### BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama proses magang, posisi kerja yang ditempati berada di lingkup tim UI/UX *Designer*, yaitu sebagai UI/UX *Designer Intern*, yang dipimpin oleh *Vice President of Product*. Dalam pelaksanaannya, proses bimbingan dan pengarahan dilakukan langsung oleh Ibu Jesivinica Christy Santoso selaku *Chief Executive Officer* (CEO) dan *supervisor*, dengan sesi evaluasi desain dan revisi berkala yang juga melibatkan Bapak Grahana Daffa selaku UI/UX *Designer Leader*. Penempatan ini memungkinkan kontribusi langsung terhadap pengembangan desain antarmuka produk perusahaan, khususnya pada *platform* Minyma.

Pengerjaan desain dilakukan melalui aplikasi Figma, dengan koordinasi harian dilakukan menggunakan Discord untuk menyampaikan progres dan pertanyaan sebelum jam kerja berakhir. Komunikasi tambahan dilakukan melalui WhatsApp, sedangkan pertemuan tatap muka secara daring dilaksanakan menggunakan Google Meet.

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang di PT Jaya Santoso Teknologi, kegiatan berfokus pada perancangan antarmuka sistem untuk *Dashboard Internal* dan *Dashboard External* Minyma, yang sebelumnya belum memiliki desain maupun struktur antarmuka. Seluruh proses dilakukan secara bertahap dan iteratif, dimulai dari analisis kebutuhan hingga penyusunan dokumentasi desain. Rincian tugas yang dilakukan meliputi:

- 1. Melakukan analisis kebutuhan dan referensi sistem dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna *internal* dan *external* berdasarkan diskusi bersama *supervisor*, serta melakukan studi terhadap platform sejenis sebagai acuan dalam penyusunan struktur antarmuka.
- 2. Merancang antarmuka pengguna (UI) untuk *dashboard internal* dan *external* dengan menyusun *wireframe* dan *mockup*, menentukan warna, tipografi menggunakan aplikasi Figma.

- 3. Merancang alur interaksi pengguna (UX) melalui pembentukan struktur navigasi dan urutan penggunaan fitur berdasarkan analisis logika serta masukan dari *supervisor*, agar antarmuka mudah digunakan dan efisien dalam mendukung proses kerja internal maupun kebutuhan pengguna akhir.
- 4. Melakukan koordinasi dan evaluasi desain secara rutin melalui *platform* Discord untuk pelaporan progres harian, serta melalui Google Meet dan WhatsApp untuk sesi presentasi berkala guna mendapatkan masukan dari CEO dan UI/UX *Designer Leader*.
- 5. Menyusun dokumentasi desain akhir yang mencakup *wireframe*, struktur navigasi (*sitemap*), serta *style guide* yang terdiri dari warna, tipografi, dan komponen visual tambahan sebagai acuan implementasi sistem oleh tim pengembang.

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama menjalani kegiatan magang, kegiatan magang berfokus pada merancang dan mengembangkan desain antarmuka (dashboard) untuk dua jenis pengguna utama pada platform Minyma, yaitu user internal dan external. Selain itu, terdapat satu pengguna yang merupakan bagian dari internal dengan hak ases terkhusus untuk alur pembayaran (admin). Fokus utama pekerjaan adalah menciptakan antarmuka yang fungsional, mudah digunakan, serta sesuai dengan prinsip desain UI/UX modern.

Pada bagian *dashboard* internal, dilakukan perancangan pada tampilan yang mendukung berbagai fungsi pengelolaan sistem, seperti melihat data admin dan user eksternal, memantau event yang sedang berlangsung beserta template undangan yang digunakan hingga hari pelaksanaan acara, menambahkan serta mengelola template undangan baru, dan mengatur proses pembayaran. Seluruh komponen dirancang agar terstruktur dengan baik dan mudah dioperasikan.

Sementara itu, untuk *dashboard user external* (*guest*), dilakukan perancangan yang memungkinkan pengguna menambahkan daftar tamu undangan (*registered guests*). Desain ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengelola undangan secara digital.

Seluruh desain dikembangkan dengan memperhatikan prinsip-prinsip UI/UX seperti tata letak berbasis grid, konsistensi visual, serta alur penggunaan yang intuitif agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal bagi

kedua jenis pengguna tersebut. Pelaksanaan kerja magang diuraikan seperti pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Pekerjaan yang Dilakukan Tiap Minggu Selama Magang

Benchmarking desain e-invitation kompetitor, penentuan palet warna dan tipografi, serta eksplorasi gaya visual awal.  Penyusunan struktur konten e-invitation, pembuatan layout dasar, dan desain halaman informasi pengantin.  Pembuatan tampilan e-invitation versi mobile, revisi desain berdasarkan masukan supervisor dan pengguna akhir.  Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.  Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk submenu event dashboard internal.	3.4' 17	D.1. ' D'1.1.1		
warna dan tipografi, serta eksplorasi gaya visual awal.  2 Penyusunan struktur konten e-invitation, pembuatan layout dasar, dan desain halaman informasi pengantin.  3 Pembuatan tampilan e-invitation versi mobile, revisi desain berdasarkan masukan supervisor dan pengguna akhir.  4 Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.  5 Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  6 Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  7 Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  8 Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  9 Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	Minggu Ke-	Pekerjaan yang Dilakukan		
2 Penyusunan struktur konten <i>e-invitation</i> , pembuatan <i>layout</i> dasar, dan desain halaman informasi pengantin. 3 Pembuatan tampilan <i>e-invitation</i> versi <i>mobile</i> , revisi desain berdasarkan masukan <i>supervisor</i> dan pengguna akhir. 4 Mulai pengerjaan <i>dashboard internal</i> , penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan <i>submenu event</i> . 5 Pembuatan tampilan CRUD untuk <i>users</i> dan <i>roles</i> , serta penyusunan struktur data pengguna. 6 Desain tampilan <i>guestbook</i> dan <i>template dashboard internal</i> , serta diskusi alur interaksi pengguna. 7 Revisi struktur <i>layout</i> dan validasi logika tampilan <i>dashboard internal</i> berdasarkan masukan mingguan. 8 Penyempurnaan halaman <i>roles</i> dan <i>user list</i> , serta koordinasi desain dengan tim <i>frontend</i> dan <i>backend</i> . 9 Mulai perancangan tampilan fitur payment ( <i>request</i> dan <i>received</i> ), serta desain <i>layout</i> tabel <i>order</i> . 10 Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran. 11 Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> . 12 Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> . 13 Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal. 14 Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk	1	Benchmarking desain <i>e-invitation</i> kompetitor, penentuan palet		
dasar, dan desain halaman informasi pengantin.  Pembuatan tampilan e-invitation versi mobile, revisi desain berdasarkan masukan supervisor dan pengguna akhir.  Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.  Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.		warna dan tipografi, serta eksplorasi gaya visual awal.		
Pembuatan tampilan <i>e-invitation</i> versi <i>mobile</i> , revisi desain berdasarkan masukan <i>supervisor</i> dan pengguna akhir.  Mulai pengerjaan <i>dashboard internal</i> , penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan <i>submenu event</i> .  Pembuatan tampilan CRUD untuk <i>users</i> dan <i>roles</i> , serta penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan <i>guestbook</i> dan <i>template dashboard internal</i> , serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur <i>layout</i> dan validasi logika tampilan <i>dashboard internal</i> berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman <i>roles</i> dan <i>user list</i> , serta koordinasi desain dengan tim <i>frontend</i> dan <i>backend</i> .  Mulai perancangan tampilan fitur payment ( <i>request</i> dan <i>received</i> ), serta desain <i>layout</i> tabel <i>order</i> .  Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran.  Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> .  Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> .  Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal.	2	Penyusunan struktur konten e-invitation, pembuatan layout		
berdasarkan masukan supervisor dan pengguna akhir.  Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.  Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.		dasar, dan desain halaman informasi pengantin.		
<ul> <li>Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna, tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.</li> <li>Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.</li> <li>Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.</li> <li>Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.</li> <li>Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.</li> <li>Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.</li> <li>Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.</li> <li>Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.</li> <li>Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.</li> <li>Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.</li> <li>Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk</li> </ul>	3	Pembuatan tampilan e-invitation versi mobile, revisi desain		
tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event.  5 Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  6 Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  7 Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  8 Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  9 Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		berdasarkan masukan supervisor dan pengguna akhir.		
dan submenu event.  Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	4	Mulai pengerjaan dashboard internal, penentuan palet warna,		
5 Pembuatan tampilan CRUD untuk <i>users</i> dan <i>roles</i> , serta penyusunan struktur data pengguna. 6 Desain tampilan <i>guestbook</i> dan <i>template dashboard internal</i> , serta diskusi alur interaksi pengguna. 7 Revisi struktur <i>layout</i> dan validasi logika tampilan <i>dashboard internal</i> berdasarkan masukan mingguan. 8 Penyempurnaan halaman <i>roles</i> dan <i>user list</i> , serta koordinasi desain dengan tim <i>frontend</i> dan <i>backend</i> . 9 Mulai perancangan tampilan fitur payment ( <i>request</i> dan <i>received</i> ), serta desain <i>layout</i> tabel <i>order</i> . 10 Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran. 11 Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> . 12 Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> . 13 Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal. 14 Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk		tipografi, dan perancangan halaman login, struktur navigasi,		
penyusunan struktur data pengguna.  Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		dan submenu event.		
6 Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal, serta diskusi alur interaksi pengguna. 7 Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard internal berdasarkan masukan mingguan. 8 Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend. 9 Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order. 10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran. 11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal. 12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor. 13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal. 14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	5	Pembuatan tampilan CRUD untuk users dan roles, serta		
serta diskusi alur interaksi pengguna.  Revisi struktur <i>layout</i> dan validasi logika tampilan <i>dashboard internal</i> berdasarkan masukan mingguan.  Penyempurnaan halaman <i>roles</i> dan <i>user list</i> , serta koordinasi desain dengan tim <i>frontend</i> dan <i>backend</i> .  Mulai perancangan tampilan fitur payment ( <i>request</i> dan <i>received</i> ), serta desain <i>layout</i> tabel <i>order</i> .  Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran.  Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> .  Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> .  Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal.		penyusunan struktur data pengguna.		
7 Revisi struktur <i>layout</i> dan validasi logika tampilan <i>dashboard internal</i> berdasarkan masukan mingguan. 8 Penyempurnaan halaman <i>roles</i> dan <i>user list</i> , serta koordinasi desain dengan tim <i>frontend</i> dan <i>backend</i> . 9 Mulai perancangan tampilan fitur payment ( <i>request</i> dan <i>received</i> ), serta desain <i>layout</i> tabel <i>order</i> . 10 Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran. 11 Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> . 12 Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> . 13 Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal. 14 Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk	6	Desain tampilan guestbook dan template dashboard internal,		
<ul> <li>internal berdasarkan masukan mingguan.</li> <li>Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.</li> <li>Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.</li> <li>Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.</li> <li>Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.</li> <li>Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.</li> <li>Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.</li> <li>Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk</li> </ul>		serta diskusi alur interaksi pengguna.		
Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi desain dengan tim frontend dan backend.  Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	7	Revisi struktur layout dan validasi logika tampilan dashboard		
desain dengan tim frontend dan backend.  9 Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		internal berdasarkan masukan mingguan.		
9 Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan received), serta desain layout tabel order.  10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	8	Penyempurnaan halaman roles dan user list, serta koordinasi		
received), serta desain layout tabel order.  10 Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		desain dengan tim frontend dan backend.		
Pengembangan tampilan logika <i>receipt</i> dan validasi pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran.  Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> .  Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> .  Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk	9	Mulai perancangan tampilan fitur payment (request dan		
pembayaran, serta desain struktur <i>form</i> pembayaran.  11 Penambahan fitur filter, <i>pagination</i> , pada halaman <i>payment dashboard internal</i> .  12 Finalisasi tampilan <i>dashboard internal</i> untuk bagian fitur <i>payment</i> dan validasi dengan <i>supervisor</i> .  13 Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk		received), serta desain layout tabel order.		
Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment dashboard internal.  Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	10	Pengembangan tampilan logika receipt dan validasi		
dashboard internal.  12 Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  13 Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  14 Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		pembayaran, serta desain struktur form pembayaran.		
Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur payment dan validasi dengan supervisor.  Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	11	Penambahan fitur filter, pagination, pada halaman payment		
<ul> <li>payment dan validasi dengan supervisor.</li> <li>Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan wireframe awal tampilan pengguna eksternal.</li> <li>Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk</li> </ul>	1.1	dashboard internal.		
Benchmarking <i>dashboard</i> eksternal dan penyusunan <i>wireframe</i> awal tampilan pengguna eksternal.  Perancangan halaman RSVP, <i>wishlist</i> , dan <i>guestbook</i> untuk	12	Finalisasi tampilan dashboard internal untuk bagian fitur		
<ul> <li>wireframe awal tampilan pengguna eksternal.</li> <li>Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk</li> </ul>	NA	payment dan validasi dengan supervisor.		
Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk	13	Benchmarking dashboard eksternal dan penyusunan		
	N	wireframe awal tampilan pengguna eksternal.		
submenu event dashboard internal.	14	Perancangan halaman RSVP, wishlist, dan guestbook untuk		
		submenu event dashboard internal.		

