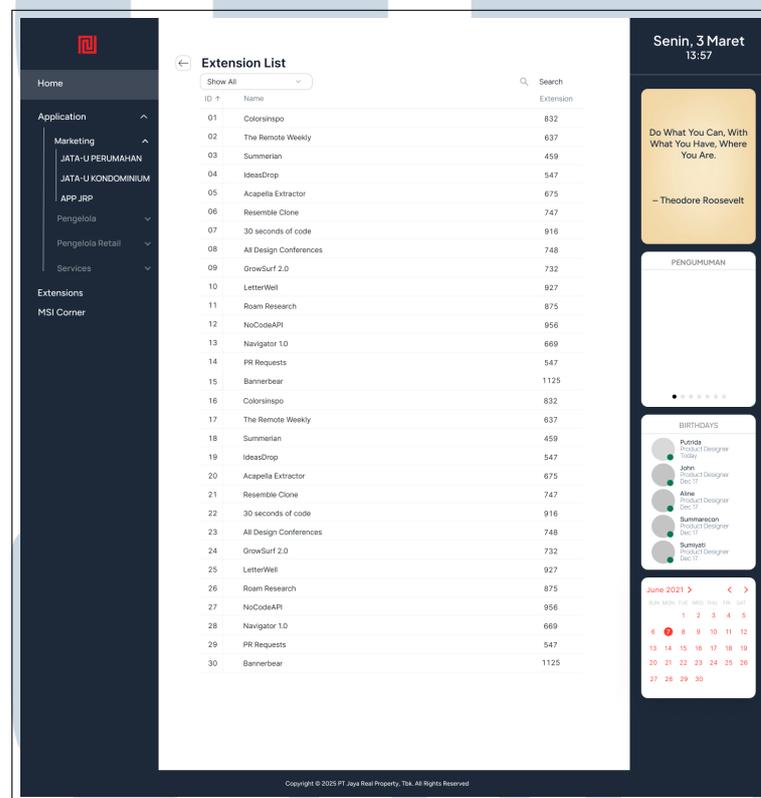
Selama proses perancangannya, fokus diarahkan pada kenyamanan pengguna internal. Pendekatan desain yang berpusat pada pengguna menjadi dasar untuk menyusun struktur dan visualisasi informasi, dengan mempertimbangkan bagaimana karyawan biasanya mengakses serta memahami materi digital di lingkungan kerja.

Kartu-kartu infografis disusun dalam *grid* yang konsisten dan rapi, menjaga keteraturan tampilan sekaligus memberi ruang antar elemen agar tidak terkesan padat. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *usability* dan teori *Gestalt*, khususnya dalam hal keterdekatan (*proximity*) dan kemiripan bentuk (*similarity*), yang secara tidak langsung membantu pengguna mengenali pola serta fungsi setiap bagian secara intuitif.

Secara visual, halaman ini juga dirancang untuk tetap seragam dari sisi estetika portal secara keseluruhan, namun tetap fleksibel dalam menonjolkan konten

utama. Warna dan tata letak yang digunakan memberi keseimbangan antara konsistensi dan penekanan informasi. Tidak diperlukan banyak interaksi tambahan karena seluruh informasi sudah tersaji secara langsung—hal ini mendukung efisiensi kerja dan mengurangi beban kognitif pengguna saat menjelajahi halaman ini.

Dengan gaya penyajian yang lugas dan visual yang mendukung keterbacaan, halaman infografis ini diharapkan mampu menjadi sarana penyampaian informasi yang lebih segar, mudah dicerna, dan tetap selaras dengan fungsi utama portal sebagai alat komunikasi internal perusahaan.



