BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut merupakan diagram yang menunjukkan kedudukan dan koordinasi selama kegiatan magang berlangsung.



Gambar 3.1. Diagram Kedudukan dan Koordinasi

Berdasarkan gambar diagram 3.1, pelaksanaan magang berada di bawah koordinasi *leader* divisi *Digital Marketing* dan *leader Research and Development* (RnD). Selama pelaksanaan kegiatan magang di PT Hexaon Business Mitrasindo, kegiatan magang dilakukan pada posisi *website developer*. Tugas yang diberikan adalah mengembangkan sisi *frontend* pada sebuah proyek *website* sistem *raffle* mobil yang dimiliki oleh perusahaan KingsVault. proses ini dikoordinasikan oleh Bapak Andhika Septian selaku *leader divisi Research and Development* (RnD).

Dalam pelaksanaannya, koordinasi dilakukan melalui beberapa metode. Pertemuan secara langsung (*offline*) diselenggarakan di kantor untuk keperluan rapat tim internal, terutama dalam tahap diskusi teknis dan pembagian tugas. Selain itu, pertemuan awal untuk perkenalan proyek bersama klien dilaksanakan secara *online* melalui *platform* Zoom. Untuk koordinasi dan pengembangan selanjutnya, komunikasi dilakukan secara intensif melalui aplikasi Telegram, baik antar tim internal maupun dengan tim dari pihak klien. Kolaborasi teknis dalam pengembangan proyek juga difasilitasi melalui *platform* GitHub, yang digunakan untuk pengelolaan kode sumber dan integrasi kontribusi antaranggota tim secara terstruktur.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan kegiatan magang, proses pengembangan sisi *frontend* dari proyek *website* dilakukan menggunakan *framework* React.js, dengan TailwindCSS sebagai *framework* untuk perancangan CSS. Selama pelaksanaan kegiatan magang, berbagai aktivitas dilakukan dalam rangka mendukung pengembangan proyek yang telah ditugaskan. Aktivitas-aktivitas tersebut merepresentasikan kontribusi yang dikerjakan sepanjang periode magang berlangsung. Berikut adalah rincian tugas dan *progress* yang dilakukan di PT. Hexaon Business Mitrasindo diuraikan pada tabel 3.1.

Minggu Ke -		Pekerjaan yang dilakukan							
1		Pengenalan terhadap proyek yang dikerjakan dengan pertemuan <i>online</i> dengan klien dan membahas apa saja fitur-fitur utama yang akan dibuat pertama kali.							
2		Kolaborasi dengan UI/UX desainer dan koordinator dalam merancang desain UI <i>website</i> beserta isi konten dalam <i>website</i> dengan berbentuk <i>mockup</i> di Figma.							
3	U N V	Memulai pengembangan <i>frontend</i> dengan melakukan <i>setup</i> awal proyek menggunakan React.js dan TailwindCSS, serta menyiapkan repositori GitHub sebagai media kolaborasi. Memulai proses pengembangan halaman <i>landing page</i> pada <i>website</i> dengan merancang beberapa section utama, yaitu <i>Hero Section, About, How It Works, FAQ, Utility,</i> dan <i>Footer</i> untuk semua halaman.							
		Lanjut pada halaman berikutnya							

ruber 5.1. ruber i ekerjaan tiup mingga beranna magang	Tabel 3.1.	Tabel	Pekerjaan	tiap	minggu	selama	magang
--	------------	-------	-----------	------	--------	--------	--------

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan				
4	Menambahkan beberapa elemen teks dan bagian (<i>section</i>) tambahan yaitu " <i>The Team</i> " pada halaman <i>landing page</i> <i>website</i> sesuai dengan permintaan dari pihak klien.				
5	Menyiapkan dan mengembangkan responsivitas pada halaman <i>landing page</i> agar dapat tampil optimal di berbagai ukuran perangkat.				
6	Memperbaiki tampilan pada <i>landing page</i> yang kurang responsif di beberapa tampilan perangkat.				
7	Memulai proses pengembangan halaman <i>Buy Entries</i> dengan mengerjakan tampilan fitur utamanya, yaitu pembuatan tabel daftar harga <i>entries</i> , tombol pembelian <i>entries</i> , serta tabel <i>Top</i> <i>User</i> berdasarkan jumlah pembelian <i>entries</i> dan pembelian terbaru.				
8	Merancang <i>page</i> yang berisi <i>term and policy</i> serta ketentuan- ketentuan lain sesuai dengan <i>request</i> dari klien.				
9	Menambahkan dan merancang <i>popup</i> pembelian atau pembayaran dan konfirmasi pembayaran pada saat <i>user</i> mengklik <i>button "buy entries"</i> pada tabel pembelian <i>entries</i> .				
10	Melakukan penggantian gambar <i>dummy</i> dengan aset gambar NFT <i>card</i> yang sesuai dengan kendaraan dan dengan tingkatan tertentu sebagai hasil dari desain tim UI/UX dan dengan konfirmasi dan persetujuan dari klien.				
11 U	Mengembangkan tampilan responsif halaman <i>Buy Entries</i> agar tampil optimal di berbagai perangkat.				
	Lanjut pada halaman berikutnya				
	UJANIAKA				