Tabel 3.1. Pekerjaan yang Dilakukan Tiap Minggu Selama Magang (Lanjutan)

Minggu Ke	Pekerjaan yang Dilakukan		
15	Revisi struktur tampilan eksternal berdasarkan feedback		
	mingguan, serta penyempurnaan hierarki informasi.		
16	Dokumentasi layout dashboard internal dan eksternal dan		
	pembuatan sistem layout grid responsif.		
17	Penyesuaian tipografi dan ikonografi antar halaman, serta		
	sinkronisasi visual komponen antar fitur.		
18	Finalisasi tampilan dashboard eksternal dan review bersama		
	tim desain untuk implementasi selanjutnya.		
19	Revisi tambahan untuk halaman RSVP dan wishlist pada		
	dashboard internal berdasarkan masukan supervisor.		
20	Penyusunan style guide dan dokumentasi desain dashboard		
	untuk digunakan oleh tim pengembang.		
21	Pengerjaan desain e-invitation tambahan berupa template		
	galeri.		

Selama pelaksanaan kerja magang yang berlangsung selama dua puluh satu minggu, aktivitas difokuskan pada proses perancangan dan dokumentasi desain antarmuka platform Minyma, baik untuk kebutuhan pengguna internal maupun eksternal. Pada minggu pertama hingga ketiga, kegiatan diawali dengan proses benchmarking terhadap desain dari berbagai layanan e-invitation kompetitor, eksplorasi gaya visual, serta penentuan palet warna dan tipografi yang akan digunakan. Selain itu, dilakukan penyusunan struktur konten dan pengembangan layout dasar untuk halaman informasi pengantin, termasuk versi mobile, serta dilaksanakan revisi desain berdasarkan masukan dari supervisor dan pengguna akhir.

Pada minggu keempat hingga kedelapan, fokus diarahkan pada pengembangan dashboard internal, dimulai dari perancangan halaman login, struktur navigasi, dan submenu event. Selanjutnya, dilakukan desain tampilan CRUD untuk pengguna (users) dan peran (roles), serta desain halaman guestbook dan template. Proses ini juga melibatkan diskusi mengenai alur interaksi pengguna serta evaluasi dan revisi logika layout berdasarkan masukan berkala. Koordinasi dengan tim frontend dan backend turut dilakukan untuk sinkronisasi struktur data dan implementasi teknis.

Memasuki minggu kesembilan hingga minggu kedua belas, kegiatan berlanjut pada pengembangan modul *payment*, mencakup desain tampilan fitur *request* dan *received*, penyusunan *layout* tabel *order*, serta perancangan struktur *form* pembayaran. Fitur tambahan seperti *filter* dan *pagination* juga dikembangkan untuk menyempurnakan fungsionalitas. Setelah seluruh fitur pada *dashboard internal* difinalisasi, dilakukan validasi desain bersama *supervisor* untuk memastikan kesiapan implementasi.

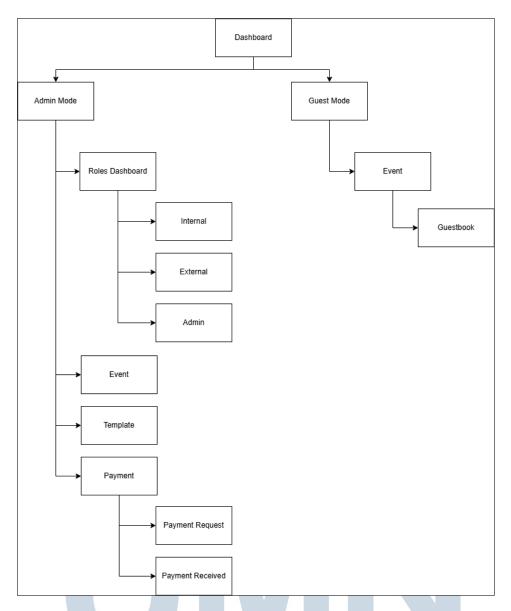
Pada minggu ketiga belas hingga keenam belas, perhatian dialihkan ke pengembangan *dashboard eksternal*, dimulai dengan *benchmarking*, penyusunan *wireframe*, dan desain awal halaman seperti *RSVP*, *wishlist*, dan *guestbook* untuk *submenu event*. Proses ini dilanjutkan dengan penyempurnaan struktur tampilan eksternal berdasarkan masukan mingguan, serta dokumentasi *layout* dan sistem *grid* responsif agar desain lebih adaptif pada berbagai perangkat.

Pada minggu ketujuh belas hingga kedua puluh satu, aktivitas difokuskan pada penyempurnaan visual antar halaman, penyesuaian tipografi dan ikonografi, serta sinkronisasi komponen visual agar desain menjadi lebih konsisten. Setelah dilakukan finalisasi tampilan dashboard eksternal dan sesi review bersama tim desain, kegiatan dilanjutkan dengan revisi tambahan pada halaman RSVP dan wishlist, penyusunan style guide, serta pengembangan desain tambahan untuk template gallery. Seluruh proses dilakukan secara iteratif dan terdokumentasi, hingga hasil akhir siap diserahkan kepada tim pengembang untuk tahap implementasi sistem secara menyeluruh.

### 3.3.1 Sitemap

Sitemap merupakan struktur navigasi dari desain website yang dikerjakan selama pelaksanaan magang berlangsung. Gambar 3.1 merupakan sitemap untuk dashboard internal dan dashboard external

### UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.1. Sitemap

Sitemap pada gambar 3.1 menampilkan struktur navigasi website Minyma untuk 2 fitur utama, yaitu dashboard internal dan dashboard external.

### 

Mode ini ditujukan untuk pengguna dengan hak akses internal perusahaan, mencakup beberapa fitur, yakni:

1. Menu *Dashboard* menampilkan gambaran umum kinerja perusahaan, pengguna *internal* dan *admin* dapat mengakses halaman ini.

- 2. Menu *Roles Dashboard* menyesuaikan tampilan dan hak akses berdasarkan jenis peran pengguna. Pengguna dengan peran *Internal* dapat melihat, mengedit, dan menghapus daftar pekerja internal. Peran *External* memiliki akses untuk mengakses *dashboard external*. Sementara itu, peran *Admin* memiliki kewenangan khusus untuk mengelola data pekerja dari divisi keuangan (*finance*).
- 3. Menu *Event* memiliki fitur yang digunakan untuk membuat, mengedit, dan melihat daftar event yang sedang atau telah berlangsung.
- 4. Menu *Template* berfungsi untuk mengelola desain template undangan. Template yang tersedia dapat digunakan untuk pembuatan event atau konten lainnya.
- 5. Menu *Payment* memiliki sistem pembayaran yang terbagi menjadi dua bagian. Bagian *Payment Request* menampilkan *order* dari pengguna, sedangkan *Payment Received* berisi data pembayaran yang telah diterima dan dikonfirmasi.

#### **B** Dashboard External

Mode ini digunakan oleh pengguna umum untuk mengakses informasi seputar *guestbook* status kehadiran tamu undangan.

- 1. Menu *Event* menyediakan tampilan daftar event yang dapat diakses oleh tamu undangan.
- 2. Menu *Guestbook* menampilkan daftar tamu yang telah mengisi kehadiran, termasuk status hadir atau tidak hadir saat acara berlangsung.

### 3.3.2 User Persona | VERSITAS

Untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam, dilakukan penyusunan *user persona* sebagai representasi karakteristik, tujuan, dan hambatan utama dari masing-masing tipe pengguna sistem. Penyusunan ini berdasarkan hasil diskusi internal, analisis alur tugas, serta observasi terhadap pola interaksi yang diharapkan dari pengguna sistem Minyma. Pendekatan ini bertujuan untuk membantu proses perancangan antarmuka agar lebih terarah, relevan, dan sesuai dengan ekspektasi pengguna akhir.

Dalam konteks pengembangan platform Minyma, pengguna diklasifikasikan ke dalam dua kelompok utama, yaitu pengguna *internal* yang berperan sebagai pengelola sistem melalui *dashboard internal*, serta pengguna *external* sebagai pelanggan layanan *e-invitation* yang berinteraksi melalui *dashboard external*. Masing-masing *user persona* akan dijadikan sebagai acuan secara terperinci untuk menggambarkan preferensi, kebutuhan fitur, serta tantangan yang dihadapi selama proses perancangan dan penggunaan sistem.



Gambar 3.2. User Persona Dashboard Internal

Louis Verstappen merupakan pengguna *internal* yang bertanggung jawab atas verifikasi pembayaran, pengelolaan tamu, dan pengaturan *event* klien. Louis membutuhkan sistem yang memungkinkan pencarian data cepat, tampilan status *RSVP* dan pembayaran dalam satu halaman, serta pengelolaan informasi tanpa membuka banyak tab. Kesulitannya terletak pada membaca tabel besar tanpa fitur *filter* dan navigasi yang terpisah-pisah. Dengan kepribadian yang terstruktur dan perfeksionis, Louis membutuhkan antarmuka yang efisien, ringkas, dan mudah dipahami.

NUSANTARA



Gambar 3.3. User Persona Dashboard External

Kezia Wijaya merupakan pengguna *external* yang berperan sebagai pelanggan Minyma dan calon pengantin. Kezia membutuhkan sistem yang memudahkan pengelolaan daftar tamu secara rapi dan efisien, serta memastikan tidak ada tamu yang terlewat. Tantangan yang dihadapi adalah proses input tamu satu per satu yang terasa lambat dan tidak fleksibel, serta keterbatasan dalam mengedit data tamu setelah diunggah. Dengan karakter yang perfeksionis dan teliti terhadap data, Kezia mengharapkan fitur seperti unggah massal (*bulk upload*) sebagai fitur dalam *dashboard external* 

#### 3.3.3 User Requirement

Dokumen *user requirement* ini disusun berdasarkan hasil perancangan desain UI/UX pada platform Minyma Invitation selama pelaksanaan magang di PT Jaya Santoso Teknologi. Tabel 3.2 bertujuan untuk memetakan kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna berdasarkan masing-masing tampilan antarmuka yang telah dirancang, baik untuk pengguna internal, admin, maupun pengguna eksternal (*guest*).

Dengan memahami kebutuhan pengguna secara terstruktur, proses pengembangan sistem dapat berjalan lebih terarah serta mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara menyeluruh.

Tabel 3.2. User Requirement Berdasarkan Tampilan dan Pengguna

Tampilan Section	Digunakan oleh	User Requirement
Login Internal	Internal, Admin	Pengguna harus dapat <i>login</i> ke sistem dan
		diarahkan ke dashboard sesuai hak akses.
Dashboard Internal	Internal, Admin	Sistem harus menampilkan informasi
		event, user, dan payment secara ringkas
		dan real-time.
Create Account (Users)	Internal	Pengguna internal dapat menambahkan
		akun <i>user</i> baru dengan informasi lengkap
		dan hak akses yang sesuai.
Event Management	Internal, Admin	Pengguna dapat membuat, mengedit, dan
		menghapus event serta melihat status
		pembayaran.
Template Management	Internal	Pengguna internal dapat membuat,
		mengedit, menghapus, dan meninjau
		template undangan.
Payment	Admin	Admin dapat melihat permintaan
Request/Received		pembayaran, mengisi laporan
		pembayaran, dan memvalidasi bukti
		pembayaran.
Guestbook External	External	Pengguna external dapat melihat daftar
		tamu yang diundang dan status kehadiran.
Add/Upload Guest	External	Pengguna external dapat menambahkan
		tamu melalui form manual atau unggah
		berkas .xlsx/.csv.
Detail Guestbook	External	Pengguna dapat melihat dan mengedit
		detail tamu dari daftar undangan.
Guestbook	External	Sistem dapat merekam status RSVP dan
Management		kehadiran onsite untuk masing-masing
MU	L I I W	tamu.
Update Data	Semua pengguna	Sistem menampilkan data lama pada form
N U	2 A IA	untuk diedit tanpa mengisi ulang dari
		awal.

Tabel 3.2. User Requirement Berdasarkan Tampilan dan Pengguna (Lanjutan)

Tampilan Section	Digunakan oleh	User Requirement
Delete Data	Internal, Admin	Sistem meminta konfirmasi sebelum
		menghapus data dan memberikan notifikasi hasilnya.
Sitemap Navigation	Semua pengguna	Struktur navigasi harus konsisten dan mudah dimengerti oleh semua tipe pengguna.

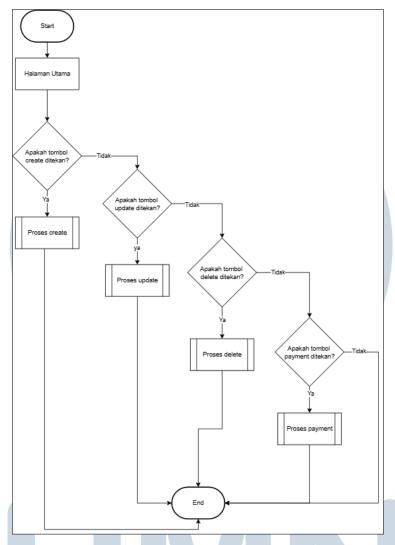
#### 3.3.4 Flowchart

Tahapan awal untuk dashboard internal dan external adalah merancang alur agar navigasi yang dijalankan oleh pengguna dapat memiliki pola, sehingga pengguna tidak perlu mempelajari ulang untuk mendapatkan informasi, atau melakukan aksi. Fokus penggunaan untuk pengguna internal akan berpusat pada melakukan pembuatan, pembaruan, dan menghapus data. Untuk pengguna internal bagian admin, fokus utama akan berpusat pada pembuatan order, laporan pembayaran, dan validasi pembayaran. Pada pengguna external, fokus utama navigasi akan berpusat pada penambahan daftar tamu yang berupa pengunggahan file tipe .xlsx dan mengubah informasi data tamu.