Gambar 3.12. High Fidelity Extensions Page

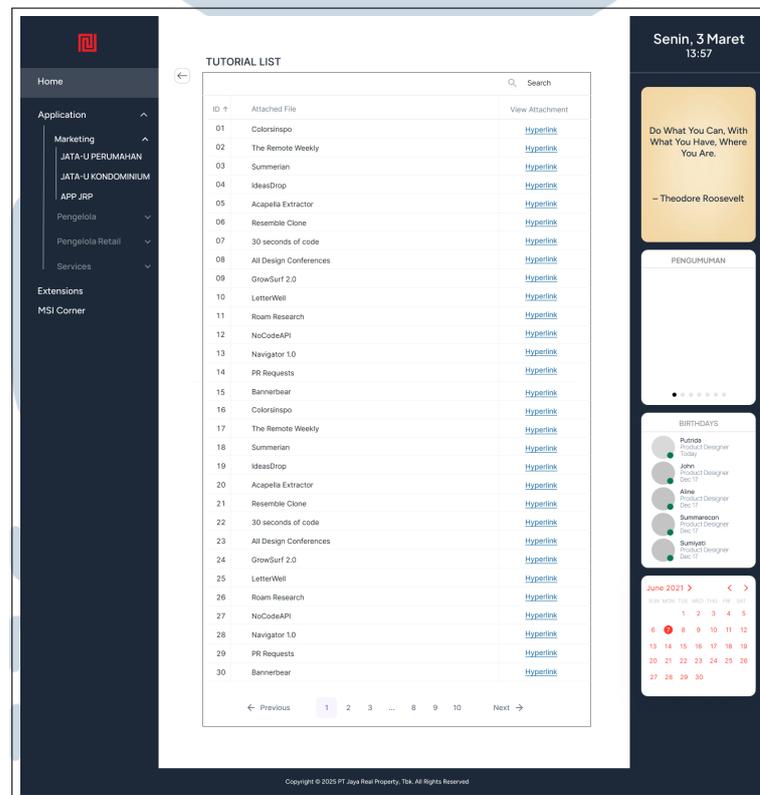
*Extensions Page* menyajikan daftar ekstensi dalam format tabel yang disusun secara sistematis dan mudah dibaca. Perancangan halaman ini mengacu pada prinsip *User-Centered Design*, dengan fokus pada kemudahan akses dan efisiensi dalam proses pencarian serta pengelolaan ekstensi oleh pengguna internal.

Struktur tabel dirancang berdasarkan pendekatan *user activity design*. Urutan serta tata letak kolom, seperti ID, nama karyawan, dan nomor ekstensi, mengikuti pola pencarian informasi yang umum digunakan dalam konteks kerja. Di

bagian atas halaman, fitur *dropdown* untuk filter dan kolom pencarian ditambahkan guna memberikan fleksibilitas serta efisiensi dalam penggunaan. Kedua elemen ini mendukung proses pencarian yang lebih cepat dan tepat sasaran.

Dalam aspek *usability* dan desain antarmuka, penerapan prinsip *Eight Golden Rules of Interface Design* terlihat pada konsistensi tata letak tabel, yang menjaga keteraturan tampilan dan memudahkan pemindaian informasi. Sistem filter yang digunakan bersifat non-permanen, memungkinkan pengubahan kriteria pencarian tanpa mengganggu tampilan utama. Seluruh data ditampilkan secara langsung tanpa perlu navigasi tambahan, sehingga membantu mengurangi beban memori jangka pendek saat mengakses informasi.

Prinsip Gestalt, khususnya *alignment* dan *proximity*, turut digunakan dalam penyusunan elemen visual. Kedua prinsip ini menciptakan tampilan yang rapi, teratur, dan memudahkan pengguna dalam memahami hubungan antar elemen dalam tabel. Secara keseluruhan, desain halaman *Extension List* dirancang untuk mendukung kebutuhan kerja dengan penyajian informasi yang terstruktur, efisien, dan mudah dipahami.