Tabel 3.1: Tabel Pekerjaan tiap minggu selama magang (lanjutan)

Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan					
12	Melakukan perbaikan responsivitas pada beberapa elemen, seperti <i>top navbar</i> dan <i>side navbar</i> , yang belum optimal untuk tampilan <i>mobile</i> . Membuat bagian <i>banner</i> mobil-mobil yang diundi pada awal halaman <i>buy entries</i> berisi deskripsi singkat masing- masing mobil.					
13	Mengubah seluruh format aset gambar pada <i>website</i> dari PNG ke WebP agar lebih ringan saat melakukan <i>load</i> halaman terutama pada perangkat <i>mobile</i> .					
14	Menambahkan <i>switch</i> bahasa di <i>navbar</i> untuk mengganti bahasa antara bahasa Inggris dan Rusia dan melakukan <i>translate</i> bahasa menyeluruh dari bahasa Inggris ke bahasa Rusia.					
15	Melakukan penyesuaian ulang terhadap tampilan <i>landing page</i> dan <i>buy section</i> guna meningkatkan responsivitas pada beberapa perangkat yang sebelumnya belum sepenuhnya responsif					
16	Melakukan finalisasi dan tinjau ulang tampilan bersama UI/UX desainer untuk responsive antarmuka pada tampilan <i>desktop</i> , tablet, dan <i>mobile</i> .					
17	Memperbaiki tabel pada <i>section How It Works</i> yang tidak responsive untuk tampilan tablet dan <i>mobile</i> .					

Tabel 3.1: Tabel Pekerjaan tiap minggu selama magang (lanjutan)

MULTIMEDIA Uraian Pelaksanaan Magang NTARA

3.3

Dalam pelaksanaan kerja magang, kegiatan dibagi menjadi dua bagian utama yaitu, proses perancangan dan hasil implementasi.

3.3.1 Proses Perancangan

Pada bagian ini terdapat proses perancangan apa saja yang telah dilakukan selama kegiatan magang berlangsung. Proses perancangan ini berupa *flowchart*, *user requirement*, dan *mockup* dari *website* yang telah dibangun.

A Kebutuhan Pengguna (User Requirement)

Pengembangan *frontend website* KingsVault difokuskan untuk kemudahan dan memenuhi kebutuhan pengguna umum sebagai peserta dalam sistem *raffle* kendaraan berbasis Web3. Identifikasi kebutuhan ini dilakukan melalui diskusi internal tim dan pengarahan dari pihak klien, yang disampaikan melalui *meeting* daring serta komunikasi berkelanjutan melalui Telegram. Hasil dari proses identifikasi tersebut menjadi acuan dalam pengembangan antarmuka menggunakan React.js sebagai kerangka kerja utama, serta Tailwind CSS untuk *styling* antarmuka. Berikut rincian kebutuhan pengguna dari sistem ini.

- 1. Menampilkan halaman beranda (*landing page*) yang menarik dan menjelaskan secara general konsep raffle kendaraan.
- 2. Menyediakan fitur *connect wallet* bagi pengguna untuk dapat berpartisipasi dalam program raffle.
- 3. Menyediakan halaman daftar kendaraan yang sedang atau akan diundi, lengkap dengan informasi general kendaraan tersebut.
- 4. Menyediakan halaman tempat pengguna melakukan transaksi pembelian *entries*.
- 5. Memberikan pengalaman pengguna yang responsif dan dapat diakses melalui berbagai perangkat, baik *desktop* maupun *mobile*.
- 6. Menyediakan tampilan antarmuka yang bersih, mudah digunakan, dan menarik secara visual guna meningkatkan keterlibatan pengguna.