Pada alur penggunaan *dashboard internal* oleh *user internal*. Aktivitas pengguna berfokus pada *create, update, delete* dan *payment*. Sedangkan fokus alur penggunaan *dashboard external* dilakukan oleh *user external*, kegiatan berfokus pada menambahkan daftar tamu, melihat detail tamu, serta melakukan pembaruan data untuk masing-masing tamu.

Gambar 3.4 dan 3.5 menggambarkan alur dari masing-masing pengguna *internal* dan *external*. Sementara itu, gambar 3.6, 3.7, 3.8, 3.9, 3.10, dan 3.11 merupakan *flowchart* untuk masing-masing kegiatan.

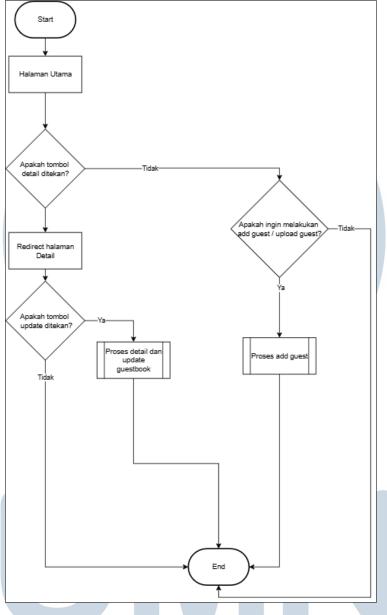
### M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.4. Flowchart Internal

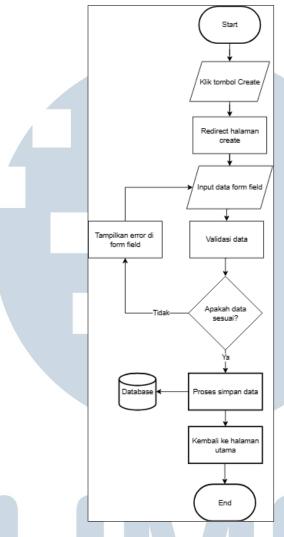
Flowchart pada gambar 3.4 menunjukkan alur sebagian besar pada pengguna *internal*. Proses dimulai dari halaman utama, yang kemudian pengguna dapat melakukan empat proses, meliputi proses *create*, *update*, *delete* dan *payment*. Empat proses pada *flowchart* akan dijelaskan secara rinci pada gambar 3.6, 3.7, 3.8, dan 3.9

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



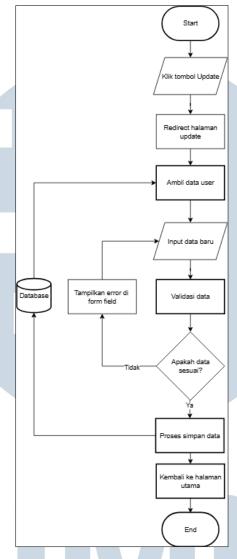
Gambar 3.5. Flowchart External

Flowchart pada gambar 3.5 menunjukkan alur sebagian besar pada pengguna external. Proses dimulai dari halaman utama, yang memiliki tombol detail pada setiap daftar tamu, dan fitur untuk menambahkan daftar tamu. Jika pengguna menekan tombol detail, maka halaman akan merujuk ke detail daftar tamu, dan dapat diberikan pilihan untuk melakukan aksi update atau tidak. Jika pengguna menekan tombol update, maka pengguna akan melalui proses update di dashboard external. Jika tidak maka proses akan berhenti. Saat pengguna menekan salah satu tombol upload guest atau add guest, proses add guest akan berlangsung.



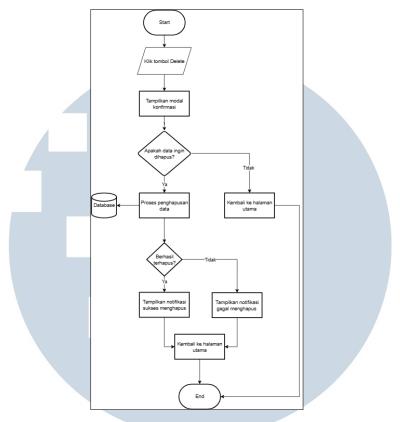
Gambar 3.6. Flowchart Create

Flowchart pada gambar 3.6 menunjukkan tahapan ketika pengguna internal melakukan proses pembuatan data baru. Proses dimulai dari pengguna menekan tombol create yang ditandai dengan ikon (+). Setelah tombol tersebut ditekan, pengguna akan diarahkan untuk mengisi form field yang tersedia, yang berisi inputan data sesuai kebutuhan sistem. Ketika pengguna menyelesaikan input data, pengguna dapat menekan tombol create sebagai save. Jika data tidak sesuai, maka akan muncul tampilan error pada halaman form field dan diminta untuk pengisian ulang data. Jika data sesuai, sistem akan menyimpan akun tersebut dan akan diarahkan kembali ke halaman utama sebagai penanda bahwa proses create telah selesai.



Gambar 3.7. Flowchart Update

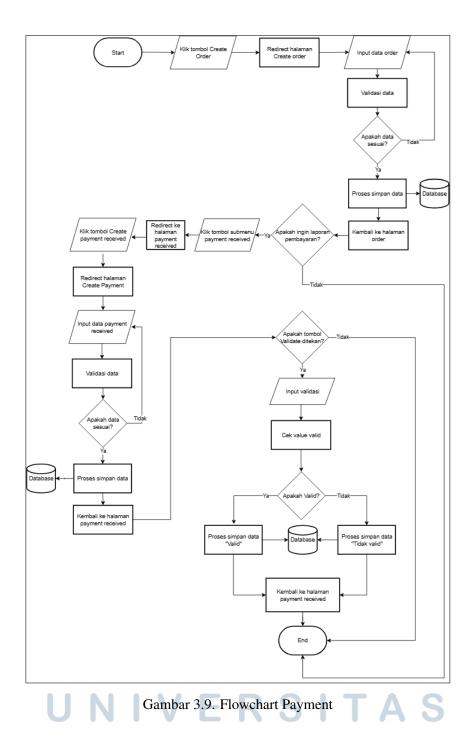
Flowchart pada gambar 3.7 menunjukkan tahapan ketika pengguna internal melakukan proses pembaruan data. Proses dimulai dari pengguna yang menekan tombol update yang ditandai dengan ikon pensil. Setelah tombol ditekan, pengguna akan dibawa ke halaman update, dan sistem akan mengambil informasi dari database untuk kemudian menampilkan isi dari form field yang berkaitan dengan informasinya. Setelah itu, pengguna diminta untuk melakukan pembaruan data yang berkaitan saja. Ketika pengguna internal selesai melakukan pembaruan data, pengguna dapat menekan tombol update untuk menyimpan perubahan. Jika data tidak sesuai, maka akan muncul tampilan error pada form field. Jika data sesuai, maka sistem akan menyimpan perubahan dan diarahkan kembali ke halaman utama sebagai tanda bahwa update telah selesai.



Gambar 3.8. Flowchart Delete

Flowchart pada gambar 3.8 menunjukkan bagaimana proses delete berlangsung. Pertama, pengguna menekan tombol delete yang ditandai dengan ikon tong sampah. Setelah menekan tombol delete, akan muncul modal konfirmasi untuk pengguna apakah benar-benar ingin menghapus data. Jika pengguna memilih tombol cancel dalam modal konfirmasi, maka pengguna akan kembali ke halaman utama. Sementara jika pengguna memilih untuk menekan tombol delete, maka pengguna akan mendapatkan modal notifikasi apakah data tersebut berhasil dihapus atau tidak. Kemudian, pengguna akan diarahkan ke halaman utama sebagai tanda telah menyelesaikan kegiatan delete.

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



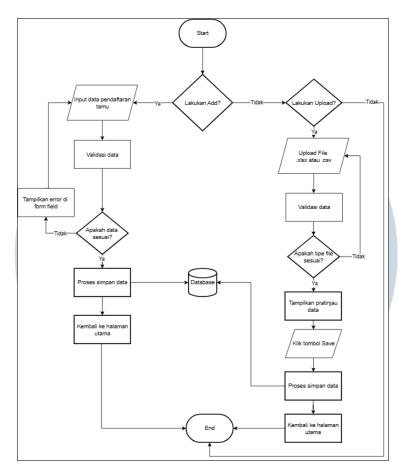
Pada gambar *flowchart* 3.9, pengguna *admin* dapat melakukan proses pembayaran yang diperlukan untuk menghasilkan kwitansi resmi. Untuk memulai proses ini, pengguna terlebih dahulu harus membuat *order* melalui tombol *Create*. Setelah tombol tersebut ditekan, sistem akan menampilkan *form field* untuk pembuatan *order*. Pengguna kemudian mengisi seluruh data yang diperlukan dan menekan tombol *Save*. Jika data yang dimasukkan tidak valid, pengguna akan

diminta untuk mengisi ulang data tersebut hingga sesuai. Apabila data sesuai, maka sistem akan membuat laporan pembayaran untuk *order* tersebut.

Langkah selanjutnya dilakukan oleh pengguna *admin* yang bertugas membuat laporan pembayaran. Jika tidak ingin membuat laporan pembayaran, maka proses berhenti. Selanjutnya, *admin* menekan tombol *create* laporan dan diminta untuk mengisi *form field* laporan pembayaran dengan mengaitkan informasi pembayaran yang diisi saat ini agar dapat menambahkan informasi ke *order* yang telah dibuat sebelumnya. Setelah data laporan pembayaran selesai diisi, sistem kembali melakukan validasi. Jika ditemukan ketidaksesuaian, sistem akan meminta admin untuk memperbaiki data hingga sesuai. Apabila data sesuai, maka laporan pembayaran berhasil dibuat.

Untuk memastikan keakuratan laporan pembayaran sebelum dikaitkan dengan informasi pembayaran pada *order*, diperlukan proses validasi. Validasi dilakukan dengan menekan tombol *Validate*, yang akan memunculkan status hasil validasi. Jika pengguna tidak melakukan validasi, maka proses tidak dapat dilanjutkan. Hasil validasi dapat berupa dua kemungkinan: *valid* atau *invalid*. Jika laporan dinyatakan *valid*, maka laporan tersebut akan ditambahkan ke histori pembayaran *order*. Sebaliknya, jika hasilnya *invalid*, laporan tidak akan dimasukkan ke histori dan dianggap tidak sah untuk digunakan.



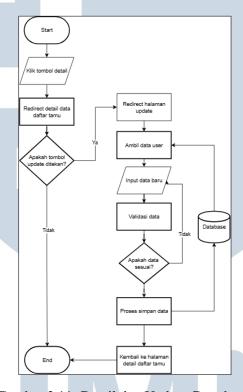


Gambar 3.10. Flowchart Add Guest

Flowchart pada Gambar 3.10 menunjukkan alur aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna untuk menambahkan daftar tamu ke dalam sistem. Pada halaman daftar tamu, pengguna eksternal dapat melakukan penambahan data tamu melalui dua opsi, yaitu menggunakan tombol Add Guest untuk penambahan manual, atau tombol Upload Guest untuk mengunggah data secara massal. Jika pengguna memilih tombol Upload Guest, sistem akan meminta pengguna untuk mengunggah file dengan format .xlsx atau .csv. Sistem kemudian akan memverifikasi kesesuaian tipe file. Apabila file yang dikirim tidak sesuai, sistem akan menampilkan notifikasi kesalahan dan pengguna diminta untuk mengunggah ulang file yang valid. Jika file valid, sistem akan memproses dan menampilkan pratinjau data. Pengguna kemudian dapat menyimpan data tersebut melalui tombol Save, yang akan mengarahkan kembali ke halaman utama sebagai tanda bahwa proses berhasil diselesaikan.

Sementara itu, jika pengguna memilih tombol *Add Guest*, sistem akan menampilkan *form field* untuk pengisian data secara manual. Setelah data diisi,

pengguna perlu menekan tombol *Save* untuk melanjutkan proses. Sistem akan melakukan validasi terhadap data yang dimasukkan. Jika terdapat kesalahan atau kekurangan data, sistem akan menampilkan pesan kesalahan dan pengguna tetap berada di halaman form hingga semua isian sesuai. Apabila data dinyatakan valid, maka proses penyimpanan akan berhasil, dan pengguna akan kembali diarahkan ke halaman utama.



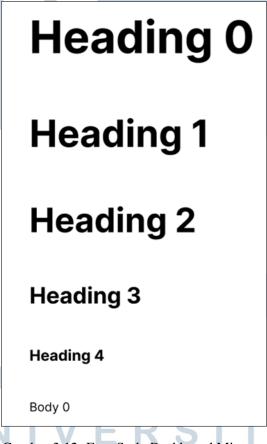
Gambar 3.11. Detail dan Update Guestbook

Pada gambar flowchart detail dan update guestbook, terlihat aktivitas untuk melihat detail daftar tamu pada halaman guestbook list untuk dashboard external. Pengguna menekan tombol dengan ikon pembesar pada setiap tabel untuk melihat detail daftar tamu tersebut. Setelah itu, halaman akan menampilkan detail dari tamu tersebut. Pada halaman serupa, pengguna dapat memperbarui data atau tidak. Jika ingin memperbarui data, maka data yang berasal dari database akan tampil ke form field, dan pengguna hanya diminta untuk memperbarui data yang bersangkutan, yakni hanya status kedatangannya saja yang dapat dipilih menjadi dua opsi, apakah tamu menghadiri acara atau tidak, serta jumlah pax. Jika sudah, maka pengguna dapat menekan tombol save changes untuk menyimpan pembaruan dan akan diarahkan ke halaman guestbook list. Jika pengguna hanya ingin melihat data, maka pengguna dapat melihat sampai pengguna menekan tombol back untuk

kembali ke halaman guestbook list.