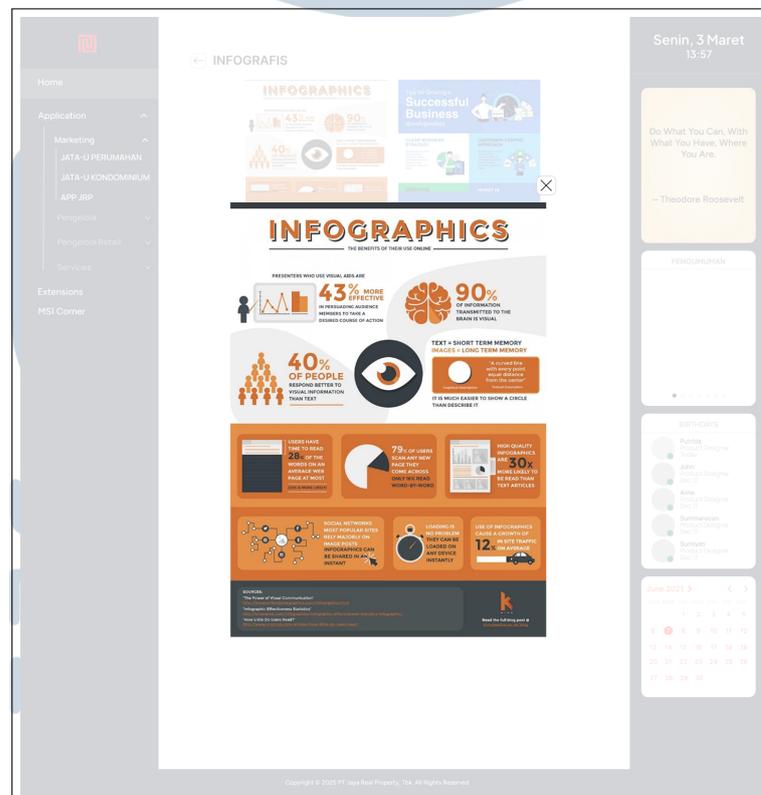


Gambar 3.13. High Fidelity Tutorial Page

*Tutorial Page* dirancang sebagai pusat penyimpanan dokumen dan *file* pendukung yang sering dibutuhkan oleh unit-unit kerja lainnya dalam menjalankan operasional sehari-hari. Penempatan berbagai *file*, seperti formulir permintaan perbaikan atau pengajuan administrasi, dimaksudkan untuk mengurangi ketergantungan komunikasi langsung dengan tim MSI, khususnya melalui telepon, sehingga meningkatkan efisiensi alur kerja antarunit.

Tabel utama di halaman ini menyajikan daftar *file* dalam format yang bersih dan tersusun rapi. Setiap entri mencantumkan informasi dasar seperti nomor identifikasi, nama dokumen, serta tautan langsung untuk mengakses *file* terkait. Tampilan ini didesain untuk mendukung kebutuhan pencarian cepat dengan tetap menjaga keteraturan visual. Kehadiran kolom pencarian di sisi kanan atas semakin memudahkan proses temu balik dokumen secara spesifik.

Dengan menyediakan akses langsung terhadap dokumen-dokumen penting secara digital, halaman ini mendukung sistem kerja mandiri yang cepat, terukur, dan terhindar dari hambatan komunikasi yang tidak perlu. Perancangan ini menegaskan peran portal sebagai alat kolaborasi internal yang tidak hanya informatif, tetapi juga praktis dalam penggunaannya.



Gambar 3.14. *High Fidelity Pop Up Infograh*

Halaman *pop-up* infografis merupakan tampilan perluasan dari elemen visual yang dipilih pengguna pada halaman *infography page*. Fungsi utamanya adalah menyajikan konten infografis secara penuh dalam ukuran lebih besar, agar informasi dapat dibaca dengan lebih jelas dan detail. Desain *pop-up* ini dibuat tanpa distraksi, memfokuskan perhatian pengguna langsung pada isi visual yang ditampilkan. Tampilan diperbesar ini mendukung kebutuhan untuk memperjelas pesan visual yang disampaikan, sekaligus memperkuat fungsi infografis sebagai media komunikasi internal yang efektif dan mudah diakses.

Rancangan *high-fidelity* pada Gambar 3.9 hingga 3.14 menjadi acuan utama dalam proses pengembangan antarmuka *website* Portal Jaya. Desain ini diharapkan dapat mempermudah implementasi teknis dan memastikan tampilan akhir sesuai dengan kebutuhan serta preferensi pengguna.

### **3.3.7 User Acceptance Testing dan Pencatatan Umpan Balik Pengguna**

Prototipe interaktif dari desain yang telah dikembangkan diuji melalui proses *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memperoleh tanggapan langsung dari pengguna internal terhadap kualitas antarmuka yang dirancang. Pengujian ini dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom dan bersifat eksploratif, tanpa menggunakan skenario formal. Proses dilakukan secara simultan antara demonstrasi prototipe oleh perancang dan uji coba langsung oleh pengguna yang hadir dalam sesi tersebut.