B Flowchart Website

Berikut disajikan flowchart website raffle mobil KingsVault.



Gambar 3.2. Flowchart Website Keseluruhan

Gambar 3.2 menggambarkan alur ketika pengguna mengakses *website*. Pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *landing page*, yang berisi informasi

Pembuatan Antarmuka Website..., Ari Maulana Hadijaya, Universitas Multimedia Nusantara

10

umum mengenai mobil yang akan diundi, serta penjelasan singkat mengenai tim dan perusahaan klien.

Selanjutnya, ketika pengguna mengklik tombol "Purchase Now!", sistem akan mengarahkan ke halaman Buy Entries. Halaman ini menampilkan dua tabel utama: tabel pertama berisi data entries yang dapat dibeli dan button "Click TO Buy", sedangkan tabel kedua menampilkan riwayat pembelian terbaru dan daftar pengguna dengan jumlah pembelian terbanyak.

Sebelum melakukan pembelian, pengguna akan diminta untuk menghubungkan *wallet* terlebih dahulu melalui *pop-up Connect Wallet*. Setelah *wallet* terhubung dan pengguna menekan tombol "*Click TO Buy*", akan muncul *pop-up* konfirmasi pembelian.

C Mockup Website

Mockup berfungsi sebagai representasi visual dari tata letak dan desain halaman *website* yang disiapkan sebelum proses implementasi dilakukan. Melalui *mockup*, *developer* dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai struktur serta elemen-elemen utama pada halaman *website*. Berikut *mockup* awal untuk *website raffle* mobil KingsVault.

Pertama, ditampilkan *mockup* untuk halaman *Landingpage*. Perancangan tampilan antarmuka disusun terlebih dahulu guna memberikan gambaran awal mengenai struktur, alur, dan elemen-elemen penting yang akan ditampilkan pada halaman utama *landing page* dari *website*. Tahapan ini memastikan bahwa desain pada halaman *landing page* yang dikembangkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional serta mudah digunakan oleh pengguna. Perancangan tersebut dituangkan dalam bentuk *mockup* yang berfungsi sebagai acuan visual bagi tim pengembang dalam mengimplementasikan halaman ini secara lebih terarah dan efisien.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



Gambar 3.3. Mockup Landingpage

Gambar 3.3 menampilkan beberapa bagian awal yang menjadi rangka dasar untuk diimplementasikan sebagai halaman landingpage pada website. terdapat bagian navbar terdapat menu, logo, dan button connect wallet, lalu dibawahnya yaitu herosection, about (main information), how it works, FAQ, utility atau More Activity Can Be Done, dan terakhir adalah footer.

Selanjutnya ditampilkan mockup untuk halaman Buy Entries atau Launch App. Halaman ini merupakan salah satu antarmuka penting karena berfungsi sebagai titik interaksi langsung antara pengguna dengan sistem dalam konteks transaksi atau pembelian entri. Oleh karena itu, desain halaman ini harus mampu mengakomodasi kebutuhan pengguna dengan cara yang informatif dan efisien. Penyusunan mockup ini juga berperan penting dalam memberikan acuan yang jelas bagi tim pengembang dalam memahami struktur dan fungsi dari setiap elemen yang

Pembuatan Antarmuka Website..., Ari Maulana Hadijaya, Universitas Multimedia Nusantara

12

dibutuhkan dalam membantu pegalaman pengguna dalam bertransaksi, sehingga proses implementasi dapat berjalan lebih terarah. Dengan rancangan ini, pengguna dapat berinteraksi secara mudah, cepat, dan memperoleh informasi yang relevan mengenai aktivitas pembelian secara langsung dari antarmuka yang disediakan.

		Launch Ap	p Secion					
		Menus		000		Connect Wallet Profile Icon if alr	Exit Icon	
	HEADER>	Welcome to	KingsVault.io – Wi	here Digital Colle Main Banner	ttibles Turn into	Supercars!		
		With status	3 P of percentage of I	rogressive Car P how many people	nze already enter ()	progress bar)		
		Latest Entries	Top Eurnes		Entry Tier 2	Click To Buy		
					Entry Tier 3	Click To Buy		
					Entry Tier 4	Click To Buy		
	MAIN INTERACTION TO BUY	ouble Section Menu (
	FOOTER	Footer Section (Contact Info if neeeded, Copyright Info, T&C and Privacy Policy Link						

Gambar 3.4. Mockup Buy Entries

Gambar 3.4 menampilkan rangkaian dasar yang menjadi fitur-fitur utama dalam halaman ini. Terdapat bagian *navbar* yang berisi menu, logo, dan *button connect wallet*, dibawahnya terdapat *header*, *main interaction to buy* pada bagian ini *user* akan melihat tabel untuk membeli entries dan tabel yang berisi *latest buy entries* dan *top buy entries*, dan yang terakhir adalah *footer*.