### 3.3.5 Tipografi dan Warna

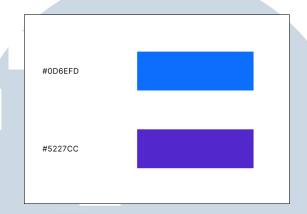
Dashboard Minyma adalah website yang penggunanya dikategorikan dalam dua jenis, yaitu admin dan user. Website dapat diakses bagi user yang sudah membeli produk e-invitation. Tampilan dashboard mengambil pendekatan salah satu yang ada pada teori Gestalt, yaitu Common Region, Proximity, dan Similarity. Teori ini digunakan demi meningkatkan kualitas tampilan yang ada pada kedua dashboard ini.



Gambar 3.12. Font Style Dashboard Minyma

Jenis font yang digunakan untuk perancangan *dashboard* adalah *Inter*. Jenis font *Inter* dibuat oleh *Rasmus Andersson* yang pernah bekerja sebagai *UI/UX Designer* di Spotify dan Figma. Ciri-cirinya dapat dilihat dari karakteristiknya yang memiliki *x-height* lebih tinggi untuk memperjelas huruf kecil, seperti "e", "a", dan "s". Tidak hanya itu, spasi antar karakter yang seimbang memungkinkan *readability* yang ideal dan memiliki desain yang ramah dilihat oleh mata [5].

Jenis font ini kemudian dijadikan sebagai pilihan atas dasar ciri-ciri tersebut, sehingga diharapkan tampilan memberikan kesan yang modern dan tegas dalam menyampaikan informasi yang ingin ditampilkan pada *dashboard* Minyma.



Gambar 3.13. Warna yang Digunakan

Warna yang digunakan dalam *dashboard internal* dan *external* Minyma digunakan untuk navigasi adalah biru, dan interaksi berwarna ungu. Warna biru diambil dalam merancang *dashboard* Minyma, baik *internal* atau *external*, untuk dapat memberikan kesan yang tegas dan profesional. Dalam penggunaannya, warna biru digunakan untuk menunjukkan status halaman yang sedang aktif.

Warna ungu digunakan sebagai *call to action*, seperti tombol "*Create*", dan "*Update*". Warna ungu sebagai warna *call to action* diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi, serta memberikan kesan modern dan teknologis.

Dalam perancangan *mockup dashboard* Minyma, prinsip 8 *Golden Rules* of *Interface Design* dari Ben Shneiderman juga diterapkan untuk meningkatkan kenyamanan dan efisiensi penggunaan antarmuka. Nilai yang terkandung seperti strive for consistency, offer informative feedback, dan prevent errors mempengaruhi dalam kerangka berpikir untuk merancang desain yang mudah dibaca, dan penyampaian informasi yang jelas.

#### 3.3.6 Dashboard Internal

Dashboard internal pada website Minyma adalah sebuah alat yang dirancang khusus untuk mengatur dan memproses transaksi pembelian yang terjadi di dalam sistem. Fungsi utama dari dashboard internal ini adalah sebagai pusat kontrol yang menangani alur transaksi, mulai dari tahap pembayaran, tahap validasi, hingga tahap pembuatan Event ID dan pemilihan Template ID. Dashboard internal

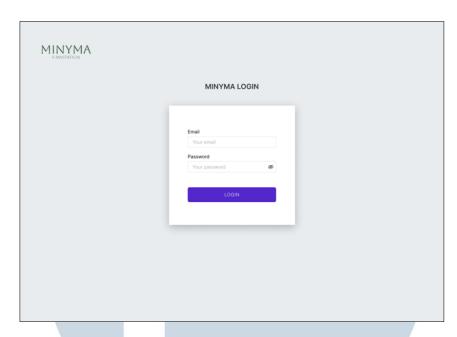
membantu memastikan bahwa proses pembayaran dilakukan terlebih dahulu, lalu divalidasi untuk menghindari kesalahan, kemudian dibuatkan *Event ID*, dan setelah itu pengguna dapat memilih *Template ID* yang sesuai dengan *event* yang telah dibuat. Dengan alur ini, *dashboard internal* menjadi sistem yang menyatukan berbagai proses transaksi ke dalam satu rangkaian kerja yang saling terhubung, mulai dari transaksi hingga ke tahapan visualisasi melalui *template*.

Selain itu, *dashboard internal* ini juga mengatur tiga tipe pengguna yang berbeda, yaitu *internal*, admin, dan external. Pengguna *internal* berperan untuk mengelola sistem dari dalam, termasuk membuat template dan melihat event yang telah ada. *Admin* merupakan bagian dari pengguna *internal* yang memiliki hak akses untuk memvalidasi pembayaran dan juga dapat membuat *event* baru, sehingga *admin* menjadi perantara penting dalam alur transaksi. Sementara itu, pengguna *external* atau pembeli adalah pihak yang melakukan transaksi pembelian, yang datanya akan masuk dan diproses oleh admin dan *internal*. Melalui *dashboard internal* ini, seluruh alur dari pembayaran, validasi, pembuatan *Event ID*, hingga penggunaan *Template ID* dapat dikelola secara menyeluruh oleh masing-masing peran yang telah ditentukan, dengan cara yang tertata dan terpusat dalam satu sistem *dashboard* yang terintegrasi.

#### A Login

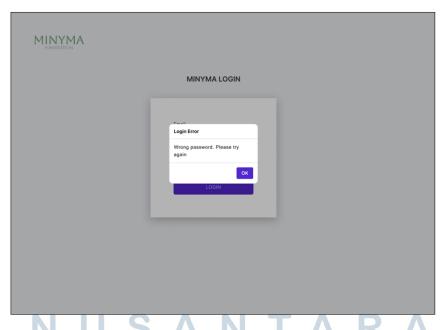
Perancangan halaman pertama untuk *dashboard internal* adalah halaman *login*. Yang dimana dilakukan salah satu penerapan *white spacing* yang cukup untuk pengguna agar dapat mengistirahatkan mata, dan meningkatkan *readability* dengan memberikan isi konten pada tengah halaman.

# UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.14. Mockup Halaman Login

Selain itu, penerapan teori 8 golden rules, yaitu prevent errors dimana terdapat placeholder sebagai petunjuk untuk pengguna mengisi data apa saja yang dibutuhkan pada form field.



Gambar 3.15. Mockup Halaman Login Error

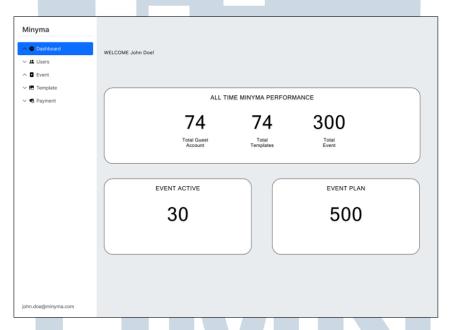
Jika pengguna salah mengisi informasi yang diberikan, maka penerapan teori 8 golden rules diterapkan, yaitu offer informative feedback dan prevent errors

yang berupa modal peringatan jika user salah memasukan *password*, dan diminta untuk memasukkan *password* lagi yang benar. '

Jika data *login* sudah benar, maka pengguna akan diarahkan ke halaman *dashboard internal* utama untuk memulai.

### **B** Dashboard Template

Berikut merupakan tampilan masing-masing dashboard untuk setiap submenu yang terdapat pada navigasi, yang berupa dashboard utama, dashboard users, dashboard event dan template.

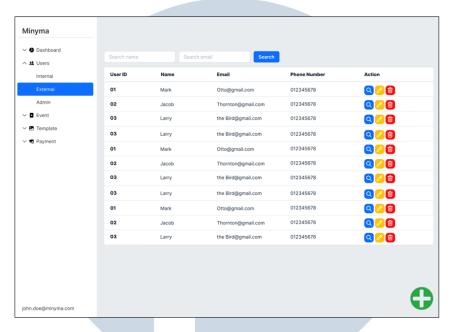


Gambar 3.16. Mockup Dashboard

Pada halaman utama *Dashboard* yang terlihat pada gambar 3.16, penerapan utama yang dilakukan diambil dari teori *Gestalt*, yaitu *proximity* dan *similarity*. Pada tampilan *Dashboard Minyma*, informasi performa pengguna dikelompokkan dalam bentuk kotak-kotak data (*data card*) yang terletak berdekatan dan memiliki gaya visual serupa. Pengelompokan ini mencerminkan prinsip *proximity*, yang menjelaskan bahwa elemen yang saling berdekatan secara visual akan dianggap sebagai satu kesatuan.

Selain itu, kesamaan bentuk, ukuran, dan warna dari setiap *data card* juga mencerminkan prinsip *similarity*, yaitu elemen yang memiliki kemiripan visual akan dipersepsikan sebagai bagian dari kelompok yang sama. Penggunaan prinsip

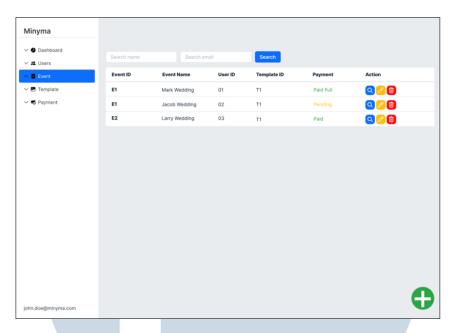
ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam memindai informasi dan memahami struktur data secara instan ketika berada pada *dashboard* utama.



Gambar 3.17. Mockup Users Dashboard

Pada halaman *Users Dashboard* yang terlihat pada gambar 3.17, penerapan utama yang dilakukan diambil dari teori *Gestalt* yaitu prinsip *similarity* dan *proximity*. *Submenu users* untuk pengguna *internal*, *external*, dan *admin* dirancang dengan struktur tampilan yang seragam untuk menjaga konsistensi dan memudahkan adaptasi pengguna lintas peran. Data pengguna ditampilkan dalam bentuk tabel terstruktur yang terdiri dari kolom seperti *User ID*, *Name*, *Email*, dan *Phone Number*. Elemen-elemen dalam satu baris dikelompokkan secara visual berdekatan, yang mencerminkan prinsip *proximity*, di mana elemen yang saling berdekatan dianggap sebagai satu kesatuan data.

Kemiripan ikon aksi seperti *lihat* (biru), *edit* (kuning), dan *hapus* (merah) di setiap baris menampilkan penerapan prinsip *similarity*, karena bentuk dan warna yang konsisten mempermudah pengguna memahami fungsinya secara cepat tanpa membaca penjelasan tambahan. Diharapkan desain dapat membantu pengguna melakukan navigasi yang cepat dan efisien.



Gambar 3.18. Mockup Event Dashboard

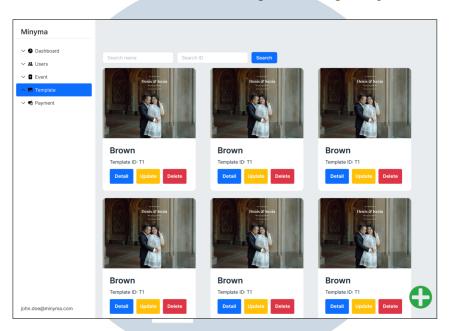
Pada halaman *Event* yang terlihat pada gambar 3.18, pengguna dapat melihat daftar acara yang telah terdaftar dalam sistem. Data yang ditampilkan meliputi ID acara (*Event ID*), nama acara (*Event Name*), ID pengguna terkait, ID *template* yang digunakan, serta status pembayaran. Penyajian data dalam bentuk tabel membantu pengguna untuk membandingkan informasi antar acara secara cepat dan jelas.

Pengguna juga diberikan kemampuan untuk mencari berdasarkan nama atau email melalui kolom pencarian di bagian atas, yang memudahkan dalam menemukan data spesifik tanpa harus menelusuri seluruh daftar. Setiap baris data dilengkapi dengan tombol aksi berwarna: biru untuk melihat *detail*, kuning untuk *edit*, dan merah untuk *hapus*.

Selain itu, status pembayaran diberi warna berbeda, seperti hijau untuk *Paid Full* dan *Paid*, dan oranye untuk *Pending* guna memberikan isyarat visual langsung mengenai status transaksi tanpa perlu membaca secara detail. Penambahan tombol hijau dengan ikon plus (+) di pojok kanan bawah juga menjadi petunjuk yang jelas bahwa pengguna dapat menambahkan data acara baru.

Dalam tampilan ini, prinsip teori *gestalt* seperti *similarity* dan *proximity* diterapkan melalui konsistensi desain tabel dan ikon aksi yang seragam. Sementara itu, teori 8 *golden rules* turut diterapkan, terutama pada poin *strive for consistency*, *offer informative feedback*, dan *reduce short-term memory load*. Penggunaan warna status dan ikon berulang memberikan konsistensi visual dan umpan balik cepat, serta mengurangi beban pengguna dalam mengingat fungsi dari tiap tombol.

Dengan pendekatan ini, diharapkan halaman *Event* mampu memberikan pengalaman pengguna yang informatif, terstruktur, dan mudah dipahami tanpa harus membuka halaman tambahan untuk setiap informasi penting.