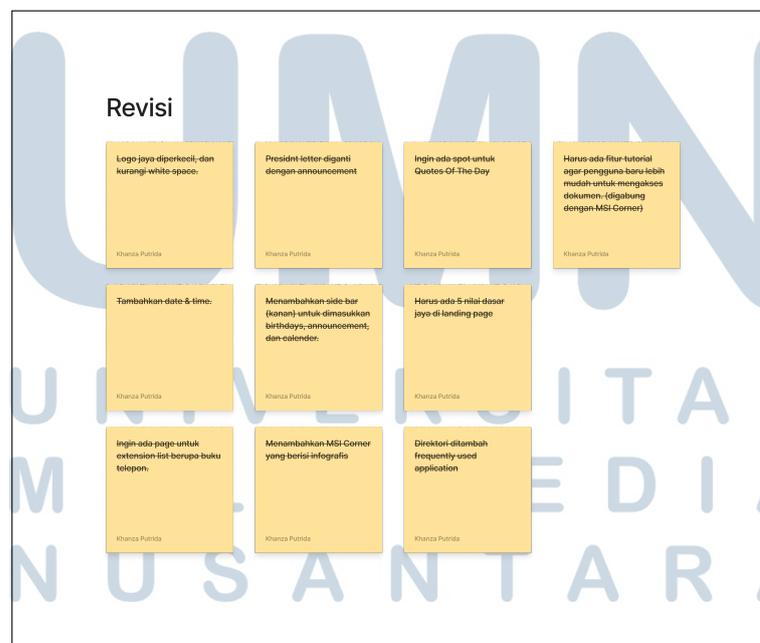
Langkah-langkah pelaksanaan *User Acceptance Testing* dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Menyiapkan prototipe interaktif menggunakan platform Figma sebagai alat uji desain portal.
2. Supervisor dari unit *Management Systems Information* (MSI) mengundang perwakilan dari beberapa unit pengguna sistem untuk mengikuti sesi presentasi dan uji coba prototipe portal melalui pertemuan Zoom.
3. Tautan prototipe interaktif yang dikembangkan di Figma dibagikan kepada seluruh perwakilan, sehingga masing-masing dapat menelusuri dan mencoba langsung desain portal secara paralel.
4. Sesi pengujian dimulai dengan presentasi desain oleh perancang, yang menjelaskan alur penggunaan, fungsi halaman, serta pertimbangan desain

pada masing-masing bagian antarmuka.

5. Selama presentasi berlangsung, *user* diperkenankan mencoba langsung prototipe dan mengamati alur interaksi sesuai dengan pengalaman masing-masing.
6. Setelah sesi presentasi selesai, peserta menyampaikan tanggapan, masukan, serta kritik secara langsung mengenai desain yang ditampilkan.
7. Seluruh umpan balik dicatat dalam platform FigJam menggunakan *sticky notes*, mencakup respon verbal dan *insight* penting untuk pengembangan lebih lanjut.

Dokumentasi hasil umpan balik yang dikumpulkan dalam FigJam berisi catatan yang dihimpun secara langsung selama sesi pengujian berlangsung. Pencatatan dilakukan secara real-time menggunakan *sticky notes*, mencakup tanggapan spontan, masukan verbal, dan respons pengguna terhadap tampilan serta alur prototipe. Seluruh catatan ini digunakan sebagai acuan dalam proses penyempurnaan desain pada tahap iterasi berikutnya dan turut dilampirkan dalam laporan ini sebagai bahan evaluasi tambahan. Tautan akses ke dokumen FigJam dapat ditemukan pada Lampiran [8].