3.3.2 Hasil Implementasi

Pada tahap implementasi *website*, dilakukan berbagai perubahan dan penyesuaian yang meliputi perubahan tata letak halaman, penambahan fitur, serta pengembangan beberapa *section* yang sebelumnya belum ada pada rancangan awal *mockup*. Modifikasi ini tidak hanya bersifat untuk memperindah, tetapi juga fungsional, guna mengakomodasi kebutuhan pengguna akhir dan meningkatkan pengalaman interaktif secara keseluruhan. Perubahan-perubahan tersebut merupakan bentuk respons terhadap berbagai *feedback* dan permintaan tambahan dari pihak klien yang muncul selama proses pengembangan berlangsung.

1. Halaman *Landingpage*

Pada bagian awal halaman, pengguna akan langsung diarahkan ke *Hero Section* seperti pada gambar 3.5, yang menampilkan deretan mobil yang tersedia dalam program *raffle*. Selain itu, terdapat *progress bar* yang menunjukkan status perkembangan *entry*, menggambarkan sejauh mana proses *raffle* telah berjalan. Pada halaman ini juga ditampilkan *Top Navbar* yang memuat ikon *hamburger* menu di pojok kiri. Ketika ikon tersebut diklik, akan muncul *Side Navbar* yang dapat diperluas (*expandable*), serta menampilkan logo, tombol *Connect*, *switch* untuk mengganti bahasa antara bahasa Inggris atau Rusia dan *switch* untuk mengganti tampilan antara mode siang (*day mode*) dan malam (*night mode*).



Gambar 3.5. Hero Section

Pada bagian *About* sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3.6, terdapat informasi umum mengenai *website raffle* KingsVault yang terintegrasi dengan teknologi Web3 milik klien. Bagian ini dirancang untuk memberikan gambaran umum mengenai tujuan dan fungsi utama dari *platform* tersebut. Selain itu, di sebelah kiri tampilan, ditampilkan logo perusahaan klien sebagai elemen identitas visual yang memperkuat kesan profesional dan memperjelas kepemilikan *platform* tersebut. Penempatan informasi ini bertujuan agar pengguna dapat lebih memahami konteks penggunaan serta mengenali pihak klien secara langsung melalui tampilan antarmuka.



Gambar 3.6. About Section

Pada halaman *How It Works* gambar 3.7, *user* diberikan penjelasan visual dan informasi mengenai mekanisme pembelian kartu digital *collectible* yang ditawarkan oleh *platform* KingsVault. Terdapat empat tingkatan kartu, yaitu *Common, Rare, Legendary*, dan *Mythic*, yang masing-masing memiliki harga dan manfaat berbeda. Setiap kartu memberikan keuntungan eksklusif bagi pengguna, seperti bonus entri untuk *supercar* yang diundi, diskon penyewaan mobil di *Kings Car Rental*, bahan bakar gratis, serta kilometer tambahan ketika menyewa mobil. Informasi ini disampaikan melalui daftar benefit dalam bentuk poin dan tabel yang memperlihatkan perbedaan tiap tingkatan kartu secara jelas.



Gambar 3.7. How It Works Section

Pada *Be Part Of Us* yang dapat dilihat pada gambar 3.8 merupakan *section* atau bagian yang menunjukkan video yang isinya menjelaskan *flow* atau alur *website* secara runtut.



Gambar 3.8. Be Part of Us Section

Pada bagian The *Collectibles*, ditampilkan visual berbagai kartu koleksi berdasarkan tingkatan nilainya, seperti *Common, Rare, Legendary*, dan *Mythic*, yang memberikan gambaran lebih jelas mengenai variasi kartu yang tersedia. Pada gambar 3.9 ditunjukkan untuk kartu dengan tingkat *mythic* dan *legendary*.



Gambar 3.9. Collectibles Section (Mythic dan Legendary)

Selanjutnya pada gambar 3.10 ditunjukkan gambar untuk kartu dengan tingkat *rare* dan *common*.