Gambar 3.19. Mockup Template Dashboard

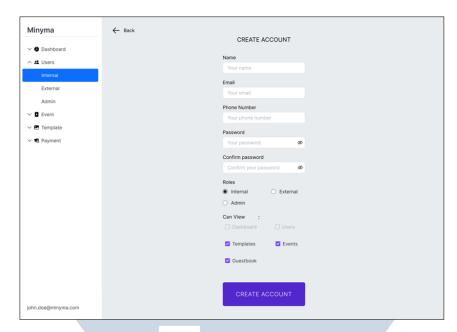
Pada halaman utama *Template* yang terlihat pada gambar 3.19, pengguna dapat melihat daftar desain undangan digital yang tersedia dalam bentuk kartu visual. Setiap kartu menampilkan pratinjau gambar, nama *template*, serta *template id*, dengan tiga tombol aksi utama pada setiap *card*, yaitu *detail* yang berwarna biru, *update* yang berwarna kuning dan *delete* berwarna merah. Fitur pencarian di bagian atas halaman ditambahkan untuk memungkinkan pengguna menemukan *template* dengan cepat berdasarkan nama atau *id*, tanpa harus menelusuri seluruh daftar.

Desain halaman ini menerapkan prinsip *gestalt* seperti *similarity* dan *proximity* untuk menyusun elemen-elemen secara konsisten dan terorganisir, sehingga memudahkan navigasi visual. Penerapan 8 *golden rules* juga tercermin jelas, seperti *strive for consistency* melalui penggunaan warna tombol yang konsisten dan *reduce short-term memory load* lewat kolom pencarian.

### C Create, Read, Update, Delete

Berikut merupakan tampilan CRUD untuk masing-masing *submenu* yang terdiri dari *users*, *event*, dan *template*. Hasil *mockup* desain *create*, *read*, *update*,

delete dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.20. Mockup Users Create

Pada halaman *Create Account* yang terlihat pada Gambar 3.20, pengguna diberikan formulir lengkap untuk membuat akun baru sesuai dengan kebutuhan sistem. Dengan menekan tombol *plus* (+) pada halaman utama tabel pengguna di *sub-menu Internal*, pengguna diarahkan ke halaman pembuatan akun baru. *Field input* disusun secara vertikal dan berurutan mulai dari *Nama*, *Email*, *Nomor Telepon*, hingga *Konfirmasi Password*, yang membantu pengguna dalam memahami urutan pengisian secara alami. Selanjutnya, pengguna dapat memilih peran (*Role*) seperti *Internal*, *External*, atau *Admin*, dan mengatur hak akses fitur yang dapat dilihat (*Can View*) oleh akun tersebut.

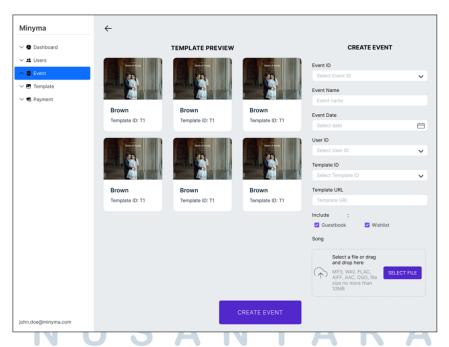
Tampilan yang sederhana namun fungsional ini dirancang agar proses pendaftaran akun baru terasa intuitif dan tidak membingungkan. Tombol aksi berwarna ungu dengan label "Create Account" di bagian bawah bertindak sebagai titik fokus utama, menandakan akhir dari proses pengisian formulir dan memberikan arahan visual yang jelas.

Desain halaman *Create Account* ini juga berlaku secara konsisten untuk *sub-menu External* dan *Admin*, di mana pengguna dari masing-masing peran akan mendapatkan tampilan formulir yang serupa dengan elemen-elemen input yang konsisten. Perbedaan hanya terletak pada isi *form field* dari peran yang ingin dibuat, serta cakupan hak akses yang disesuaikan berdasarkan konfigurasi sistem. Dengan

konsistensi ini, pengguna tidak perlu mempelajari ulang antarmuka saat membuat akun dari jenis peran berbeda, sehingga efisiensi dan pengalaman pengguna tetap terjaga.

Dalam desain ini juga diterapkan prinsip dari teori 8 Golden Rules, terutama pada poin Permit Easy Reversal of Actions, Support Internal Locus of Control, dan Reduce Short-Term Memory Load. Keberadaan tombol Back di kiri atas memungkinkan pengguna untuk membatalkan proses dan kembali ke halaman sebelumnya tanpa risiko kehilangan kontrol. Sementara itu, kebebasan untuk memilih peran dan hak akses secara langsung mendukung rasa kendali penuh oleh pengguna terhadap proses yang dijalankan (Internal Locus of Control). Selain itu, seluruh informasi dan pilihan ditampilkan dalam satu halaman tanpa perlu navigasi tambahan, yang secara langsung mengurangi beban memori jangka pendek pengguna.

Dengan penerapan prinsip-prinsip ini, implementasi teori antarmuka pada halaman ini dapat memberikan pengalaman penggunaan *website* yang baik untuk membuat akun pengguna *Internal*, *External*, maupun *Admin*. Implementasi teori juga dapat membuat alur pembuatan akun dapat berjalan cepat, efisien, dan minim kesalahan, sehingga mendukung alur pengguna secara optimal.



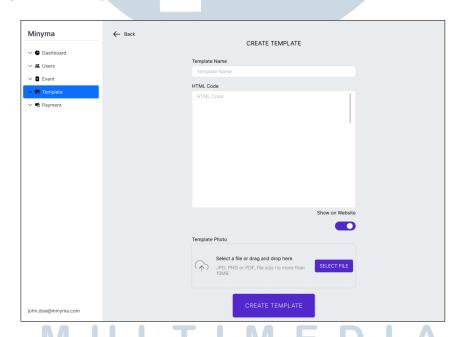
Gambar 3.21. Mockup Create Event

Pada halaman *Create Event* yang terlihat pada gambar 3.21, pengguna diberikan tampilan dua kolom utama yang memudahkan proses pembuatan *event* 

baru secara visual dan terstruktur. Di sisi kiri terdapat bagian *Template Preview* yang menampilkan kumpulan *template* yang tersedia. Masing-masing *template* disusun rapi dengan gambar, nama, dan *ID* yang seragam. Penataan ini menerapkan prinsip *gestalt similarity* dan *proximity*, agar pengguna bisa dengan cepat mengenali dan memilih *template* sesuai keinginan.

Sisi kanan halaman adalah formulir *Create Event* yang berisi input lengkap seperti *Event ID*, *Event Name*, *Event Date*, *User ID*, *Template ID*, *Template URL*, serta opsi tambahan seperti *Guestbook* dan *Wishlist* yang bisa dicentang. Pengguna juga diberikan opsi untuk mengunggah file lagu dengan *drag-and-drop* atau tombol *Select File*. Seluruh *field* disusun secara vertikal untuk mengikuti alur baca alami dari atas ke bawah, serta untuk mengurangi beban kognitif (*reduce short-term memory load*).

Tombol aksi utama *Create Event* berwarna ungu diletakkan di bagian bawah untuk memberikan titik fokus visual, menandai akhir dari proses pengisian data. Warna ini juga konsisten digunakan pada elemen aksi penting di seluruh aplikasi (*strive for consistency*).

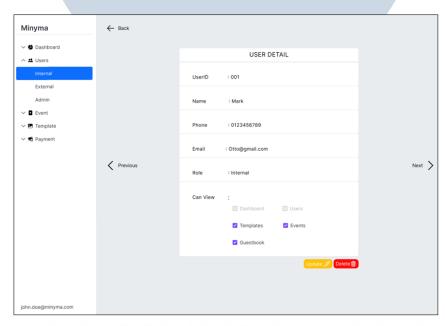


Gambar 3.22. Mockup Create Template

Pada halaman *Create Template* yang terlihat pada gambar 3.22, pengguna dapat menambahkan desain undangan digital baru ke dalam sistem. Pada halaman ini, diberikan formulir utama disediakan, yaitu *template name* yang akan menjadi judul pada kartu *template*, *HTML* sebagai *source code* untuk desain template

tersebut, status template pada tampilan *homepage*, serta *template photo* sebagai gambar pratinjau yang akan muncul dalam bentuk *thumbnail* di halaman utama *template*. Pengguna dapat mengunggah gambar dengan menyeret berkas atau memilih secara manual, dengan batas ukuran maksimal 10*mb* dan format *jpg*, *png*, atau *pdf*. Tombol ungu bertuliskan *create template* menjadi penanda aksi utama untuk menyimpan data *template* yang diinput.

Halaman ini secara visual bersih dan meminimalkan gangguan, sehingga mendukung prinsip reduce short-term memory load dan design dialogs to yield closure dari 8 golden rules. Posisi elemen yang sejajar secara vertikal serta label yang jelas pada setiap kolom input mencerminkan prinsip strive for consistency. Tombol kembali di pojok kiri atas memberikan kendali penuh kepada pengguna untuk menavigasi tanpa tekanan, sejalan dengan prinsip support internal locus of control. Desain ini secara keseluruhan mendukung pengalaman pengguna yang fokus, intuitif, dan mudah dipahami.



Gambar 3.23. Mockup Users Detail

Pada halaman *Users Detail* yang terlihat pada gambar 3.23, informasi tambahan yang sebelumnya tidak ditampilkan dalam *dashboard users*, seperti hak akses (*can view*), ditampilkan secara lengkap. Tampilan ini dirancang agar pengguna dapat memahami profil pengguna secara menyeluruh dalam satu layar.

Untuk memudahkan tindakan seperti pengubahan data atau penghapusan akun, disediakan dua tombol aksi di bagian bawah halaman, yaitu tombol *Update* berwarna kuning dan *Delete* berwarna merah. Penambahan ini memberikan

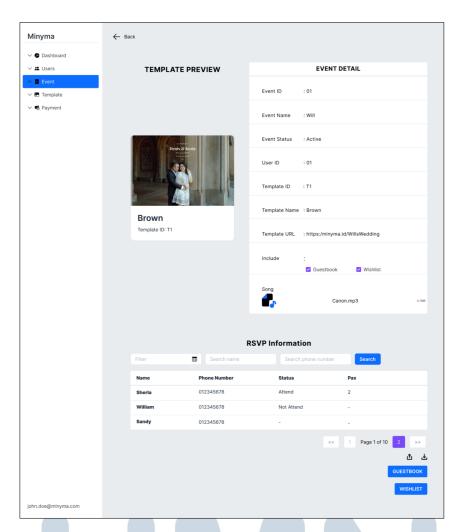
kemudahan dan efisiensi bagi pengguna dalam menyelesaikan tugas tanpa perlu kembali ke halaman sebelumnya.

Desain halaman *user detail* ini secara konsisten juga diterapkan pada *submenu external* dan *admin*. Perbedaannya hanya terletak pada konten informasi yang ditampilkan. Pada *sub-menu Admin*, sistem menambahkan informasi seperti *last login* dan *last action* yang dilakukan, seperti memvalidasi pembayaran atau mengubah status event, untuk memberikan gambaran aktivitas terkini dari akun tersebut. Sementara itu, pada *submenu external*, selain informasi dasar pengguna, juga ditampilkan daftar event yang dimiliki atau dipesan oleh pengguna tersebut. Informasi ini membantu administrator dalam melacak hubungan antara pengguna dan event secara lebih komprehensif.

Pada halaman ini juga diterapkan beberapa prinsip dari teori 8 golden rules, khususnya pada poin permit easy reversal of actions, support internal locus of control, dan reduce short-term memory load. Tombol navigasi seperti Back, Previous, dan Next memberikan pengguna keleluasaan untuk kembali atau berpindah antar data tanpa kehilangan konteks, mencerminkan prinsip easy reversal of actions. Sementara itu, ketersediaan tombol tindakan langsung seperti Update dan Delete memperkuat kontrol pengguna terhadap sistem yang digunakan, selaras dengan prinsip internal locus of control. Terakhir, penyajian informasi yang ringkas dan langsung terlihat dalam satu layar membantu mengurangi beban memori jangka pendek pengguna, yang mendukung prinsip reduce short-term memory load.

Dengan pendekatan desain yang konsisten namun adaptif terhadap kebutuhan konten dari setiap jenis pengguna, halaman detail ini dapat membantu proses manajemen pengguna menjadi lebih efisien dan informatif.

# UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.24. Mockup Event Detail

Pada halaman *Event Detail* yang terlihat pada gambar 3.24, pengguna dapat melihat informasi menyeluruh terkait acara yang dipilih. Halaman ini terdiri dari tiga bagian utama: *Template Preview*, *Event Detail*, dan *RSVP Information*.

Bagian *Template Preview* menampilkan tampilan visual dari *template* undangan digital yang digunakan untuk acara tersebut. Data ini secara otomatis di-*fetch* dari *Template ID* yang tertera pada bagian *Event Detail*, sehingga pengguna dapat langsung melihat visualisasi *template* yang digunakan tanpa perlu membuka halaman terpisah. Penempatan visual *preview* di sisi kiri juga mengikuti prinsip *gestalt proximity* dan *continuity*, sehingga hubungan antara data *event* dan tampilannya terasa lebih alami.

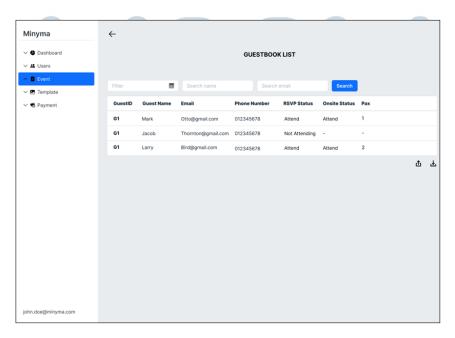
Sementara itu, di sisi kanan, terdapat tabel *Event Detail* yang berisi informasi lengkap seputar acara, mulai dari *Event ID*, *Event Name*, status acara, hingga *URL* undangan yang dapat diakses publik. Kolom "*Include*" yang

menunjukkan apakah fitur *Guestbook* dan *Wishlist* diaktifkan ditampilkan dengan *checkmark* agar informasi lebih mudah dikenali secara visual. Penggunaan ikon *file musik* di bagian bawah juga memberikan isyarat bahwa acara ini menyertakan lagu sebagai elemen tambahan.