Gambar 3.15. Dokumentasi feedback pengguna selama user acceptance testing

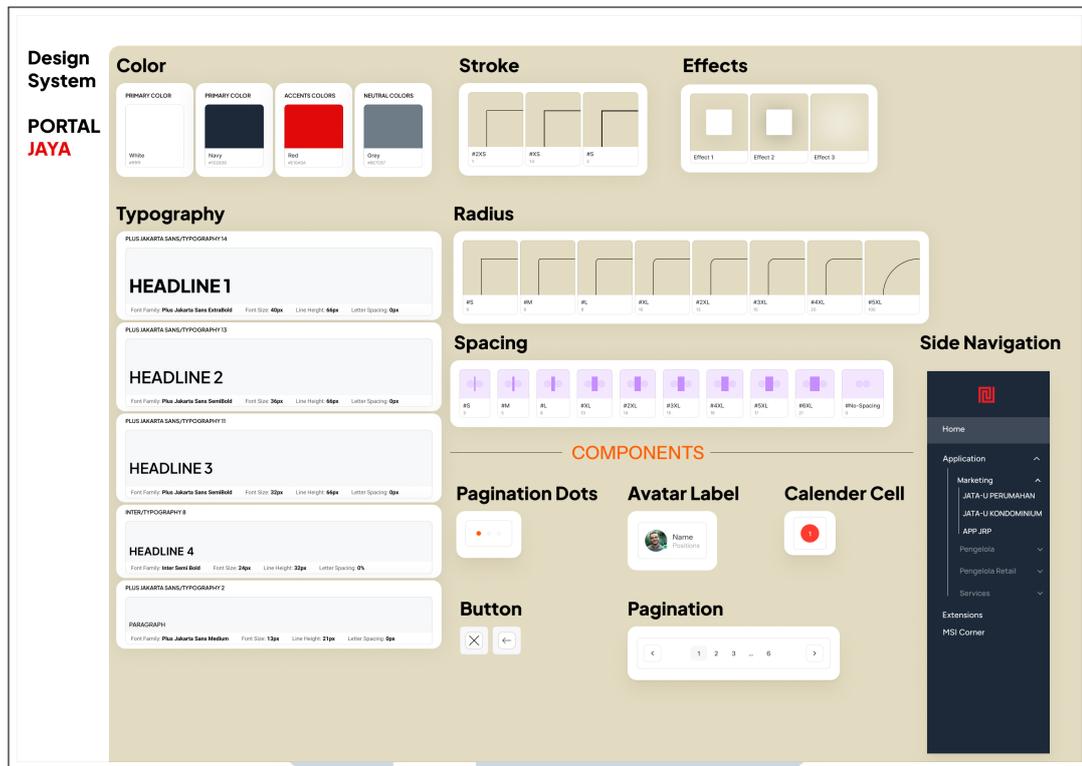
Dengan pendekatan ini, proses *user acceptance testing* dapat ditelusuri kembali untuk keperluan evaluasi di tahap pengembangan selanjutnya. Catatan dan umpan balik yang dihimpun tidak hanya membantu mengidentifikasi kekurangan desain, tetapi juga memberikan arah perbaikan yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna.

### 3.3.8 Penyusunan *Design System*

Setelah dilakukan pengujian, desain direvisi untuk mengatasi kendala atau kebingungan yang dialami pengguna. Selain itu, disusun pula *design system* yang mencakup elemen visual seperti warna, tipografi, dan komponen UI lainnya. Penyusunan *design system* bertujuan untuk menjaga konsistensi antarmuka dan efisiensi pengembangan desain ke depan. Revisi dilakukan menggunakan fitur *component* dan *variant* dalam Figma untuk menghasilkan sistem desain yang terstruktur dan mudah digunakan kembali.

Tampilan *design system* yang telah disusun secara visual ditampilkan pada Gambar 3.16 berikut, yang mencerminkan kumpulan elemen UI terstandarisasi yang digunakan dalam keseluruhan antarmuka aplikasi. Setiap komponen dirancang agar konsisten dan mudah digunakan kembali, sehingga mendukung efisiensi desain serta keseragaman tampilan pada berbagai halaman dan perangkat. Tautan untuk melihat file *Design System* secara lengkap dapat diakses melalui Lampiran [9].





Gambar 3.16. Design System

Adapun elemen utama yang terkandung dalam *design system* portal ini meliputi:

1. **Color System:** Palet warna yang digunakan dalam portal ini terdiri dari empat kelompok warna utama, yaitu:
  - Primary Color 1 – White (#FFFFFF): Digunakan sebagai latar utama untuk memberikan tampilan yang bersih dan memaksimalkan kontras terhadap teks dan elemen visual lainnya.
  - Primary Color 2 – Navy (#222E3C): Digunakan sebagai warna dasar pada elemen navigasi dan header. Pemilihan warna ini mengikuti identitas visual PT Jaya Real Property, Tbk, yang menggunakan warna gelap sebagai representasi kesan profesional, stabil, dan formal.
  - Accent Color – Red (#E60014): Digunakan untuk elemen penting seperti tombol aksi utama, indikator aktif, dan ikon penting. Warna ini juga merupakan bagian dari warna identitas perusahaan sehingga memperkuat pengenalan merek (*brand recognition*).