Gambar 3.10. Collectibles Section (Rare dan Common)

Pada bagian FAQ pada gambar 3.11, ditampilkan beberapa pemberitahuan untuk membantu *user* memahami sistem dan mekanisme dari *platform raffle* mobil.



Gambar 3.11. FAQ Section

pada bagian *More Activity Can Be Done* atau *utility* yang dapat dilihat pada gambar 3.12, *user* diberikan informasi mengenai aktivitas dan peluang partisipasi yang tersedia. Misalnya, pada *slide First Event*, dijelaskan bahwa pengguna dapat mengikuti event yang akan datang pada Mei 2025 dengan mengumpulkan kartu sebanyak-banyaknya untuk meningkatkan peluang memenangkan hadiah utama, yaitu mobil berperforma tinggi. Hal ini memberikan nilai utilitas lebih pada kartu koleksi KingsVault, sehingga tidak hanya sebagai elemen estetika, tetapi juga memiliki fungsi partisipatif dan kompetitif yang mendorong interaksi pengguna.



Gambar 3.12. Utility Section

Bagian *The Team* pada gambar 3.13 menampilkan anggota tim inti dari KingsVault yang dikemas secara profesional dan modern. Visualisasi yang ditampilkan memperlihatkan bahwa tim ini terdiri dari individu-individu berpengalaman, yang memperkuat kredibilitas dan kepercayaan terhadap proyek KingsVault.



Gambar 3.13. The Team Section

Bagian terbawah yaitu *footer* seperti pada gambar 3.14 merupakan bagian bawah untuk semua halaman *website* dan yang menjadi tempat untuk memaparkan sedikit informasi mengenai alamat perusahaan klien dan tempat untuk *user* dapat diarahkan ke bagian *term and conditions* dan *privacy policy*.



Gambar 3.14. Footer

2. Halaman Buy Entries

Pada bagian awal pada *buy entries* atau *app section user* akan langsung melihat tampilan *carousel* otomatis seperti yang terlihat pada gambar 3.15 yang menampilkan gambar mobil disebelah kiri dan deskripsi general mobil disebelah kanannya.



Gambar 3.15. *banner* mobil yang diundi

Pada bagian ini, halaman *Buy Entries* seperti pada gambar 3.16 menampilkan tabel pilihan paket *entries* dalam empat tingkatan (*Tier* 1 hingga *Tier* 4), lengkap dengan harga dan tombol pembelian masing-masing. Setiap *tier* ditampilkan dalam format kartu yang informatif, dilengkapi dengan gambar aset NFT sesuai tingkatan nilainya dari (*Common* hingga *Mythic*). Selain

itu, bagian ini juga menampilkan tabel *Latest Entries* dan *Top Entries* yang menampilkan data *user* dan waktu pembelian terakhir, sebagai bentuk transparansi aktivitas dalam *platform raffle*.

=	KINGS 🕖	AULT					-9 connec	**
â		Tier	Entries	Price				
()		Tier 1	5 Entries	\$5	Click To Buy	Latest Entries	Top Entries	
()		Tier 2	35 Entries	\$25	Click To Buy	User	Time	
		Tier 3	150 Entries	\$88	Click To Buy	0xcac23542 0x8173ba05	4 days ago 8 days ago	
		Tier 4	500 Entries	\$250	Click To Buy			
								$\overline{\mathbf{O}}$

Gambar 3.16. tabel pembelian dan tabel history

Pada bagian *Buy Entries*, terdapat juga beberapa *section* tambahan seperti *How It Works*, *The Collectibles*, *About*, dan *Footer* yang menggunakan desain dan tampilan yang sama dan konsisten dengan halaman *landing page*, untuk menjaga keselarasan visual serta pengalaman pengguna yang terintegrasi di seluruh halaman *website*.

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Dalam proses rancang bangun *website*, terdapat satu kendala utama, yaitu dalam membuat tampilan yang responsif untuk berbagai ukuran perangkat. Hal ini disebabkan oleh banyaknya elemen, gambar, dan animasi GIF yang digunakan.

Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan penyesuaian terhadap struktur *layout* dengan memanfaatkan *styling framework* Tailwind CSS. Pendekatan ini memungkinkan desain antarmuka tetap responsif dan adaptif di berbagai ukuran layar, baik pada perangkat *mobile*, tablet, maupun *desktop*.

USANTARA