Di bagian bawah halaman, pengguna dapat melihat tabel RSVP Information yang berisi data tamu yang terlibat untuk dikirimkan RSVP. Informasi yang ditampilkan meliputi nama tamu, nomor telepon, status kehadiran (Attend / Not Attend), dan jumlah orang (Pax) yang menyertai. Pengguna juga dapat melakukan pencarian tamu berdasarkan nama maupun nomor telepon menggunakan kolom pencarian yang tersedia. (Pagination), tombol unduh untuk data, Guestbook, dan Wishlist juga disediakan guna mempermudah pengelolaan data.

Penerapan prinsip 8 Golden Rules tampak dari konsistensi antar halaman (strive for consistency), kontrol penuh oleh pengguna (support internal locus of control), serta kemudahan navigasi dan pembacaan informasi tanpa beban kognitif tinggi (reduce short-term memory load). Elemen tombol dan struktur layout juga dirancang dengan prinsip gestalt seperti similarity, alignment, dan proximity, agar seluruh komponen informasi terasa menyatu namun tetap terpisah secara logis.

Dengan pendekatan ini, pengguna tidak hanya mendapatkan akses informasi yang lengkap dan mudah dipahami, tapi juga didukung oleh pengalaman visual yang membantu dalam mengelola *event* secara efisien dan minim kesalahan.



Gambar 3.25. Mockup Guestbook List

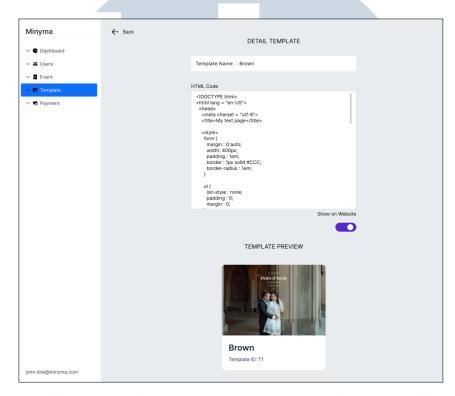
Pada halaman *Guestbook List* seperti pada gambar 3.25, tampilan *mockup* muncul ketika pengguna menekan tombol *guestbook* di *event detail*, pengguna diberikan akses langsung untuk memantau daftar tamu yang telah mengisi formulir *rsvp* dengan status *attend*, sekaligus mengonfirmasi apakah tamu tersebut benarbenar hadir secara fisik di hari acara. halaman ini diakses melalui tombol *guestbook* yang terdapat pada halaman *event detail*, dan menjadi komponen penting dalam sistem pelacakan kehadiran. data yang ditampilkan merupakan hasil dari proses dua tahap, yakni pendaftaran melalui undangan digital dan verifikasi kehadiran melalui *scan qr code* saat acara berlangsung. jika tamu melakukan *scan*, maka kolom *onsite status* secara otomatis berubah menjadi *attend*, sehingga penyelenggara memiliki catatan aktual siapa saja yang benar-benar datang ke lokasi acara.

Tampilan halaman disusun dalam bentuk tabel yang ringkas dan terstruktur, menampilkan elemen-elemen kunci seperti *guest id*, *guest name*, *email*, *phone number*, *rsvp status*, *onsite status*, dan jumlah orang yang dibawa (*pax*). Struktur data yang disajikan secara horizontal dan merata ini merefleksikan penerapan teori *gestalt similarity*, di mana seluruh baris dan kolom memiliki keseragaman bentuk dan gaya visual untuk memudahkan proses pemindaian informasi oleh mata pengguna. Jarak antar elemen tabel juga diatur dengan rapi melalui prinsip *proximity*, memastikan informasi yang berkaitan saling berdekatan dan mudah dipahami dalam satu kelompok logis.

Keberadaan kolom pencarian di bagian atas dengan label pencarian nama dan email semakin memperkuat kemudahan penggunaan, karena pengguna dapat langsung menyaring data spesifik tanpa harus menelusuri seluruh daftar tamu satu per satu. Fungsi ini juga berkontribusi pada prinsip reduce short-term memory load, karena pengguna tidak perlu mengingat detail tamu secara manual, cukup mengetikkan kata kunci yang diingat. Selain itu, status kehadiran rsvp dan onsite yang ditampilkan secara berdampingan memberikan informative feedback secara langsung, sehingga pengguna bisa segera melihat perbedaan antara tamu yang merespons undangan dengan yang benar-benar hadir. Sistem ini memperkaya pengalaman pengguna dengan memberikan umpan balik yang tidak hanya instan, tetapi juga relevan secara fungsional.

Tampilan halaman ini juga menjaga *strive for consistency* dengan tetap mempertahankan gaya visual dan elemen desain yang senada dengan halamanhalaman lainnya, seperti tombol biru *search*, struktur tabel, dan ikon *unduh* di pojok kanan bawah. Konsistensi ini penting untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lancar dan tanpa kejutan, di mana pengguna dapat mengandalkan intuisi

mereka berdasarkan pengalaman sebelumnya di platform yang sama. Pengunduhan daftar tamu dibuat mudah dan eksplisit, sejalan dengan prinsip *support internal locus of control*, karena pengguna diberi kebebasan dan kendali penuh atas data yang mereka butuhkan tanpa harus melalui langkah-langkah kompleks.



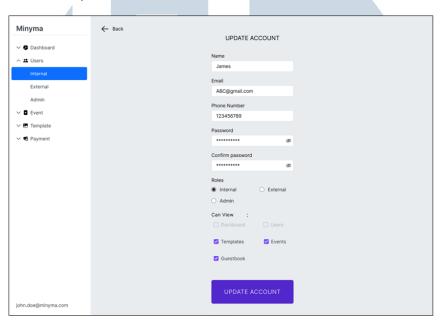
Gambar 3.26. Mockup Detail Template

Pada halaman *Detail Template* yang terlihat pada gambar 3.26, pengguna dapat melihat informasi lengkap dari sebuah *template* undangan digital yang telah dibuat sebelumnya. Dalam contoh ini, *template* bernama *Brown* ditampilkan secara utuh, meliputi nama *template*, kode *HyperText Markup Language* (HTML), status publikasi, serta tampilan pratinjau.

Bagian atas halaman memperlihatkan *Template Name* dalam format tidak dapat diubah, memberikan kejelasan nama dari *template* yang sedang dilihat. Di bawahnya, terdapat *HTML Code Editor*, sebuah area teks vertikal besar yang menampilkan seluruh struktur HTML dari *template* secara utuh, memungkinkan admin untuk melihat atau menyalin kode jika diperlukan. Area ini mengadopsi prinsip *strive for consistency* dengan menggunakan format penulisan kode standar HTML yang mudah dikenali.

Di bagian bawah area kode, terdapat komponen *Show on Website*, yaitu sebuah tombol *switch* yang dapat diaktifkan atau dinonaktifkan. Saat *switch* 

dalam posisi aktif (berwarna ungu), *template* akan muncul di bagian publik situs. Kemudian, pada bagian *Template Preview*, pengguna dapat melihat hasil akhir dari *template* secara visual. Gambar *preview* berfungsi untuk menampilkan desain dan foto untuk *card template* yang telah dihasilkan dari *input* judul dan foto yang diunggah sebelumnya.



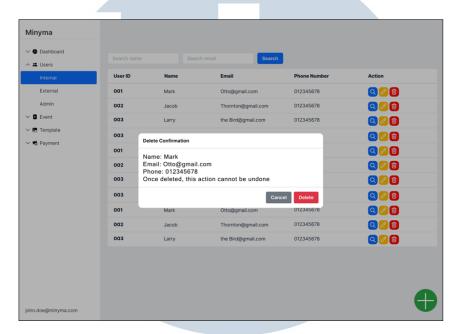
Gambar 3.27. Mockup Users Update

Pada halaman *Update Users*, pengguna diberikan formulir serupa dengan pembuatan *users* yang telah ditampilkan pada gambar 3.20. Isi data sebelumnya ditampilkan kembali agar pengguna tidak perlu mengulangi proses yang sama untuk diisi. Pada halaman *Update Event*, pengguna dapat menekan tombol *update* (ikon pensil) yang tersedia pada tabel *event* pada gambar 3.18. Ketika tombol ini ditekan, seluruh *field* pada tampilan formulir yang serupa dengan pembuatan *event* seperti pada gambar 3.21, dan akan otomatis terisi dengan data yang sudah ada sebelumnya.

Pada halaman *Update Template*, pengguna dapat menekan tombol *update* untuk setiap *card* yang akan mengarahkan ke halaman *update*. Tampilan formulir sama seperti pembuatan *template* seperti pada gambar 3.22. Perbedaannya, Formulir akan terisi dengan informasi sebelumnya, sehingga pengguna tidak perlu mengisi ulang kembali data yang sudah benar, dan berfokus pada pergantian data yang ingin dirubah.

Pada ketiga halaman *update* tersebut, prinsip dari teori 8 *golden rules* diterapkan, khususnya pada poin *reduce short-term memory load*. Seluruh formulir yang ditampilkan kembali secara otomatis telah terisi dengan data sebelumnya,

sehingga pengguna tidak perlu mengulang proses pengisian dari awal. Hal ini memungkinkan pengguna untuk langsung memfokuskan perhatian pada data yang ingin diperbarui, serta meminimalkan beban ingatan jangka pendek selama proses interaksi dengan sistem.



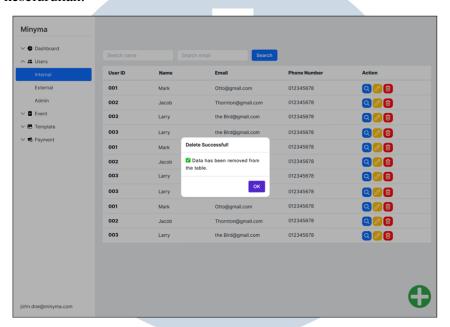
Gambar 3.28. Mockup Delete Confirmation Modal

Ketika pengguna menekan tombol *Delete* baik pada halaman *menu users*, *event*, maupun *template*, akan muncul *pop-up Delete Confirmation* yang menampilkan informasi penting terkait data yang akan dihapus. Pada pengguna internal, informasi seperti nama, email, dan nomor telepon akan muncul. Sedangkan pada *menu event* dan *template*, informasi yang relevan seperti judul event atau nama template ditampilkan secara ringkas. *Dialog confirmation* ini memberikan peringatan eksplisit bahwa tindakan penghapusan bersifat permanen dan tidak dapat dibatalkan: "*Once deleted, this action cannot be undone*".

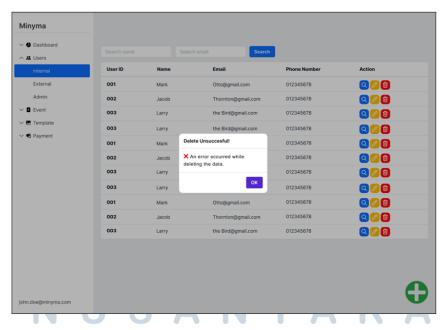
Adanya dua tombol aksi yaitu *Cancel* dan *Delete* memberikan fleksibilitas serta kontrol penuh bagi pengguna untuk mengonfirmasi atau membatalkan aksi. Tombol *Cancel* ditampilkan dalam warna abu-abu untuk menekankan bahwa opsi ini adalah tindakan aman dan tidak merubah data. Sementara itu, tombol *Delete* yang mencolok dengan warna merah memperkuat pesan bahwa tindakan ini bersifat final dan berisiko.

Halaman ini menerapkan prinsip *permit easy reversal of actions* dari 8 Golden Rules dalam desain antarmuka. Dengan memberikan konfirmasi sebelum

penghapusan, sistem memberi ruang bagi pengguna untuk berpikir ulang dan tidak melakukan kesalahan fatal. Selain itu, pengguna merasa memiliki kendali penuh atas data yang akan dimodifikasi, menjaga kepercayaan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan.



Gambar 3.29. Mockup Delete Successful



Gambar 3.30. Mockup Delete Unsuccessful

Setelah tombol *Delete* ditekan dan pengguna mengonfirmasi penghapusan, sistem akan menampilkan notifikasi berbentuk *modal* sebagai umpan balik dari aksi

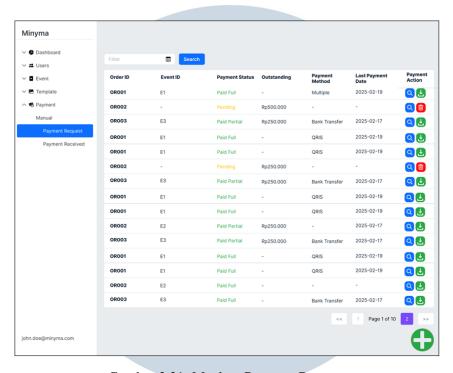
tersebut. *Modal* ini muncul di tengah layar dan berisi informasi apakah data berhasil dihapus atau tidak. Jika penghapusan berhasil, akan muncul pesan konfirmasi sukses seperti pada gambar 3.29. Namun jika gagal, akan muncul keterangan bahwa proses gagal dilakukan, seperti pada gambar 3.30, biasanya disebabkan oleh kendala jaringan atau sistem.