- Neutral Color – Grey (#8C8C8C): Digunakan untuk elemen sekunder seperti label teks, ikon non-aktif, atau garis bantu. Warna ini berfungsi mendukung struktur visual tanpa mengganggu elemen utama.

Pemilihan warna dilakukan berdasarkan kombinasi antara kebutuhan identitas visual perusahaan dan prinsip keterbacaan (*readability*) serta aksesibilitas pengguna. Kombinasi warna terang dan gelap membantu menciptakan hierarki visual yang jelas.

2. **Typography:** Portal menggunakan dua jenis huruf, yaitu *Plus Jakarta Sans* untuk elemen judul dan navigasi, serta *Inter* untuk isi teks. Keduanya merupakan font modern sans-serif yang didesain untuk keterbacaan tinggi di antarmuka digital.

Hirarki tipografi disusun menjadi beberapa tingkatan:

- **Headline 1–4:** Untuk judul utama, subjudul, dan navigasi kategori.
- **Paragraph:** Untuk konten teks utama dan deskripsi.

Pemilihan jenis huruf ini mempertimbangkan keterbacaan di berbagai ukuran layar, konsistensi visual antar halaman, serta kesan modern dan profesional yang sesuai dengan konteks portal perusahaan.

3. **Spacing dan Radius:** Sistem jarak (*spacing*) disusun secara bertingkat mulai dari XS hingga 5XL untuk menjaga keteraturan dan kenyamanan visual. Penerapan *spacing* digunakan untuk mengatur jarak antar elemen, margin antar komponen, serta *padding* dalam kartu dan kontainer.

Selain itu, penggunaan *border-radius* diterapkan secara konsisten pada elemen-elemen seperti tombol, input field, dan kartu informasi. Radius sudut membantu menciptakan kesan visual yang lebih halus dan ramah pengguna, namun tetap mempertahankan struktur desain yang profesional.

4. **Stroke dan Effects:** Elemen garis (*stroke*) digunakan untuk memperjelas batas antar komponen, seperti antara kolom atau section. Efek bayangan (*shadow*) ringan digunakan untuk memberikan kedalaman visual, terutama pada komponen mengambang seperti kartu dan dialog popup.

Penggunaan *stroke* dan efek dijaga seminimal mungkin agar tidak mengganggu kesederhanaan tampilan, tetapi cukup membantu dalam memperjelas hierarki elemen pada antarmuka.

#### 5. **Components:** Komponen antarmuka yang disusun meliputi:

- **Button:** Tersedia dalam beberapa varian seperti tombol primer, sekunder, dan icon-only. Dirancang dengan ukuran dan warna yang konsisten, serta respons interaktif (hover/focus).
- **Avatar Label:** Digunakan untuk menampilkan identitas pengguna secara singkat, misalnya pada header halaman atau di bagian navigasi pengguna.
- **Pagination Dots dan Calendar Cell:** Digunakan untuk komponen navigasi ringan pada konten dinamis seperti berita atau infografis.
- **Side Navigation:** Menjadi elemen utama untuk navigasi aplikasi. Disusun dengan sistem dropdown untuk menampilkan struktur informasi yang terorganisir dan tidak membebani tampilan awal.

Dengan adanya *design system* ini, proses desain dan pengembangan aplikasi menjadi lebih terarah, terstandarisasi, dan memudahkan kolaborasi antar tim dalam menjaga keseragaman visual serta kualitas pengalaman pengguna yang optimal.

#### 3.3.9 **Evaluasi Akhir dan Dokumentasi Desain**

Pada tahap akhir, dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap proses desain serta hasil akhir yang telah dicapai. Seluruh desain yang telah direvisi dan diimplementasikan kemudian disampaikan secara langsung melalui sesi presentasi daring (zoom) kepada pihak terkait, dengan cara menjalankan *website* secara langsung untuk menunjukkan perubahan desain dan fungsionalitas yang telah diterapkan, sehingga dapat memberikan gambaran nyata atas hasil implementasi yang telah dilakukan.