Desain *modal* tampil dengan latar layar yang digelapkan untuk memusatkan perhatian pengguna hanya pada satu titik, membantu mengurangi gangguan visual dari elemen lain di layar. Selain itu, keberadaan *modal* ini juga menerapkan prinsip dari 8 *Golden Rules*, terutama pada poin *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. Sistem memberi kejelasan atas aksi yang dilakukan, sehingga pengguna mengetahui apakah data berhasil terhapus atau tidak. *Modal* yang muncul juga memberikan pengguna rasa kontrol penuh karena informasi disampaikan secara langsung, jelas. Hal ini bertujuan menjaga kepercayaan pengguna terhadap sistem dan memperkuat pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Dengan penerapan pendekatan ini, diharapkan proses penghapusan terasa lebih aman dan transparan, sekaligus menjaga kejelasan komunikasi antara sistem dengan pengguna.



#### D Payment Request dan Payment Received

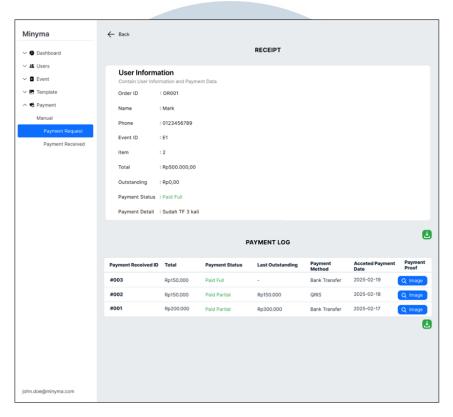


Gambar 3.31. Mockup Payment Request

Pada halaman *Payment Request* yang terlihat pada gambar 3.31, pengguna yang terpilih (*users admin*) dapat melihat transaksi yang terjadi saat ini. Terdapat field tabel berupa *Order ID*, *Event Id*, *Payment Status*, *Outstanding*, *Payment Method*, *Last Payment Date*, dan *Payment Action* untuk masing-masing baris. Tabel tersebut menampilkan data berupa *order* dan *receipt* yang berkaitan satu dengan yang lainnya, memungkinkan pengguna mendapatkan informasi tanpa perlu membuka detail tambahan. Pengguna dapat melakukan pencarian menggunakan kolom *filter* di bagian atas tabel untuk menyaring data berdasarkan kata kunci tertentu, seperti *order id* atau *event id*, sehingga memudahkan dalam mengelola data yang jumlahnya besar. Dalam setiap baris, tersedia ikon aksi dengan warna biru untuk melihat *detail*, hijau untuk mengunduh, dan merah untuk menghapus konten. Ikon-ikon ini muncul konsisten di setiap entri sehingga mempercepat pemahaman visual.

Penerapan 8 golden rules tampak melalui beberapa aspek. Prinsip strive for consistency hadir lewat tampilan kolom yang rapi, pemilihan warna ikon yang konsisten, serta penempatan tombol yang seragam. Offer informative feedback tercermin dalam penggunaan warna status seperti hijau untuk paid full, kuning

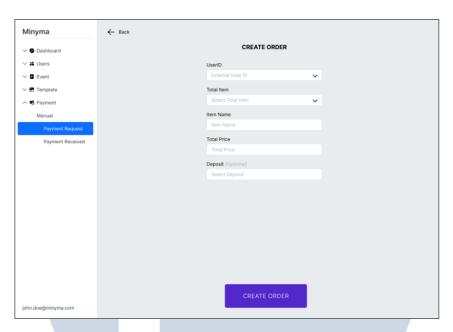
untuk *pending*, dan biru untuk *pencarian*, sehingga pengguna dapat memahami isi tanpa membaca panjang.



Gambar 3.32. Mockup Payment Request Detail

Pada halaman *Payment Request Detail* yang terlihat pada gambar 3.32, admin dapat melihat transkrip pembayaran pada *payment log*, dengan lebih lengkap mengetahui siapa yang membayar dari melihat informasi pengguna. Transkrip pembayaran didapat dari admin yang sudah melakukan konfirmasi atas kebenaran pembayaran dalam versi manual. Bukti dan pembayaran diperlukan agar pengguna eksternal yang menggunakan jasa *Minyma* mendapat *Event ID*, yang didapatkan pengguna jika telah membayar sebagian atau penuh. Halaman ini menerapkan prinsip *reduce short-term memory load*, karena meminimalisir pergantian halaman untuk melihat detail data secara langsung tanpa harus berpindah halaman.

#### NUSANTARA

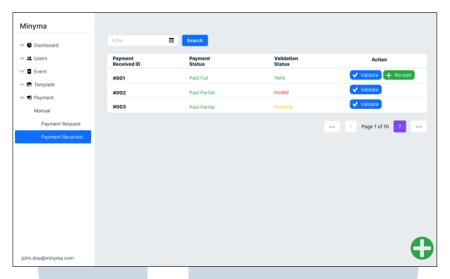


Gambar 3.33. Mockup Create Order

Pada halaman *Create Order* yang terlihat pada gambar 3.33, pengguna dapat membuat *order* baru dengan menekan ikon *plus* (+) berwarna hijau yang terdapat pada halaman utama *payment request*. Pada formulir pengisian, pengguna diminta untuk memasukkan *UserID external* yang telah dibuatkan sebelumnya, kemudian *total item* atau berapa banyak acara yang ingin diselenggarakan. Tidak hanya itu, *Item Name* dan *Total Price* serta *deposit* diinput secara manual oleh *admin* untuk ditentukan. Jika data sudah benar, maka pengguna dapat menekan tombol *create order*.

Halaman ini sudah menerapkan poin teori 8 golden rules, khususnya pada poin strive for consistency lewat tampilan yang rapi dan seragam bagaimana formulir disajikan dengan ukuran field yang sama. Tombol kembali juga dibuat agar pengguna tidak perlu merasa terbebani dalam menjalankan navigasi sesuai pada prinsip support internal locus of control. Penerapan prinsip antarmuka diharapkan dapat membantu pengalaman pengguna menjadi jelas, fokus pada masing-masing fungsi setiap halaman.

NUSANTARA

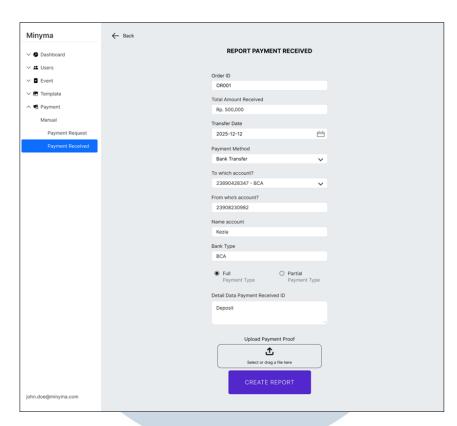


Gambar 3.34. Mockup Payment Received

Pada halaman *Payment Received* yang terlihat pada gambar 3.34, pengguna yang memiliki akses, khususnya *admin*, dapat melakukan proses validasi terhadap data pembayaran yang telah diterima. Tabel yang ditampilkan terdiri dari kolom *Payment Received ID*, *Payment Status*, *Validation Status*, dan *Action*, di mana masing-masing informasi ini saling berkaitan dan disusun berurutan untuk memudahkan proses pengambilan keputusan. Tata letak dan alur interaksinya menerapkan prinsip 8 *golden rules* seperti *Strive for consistency* yang terlihat dari pemilihan warna status (hijau untuk *valid*, merah untuk *invalid*, oranye untuk *pending*) serta *Offer informative feedback* dengan indikator visual yang langsung mencerminkan kondisi data saat ini.

Proximity juga digunakan untuk menyusun data dalam baris horizontal agar pengguna dapat dengan cepat memahami bahwa seluruh informasi dalam satu baris adalah milik satu entitas transaksi. Proses validasi dilakukan agar tidak terjadi kesalahan dalam input data, dengan menambahkan satu langkah konfirmasi sebagai bentuk prinsip Prevent errors dan support internal locus of control.

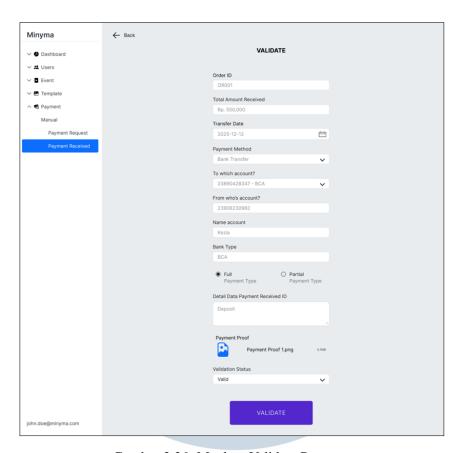
# M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.35. Mockup Report Payment

Pada halaman Report Payment yang terlihat pada gambar 3.35, pengguna dapat membuat order baru dengan menekan ikon plus (+) berwarna hijau yang terdapat pada halaman utama payment received. Setelah pengguna menekan ikon tambah berwarna hijau, sistem akan mengarahkan ke halaman Report Payment Received. Di halaman ini, pengguna dapat mengisi detail laporan pembayaran yang diterima. Beberapa informasi penting yang harus diisi antara lain: Order ID, Total Amount Received, Transfer Date, Payment Method, hingga data rekening seperti To which account?, From who's account?, dan Name account. Seluruh elemen input ini ditata secara vertikal dan rapi, mengikuti prinsip gestalt yaitu proximity, agar pengguna langsung memahami bahwa seluruh isian tersebut merupakan satu rangkaian proses.

Komponen yang interaktif seperti *dropdown menu* dan *radio button* untuk dipilih sebagai *metode pembayaran* dan jenis pembayaran (*Full* atau *Partial*) juga menunjukkan penerapan dari 8 *golden rules*, khususnya prinsip *prevent errors* dan *Reduce short-term memory load*. Ini karena pengguna tidak harus mengingat data, cukup memilih dari daftar yang sudah tersedia, sehingga mengurangi beban kognitif dan potensi kesalahan input.



Gambar 3.36. Mockup Validate Payment

Pada halaman *Validate Payment* yang terlihat pada gambar 3.36, pengguna dapat memvalidasi informasi pembayaran dengan hanya dapat mengubah *validation status*, apakah bernilai *Valid* atau *Invalid*. Untuk *field* yang lain diwarnai abuabu, mengindikasikan bahwa informasi tersebut tidak dapat diubah, dan hanya status validasi saja yang dapat diubah. Hal ini dirancang agar proses validasi tidak mengubah data yang ada, sehingga mengurangi risiko *error* yang dibuat oleh pengguna, selaras dengan prinsip *8 golden rules* yaitu *prevent errors*.

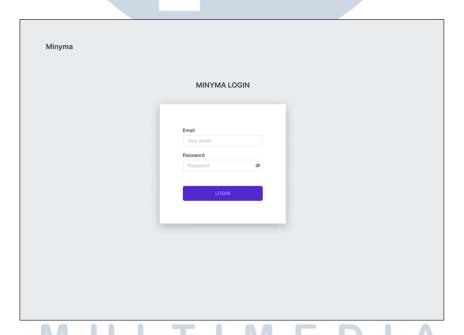
#### 3.3.7 Dashboard External ERSITAS

Dashboard external merupakan bagian dari sistem Minyma yang diperuntukkan khusus bagi pengguna external atau pembeli yang telah menyelesaikan proses pembayaran. Setelah pembayaran berhasil dan event mereka dibuat, pengguna external akan mendapatkan akses ke dashboard external untuk melakukan pengaturan lanjutan terhadap acara yang dimilikinya. Salah satu fungsi utama dari dashboard external ini adalah untuk mengatur daftar tamu yang akan hadir ke acara tersebut. Pengguna dapat menambahkan tamu secara manual melalui

fitur *Add Guest*, atau jika jumlah tamu cukup banyak, pengguna juga diberikan kemudahan untuk mengunggah seluruh data tamu sekaligus menggunakan format file .xlsx. File tersebut nantinya akan membentuk struktur *guestbook*, yaitu daftar tamu yang akan dipakai dan digunakan pada hari pelaksanaan acara.

Selain fitur untuk mengunggah *guestbook*, *dashboard external* juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh daftar tamu mereka dalam bentuk .xlsx, sehingga mereka dapat mengecek, menyunting, atau menyimpan salinan data tamu. Hal ini menjadi sangat penting karena *guestbook* tersebut akan digunakan sebagai acuan saat hari-H untuk mencatat kehadiran. Pendekatan ini tidak hanya memberikan kemudahan kepada pengguna *external*, tetapi juga mencerminkan prinsip *support internal locus of control* dan *reduce short-term memory load* dari teori *8 golden rules*, karena pengguna diberikan kontrol penuh atas data tamu mereka dengan antarmuka yang ringkas, terfokus, dan mudah dipahami.

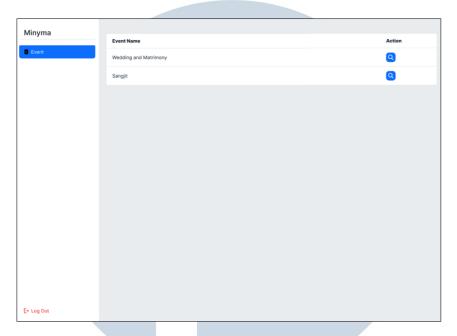
Pada tampilan awal, pengguna akan melakukan *login* terlebih dahulu yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3.37. Mockup Login Dashboard External

Pada halaman *Login*, pengguna diminta untuk memasukkan *email* dan *password* yang telah dibuatkan oleh tim internal. Jika informasi *login* salah, pengguna akan diberitahukan melalui *modal* berupa informasi kesalahan input yang dibuat, selaras dengan pendekatan prinsip 8 *golden rules* yaitu *offer informative* 

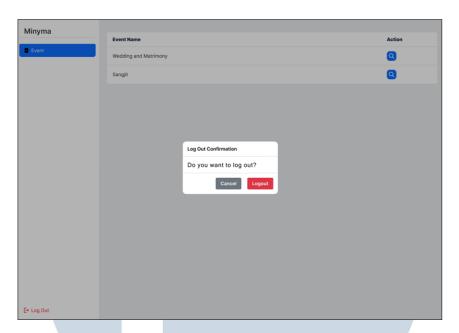
*feedback* yang terlihat pada pemberitahuan jika terjadi kesalahan, sehingga tidak membuat pengguna mengetahui apa yang terjadi di balik layar.



Gambar 3.38. Mockup Dashboard External

Pada tampilan menu utama *Dashboard External* yang terlihat pada gambar 3.38, dibuatkan daftar *event* yang telah terdaftar dengan *UserID* pada *Users External*. Pemilihan warna masih selaras dengan warna utama yang sedang dipakai, seperti pada contoh, warna biru digunakan untuk navigasi atau berpindah halaman. Pada tampilannya, terlihat adanya *bar navigasi* yang berisikan *event*, dan tombol *log out*. Tombol *event* dengan *background* berwarna biru mengindikasikan halaman mana yang terbuka saat ini. Sementara itu, warna merah di bawah kiri mengindikasikan jika ingin melakukan *log out*. Pada kasus *log out*, jika pengguna menekan tombol tersebut, maka akan muncul *modal notifikasi* untuk mengkonfirmasi aksi yang dilakukan, yaitu *log out*. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.39.

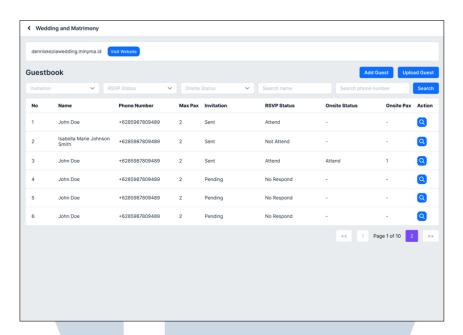
### M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.39. Mockup Logout Confirmation

Pada tampilan konfirmasi *log out* yang terlihat pada gambar 3.39, layar dihitamkan bertujuan untuk memfokuskan para pengguna agar visual yang sedang terlihat jelas saat ini adalah modal tersebut. Jika pengguna menekan tombol konfirmasi berupa *log out*, maka pengguna akan diarahkan pada halaman *login* kembali. Konfirmasi atas aksi tersebut dilakukan agar pengguna dicegahkan dari kesalahan menekan yang tidak disengaja, selaras dengan prinsip 8 *golden rules*, yaitu *prevent errors*. Dengan adanya *modal* konfirmasi sebelum log out, sistem memberikan kesempatan bagi pengguna untuk berpikir ulang dan membatalkan jika tindakan tersebut ternyata tidak sesuai niat awalnya. Ini juga mencerminkan prinsip dari 8 *golden rules*, yaitu *support internal locus of control*, karena pengguna diberi otoritas untuk mengendalikan keputusan akhir atas tindakannya. Diharapkan dengan penerapan desain tersebut, pengguna dapat merasa nyaman dan tidak terbebani dalam navigasi, sehingga pengguna memiliki pengalaman yang baik.

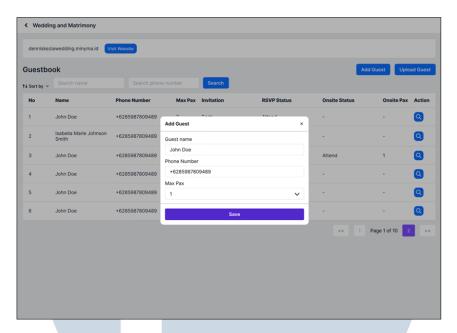
## M U L T I M E D I A N U S A N T A R A



Gambar 3.40. Mockup Guestbook External

Pada tampilan *guestbook* yang terlihat pada gambar 3.40, pengguna diberikan akses untuk melihat daftar tamu yang menghadiri acara pada hari-H. Di bagian atas halaman, terdapat tautan yang mengarah langsung ke halaman *website* undangan yang sedang aktif, sehingga pengguna dapat melihat tipe undangan yang digunakan secara *real-time*. Di bawah tautan tersebut, tersedia dua tombol utama yaitu *add guest* dan *upload guest*. Tombol *add guest* digunakan untuk menambahkan tamu secara manual satu per satu, sementara tombol *upload guest* memungkinkan pengguna mengunggah data tamu secara massal melalui file berformat .xlsx, sehingga mempercepat pengisian data dalam jumlah besar.

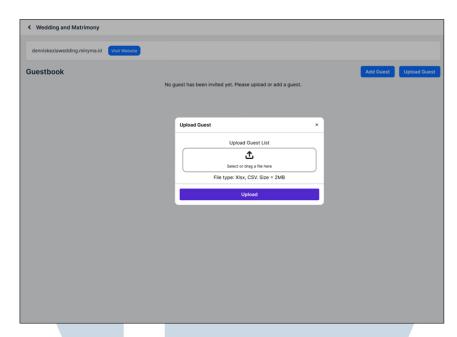
Informasi yang ditampilkan pada tabel diurutkan berdasarkan nomor, lalu diikuti oleh data yang saling berkaitan seperti nama, nomor telepon, maksimum kursi, status undangan, status kehadiran, kehadiran aktual di hari-H, total kursi yang digunakan saat menghadiri acara, serta tombol untuk melihat detail informasi. Setiap baris pada tabel dirancang dengan tampilan yang seragam, sesuai dengan prinsip 8 golden rules, yaitu strive for consistency, agar pengalaman pengguna terasa lebih stabil dan terstruktur. Di bagian atas tabel, tersedia fitur filter yang memungkinkan pengguna untuk langsung mencari tamu berdasarkan detail spesifik. Misalnya, jika pengguna ingin menampilkan hanya tamu dengan status undangan yang sudah dikirim, pengguna dapat hanya memilih opsi yang sesuai dan menekan tombol search. Fitur ini mendukung prinsip reduce short-term memory load, karena pengguna tidak perlu mengingat status masing-masing tamu satu per satu.



Gambar 3.41. Mockup Add Guest

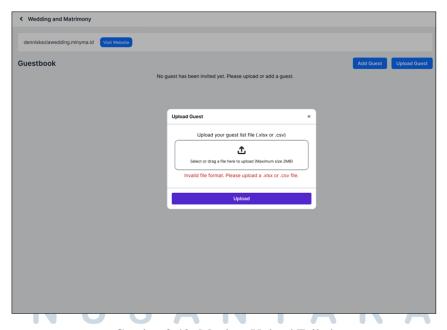
Pada tampilan menambahkan daftar tamu yang terlihat pada gambar 3.41, pengguna dapat mengisi formulir, mulai dari nama tamu, nomor telepon, dan maksimal kursi yang dapat digunakan. Pada tampilan ini, pengguna dapat menekan tombol batal di bagian kanan *modal* yang bertujuan untuk memberikan navigasi penuh dalam melakukan suatu aksi di dalam sistem. Hal ini sesuai dengan prinsip 8 *golden rules*, yaitu *permit easy reversal of actions*, yang memastikan bahwa sistem memungkinkan untuk membatalkan aksi agar meminimalisir konsekuensi dalam melakukan kesalahan.

### UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.42. Mockup Upload Guest

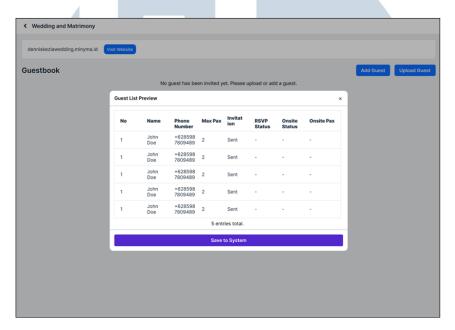
Pada tampilan 3.42, terdapat *modal* berjudul *Upload Guest* yang terlihat pada gambar 3.42, yang sesuai dengan namanya, pengguna dapat mengunggah daftar tamu yang memiliki file tipe .xlsx untuk langsung mendaftarkan daftar tamu kepada sistem.



Gambar 3.43. Mockup Upload Failed

Pengguna akan mendapatkan tampilan seperti pada gambar 3.43 jika pengguna tidak memenuhi persyaratan dalam melakukan unggahan. Seperti

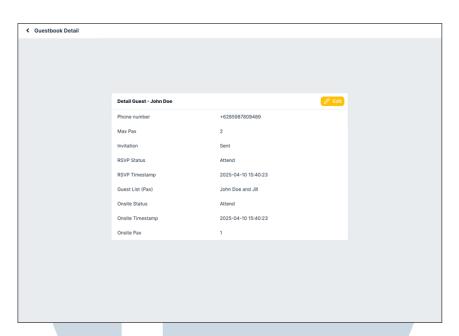
contoh, jika tipe file tidak sesuai dengan yang diminta, maka sistem akan memberitahu pengguna bahwa file yang diunggah tidak sesuai. Tampilan ini selaras dengan prinsip 8 golden rules, yaitu offer informative feedback, dimana pengguna diberitahu dan diarahkan untuk melakukan unggahan ulang dengan tipe file yang sesuai.



Gambar 3.44. Mockup Guest List Preview

Pada tampilan *Upload Guest List Preview* yang terlihat pada gambar 3.44, pengguna dapat melihat pratinjau daftar tamu yang berhasil diunggah, sehingga selaras dengan teori 8 *golden rules*, yaitu *offer informative feedback* pada pengguna yang berhasil melakukan unggahan file berisikan daftar tamu.

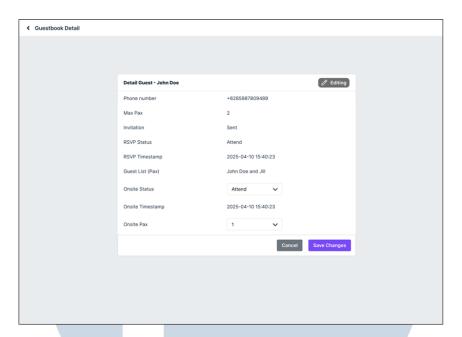
### UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.45. Mockup Guest Detail

Pada gambar 3.45, terdapat detail tamu yang tombolnya dapat ditekan dari tabel utama. Isi dari halaman memberikan detail lebih, seperti waktu mengisi rsvp, dan waktu kehadiran di acara. Terdapat tombol kembali di atas kiri untuk memudahkan pengguna dalam melakukan navigasi. Halaman ini dibuat agar memiliki area white spacing, supaya mata pengguna dapat beristirahat dan tetap fokus pada isi detail konten. Penerapan teori gestalt, yaitu similarity dalam menyampaikan informasi. Misalnya, label informasi diletakkan di sebelah kiri, sementara value diletakkan di sebelah kanan, yang berulang untuk membentuk pola, sehingga pengguna tidak perlu mempelajari ulang untuk mendapatkan informasi. Selain itu, terdapat tombol edit berwarna kuning yang bertujuan untuk dapat mengubah isi dari detail yang sudah ada, namun hanya bisa mengubah status kedatangan (onsite status) dan onsite pax saja seperti pada gambar 3.46.

## UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.46. Mockup Guest Detail Edit

Pada *mockup* halaman 3.46, pengguna dapat melakukan modifikasi informasi tamu, namun hanya *status kedatangan secara onsite* dan *onsite pax* saja. Pengguna dapat melakukan pembatalan jika melakukan kesalahan, serta dapat melakukan pembaruan data jika sudah benar. Data yang tampil berisikan langsung dari data yang dimasukkan sebelumnya.

#### 3.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam proses perancangan desain, ditemukan beberapa masalah yang menghambat proses kerja selama magang berlangsung, yaitu:

- 1. Selama proses pengembangan, terjadi kendala komunikasi yang menghambat pencapaian target yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Hal ini menyebabkan miskomunikasi antara fitur yang diharapkan oleh tim perusahaan dengan hasil implementasi yang dikerjakan, sehingga output yang dihasilkan belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan.
- 2. Standar desain antarmuka yang diterapkan oleh perusahaan, seperti penggunaan warna, gaya desain minimalis, dan tipografi khusus memerlukan penyesuaian dengan tetap mengadaptasi teori desain antarmuka selama proses perancangan. Penyesuaian tersebut kerap mengalami kendala dan

membutuhkan waktu yang lebih lama untuk diselaraskan dengan standar preferensi visual perusahaan.

#### 3.5 Solusi yang Ditemukan

Dalam proses perancangan desain, ditemukan solusi dari masalah yang menghambat proses kerja selama magang berlangsung, yaitu:

- 1. Untuk mengatasi permasalahan komunikasi, diadakan sesi pertemuan khusus untuk membahas perkembangan yang sedang berlangsung. Sehingga, komunikasi yang intens dapat mengatasi kendala yang didapatkan selama proses pengembangan berlangsung.
- 2. Dilakukan penyesuaian dan eksplorasi desain yang mengikuti standar antarmuka perusahaan. Sehingga, iterasi pemahaman terhadap prinsip desain mengalami peningkatan secara bertahap.