#### 3.4 **Kendala dan Solusi yang Ditemukan**

Kendala yang ditemukan selama kerja praktik magang adalah sebagai berikut:

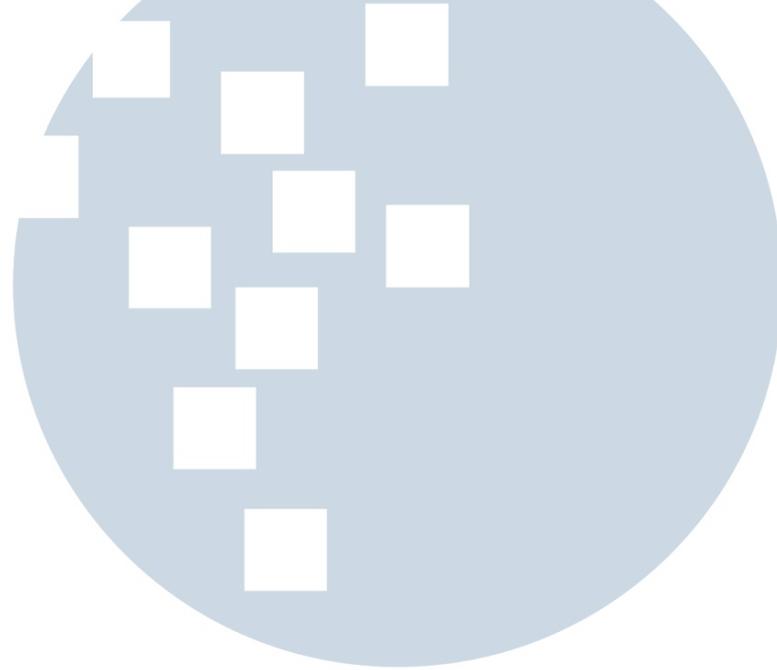
- Terdapat perbedaan pandangan antara pihak perusahaan dengan pendekatan desain berbasis prinsip UI/UX, khususnya terkait arah visual yang diharapkan pada portal.

- Beberapa permintaan visual yang diajukan belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip desain antarmuka dan pengalaman pengguna, sehingga diperlukan pendekatan kompromi untuk menjaga konsistensi dan fungsi.
- Penyesuaian diperlukan antara kebutuhan fungsional sistem dengan preferensi tampilan visual dari pihak perusahaan agar desain tetap praktis namun tetap memenuhi standar estetika yang diharapkan.
- Proses komunikasi mengenai desain dan pengambilan keputusan membutuhkan waktu lebih panjang untuk mencapai kesepakatan antara semua pihak yang terlibat.

Solusi atas kendala-kendala yang dihadapi selama kerja praktik magang adalah sebagai berikut:

- Penyesuaian visual dilakukan secara selektif dengan tetap mempertahankan prinsip desain UI/UX sebagai dasar perancangan. Setiap permintaan dari pihak pengarah dipertimbangkan terlebih dahulu untuk memastikan bahwa penerapannya tidak mengganggu keterbacaan, alur informasi, maupun efisiensi interaksi pengguna.
- Penerapan prinsip desain seperti konsistensi elemen visual, struktur informasi yang jelas, dan kemudahan navigasi tetap dijaga dalam setiap tahap revisi. Permintaan visual yang tidak sejalan dengan prinsip desain ditanggapi dengan alternatif visual yang tetap mempertahankan fungsi dan tujuan komunikasi portal.
- Proses perancangan dilakukan dengan pendekatan terstruktur, guna menyalurkan kebutuhan fungsional sistem dengan preferensi visual dari pihak perusahaan. Penggunaan *grid*, warna, tipografi, serta pengelompokan elemen informasi disusun sedemikian rupa agar tetap mendukung efektivitas penggunaan.
- Pendekatan kolaboratif diterapkan dalam setiap tahapan evaluasi desain, melalui komunikasi terbuka dan diskusi rutin dengan pihak pembimbing. Hal ini dilakukan untuk membangun kesepakatan terhadap rancangan yang dihasilkan serta menjaga agar hasil akhir tetap sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan strategis portal perusahaan.

Dengan strategi-solusi tersebut, hambatan yang muncul selama proses pengembangan dapat diatasi secara efektif. Pendekatan yang fleksibel dan adaptif memungkinkan desain portal tetap berjalan secara sistematis dan memenuhi fungsi utamanya sebagai sarana informasi internal yang efektif dan terstruktur.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA