

**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA
WEBSITE PT. RONEX MUDA BERKARYA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Jennifer Tan

00000061922

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA

WEBSITE PT. RONEX MUDA BERKARYA



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Jennifer Tan

00000061922

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Career Acceleration Program saya yang berjudul:

PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE* PT. RONEX MUDA BERKARYA

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Jennifer Tan)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Tan
NIM : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA
WEBSITE PT. RONEK MUDA BERKARYA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan Tugas/Project/Tugas Akhir*(coret salah satu) sebagai berikut (beri tanda centang yang sesuai):

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkan teks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 8 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Jennifer Tan)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT. Ronex Muda Berkarya
Alamat Perusahaan : Mangga Besar Raya No. 93 DD RT 015/RW 001,
Taman Sari, Tangki, Jakarta 11170, Indonesia
Email Perusahaan : ronexmudaberkarya@gmail.com

1. Perusahaan tempat saya melakukan magang dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melakukan magang, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan **TIDAK LULUS** untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 8 Desember 2025

Mengetahui



(Suci Febriani)

Menyatakan



(Jennifer Tan)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA *WEBSITE*
PT. RONEX MUDA BERKARYA**

Oleh

Nama Lengkap : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 11 Desember 2025
Pukul 09.00 s.d. 09.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji



Adhreza Brahma, M.Ds.
0304088702/ 042750



Ardyansyah, S.Sn., M.M., M.Ds.
0318127603/ L00011

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Jennifer Tan
Nomor Induk Mahasiswa : 00000061922
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG DESAIN
ANTARMUKA *WEBSITE* PT. RONEX
MUDA BERKARYA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☐ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- ☒ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☒ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
 - ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Jennifer Tan)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang telah Ia berikan kepada penulis, sehingga penulis dapat berkesempatan dan menyelesaikan laporan magang yang berjudul “Perancangan Ulang Desain Antarmuka *Website* PT. Ronex Muda Berkarya” tepat pada waktunya. Penulisan laporan magang ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, pada program Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara.

Laporan magang ini berisi uraian kegiatan yang penulis jalankan di PT. Ronex Muda Berkarya sebagai *Graphic & UI/UX Designer Intern*. Isi laporan mencakup keseluruhan proses pelaksanaan magang, hasil pekerjaan yang telah diselesaikan, serta kendala yang dihadapi beserta solusi yang diterapkan selama magang.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Multimedia Nusantara.
4. PT. Ronex Muda Berkarya, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Suci Febriani, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Adhreza Brahma, M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga dan teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Melalui penyusunan laporan ini, penulis memperoleh banyak pengalaman dan wawasan baru selama melaksanakan kegiatan magang ini. Penulis berharap laporan magang ini dapat memberikan manfaat, menambah wawasan, serta menjadi referensi bagi para pembaca. Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih

memiliki kekurangan dan sangat terbuka terhadap saran maupun masukan untuk penyempurnaan di masa mendatang. Akhir kalimat, penulis memohon maaf apabila terdapat kekeliruan dalam penulisan, dan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan selama proses penyusunan laporan ini.

Tangerang, 8 Desember 2025



(Jennifer Tan)



PERANCANGAN ULANG DESAIN ANTARMUKA

WEBSITE PT. RONEX MUDA BERKARYA

(Jennifer Tan)

ABSTRAK

Persaingan dunia kerja yang semakin ketat menuntut mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk menguasai *hard skill* maupun *soft skill*, yang tidak hanya diperoleh melalui perkuliahan tetapi juga melalui pengalaman praktik langsung di lapangan. Salah satu sarana untuk memperoleh pengalaman tersebut adalah program magang yang diselenggarakan oleh Universitas Multimedia Nusantara, yang memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademik, mengembangkan keterampilan profesional, serta memahami etika dan alur kerja di lingkungan industri. Penulis mengikuti program magang ini di PT. Ronex Muda Berkarya, sebuah perusahaan konstruksi yang menangani beragam proyek pembangunan dan renovasi. Selama magang, penulis menempati posisi sebagai *Graphic & UI/UX Designer Intern* dan terlibat dalam berbagai proyek yang berkaitan dengan *marketing* dan *branding* perusahaan. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan prinsip desain, mengasah kemampuan teknis, serta beradaptasi dengan dinamika kerja profesional. Melalui keterlibatan dalam proyek nyata, penulis dapat memperluas wawasan mengenai praktik industri, meningkatkan kemampuan *problem solving* dan kolaborasi, serta membangun kompetensi yang menjadi bekal untuk mengembangkan karier di bidang desain grafis dan UI/UX.

Kata kunci: Magang, Desain Grafis, UI/UX, *Branding*

REDESIGN OF PT. RONEX MUDA BERKARYA'S

WEBSITE INTERFACE

(Jennifer Tan)

ABSTRACT

The increasingly competitive job market requires Visual Communication Design students to master both hard and soft skills, which are acquired not only through coursework but also through practical experience in the field. One way to gain such experience is through the internship program organized by Universitas Multimedia Nusantara, which provides students the opportunity to apply academic knowledge, develop professional skills, and understand workplace ethics and workflows in an industrial environment. The author participated in this internship at PT. Ronex Muda Berkarya, a construction company handling various building and renovation projects. During the internship, the author held the position of Graphic & UI/UX Designer Intern and was involved in multiple projects related to the company's marketing and branding. This experience provided direct opportunities to apply design principles, enhance technical skills, and adapt to professional work dynamics. Through engagement in real projects, the author was able to broaden understanding of industry practices, improve problem-solving and collaboration abilities, and build competencies that serve as a foundation for a future career in graphic and UI/UX design.

Keywords: *Internship, Graphic Design, UI/UX, Branding*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	3
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	5
2.1.1 Profil Perusahaan.....	5
2.1.2 Sejarah Perusahaan	6
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	8
2.3 Portofolio Perusahaan	9
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	13
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	13
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	13
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	14
3.2 Tugas yang Dilakukan	15

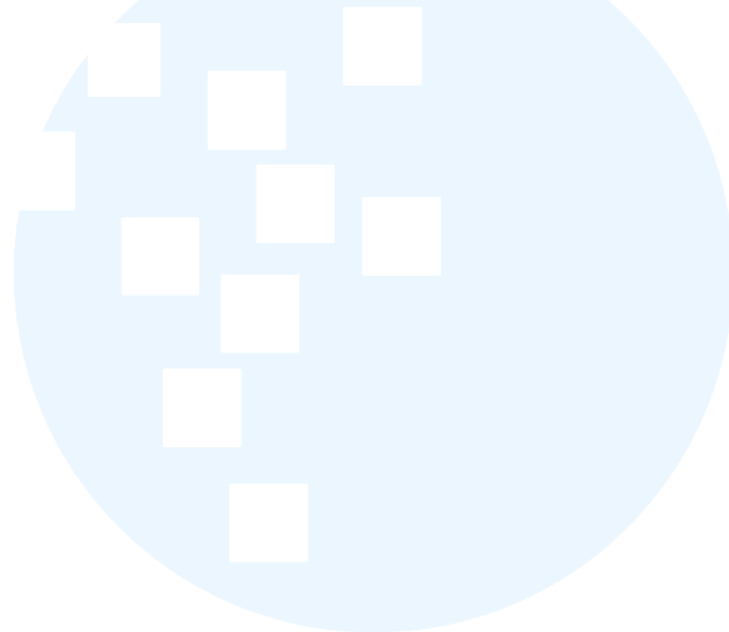
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	19
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	20
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	28
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	49
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	49
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	49
BAB IV PENUTUP	51
4.1 Simpulan	51
4.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo PT. Ronex Muda Berkarya	5
Gambar 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan PT. Ronex Muda Berkarya ...	8
Gambar 2.3 Desain 3D untuk Proyek Renovasi Kamar Anak	10
Gambar 2.4 <i>Website</i> PT. Ronex Muda Berkarya	11
Gambar 2. 5 Company Profile PT. Ronex Muda Berkarya	12
Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang.....	14
Gambar 3.2 Alur Koordinasi Pelaksanaan Magang	15
Gambar 3.3 Brief Perancangan Ulang <i>Website</i> Perusahaan.....	20
Gambar 3.4 <i>Wireframe Website</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	21
Gambar 3.5 <i>Color Palette Website</i>	22
Gambar 3.6 <i>Typeface Poppins</i>	22
Gambar 3.7 <i>Typeface Inter</i>	22
Gambar 3.8 <i>Low-Fidelity Website</i>	23
Gambar 3.9 Aset Foto Pendukung Sebelum dan Sesudah Proses Pengeditan	24
Gambar 3.10 Aset Foto Proyek Sebelum dan Sesudah Proses Pengeditan.....	24
Gambar 3.11 <i>Grid Website</i>	25
Gambar 3.12 Proses Penyesuaian Warna dan Tata Letak.....	26
Gambar 3.13 Proses Pemasukkan Aset Visual dan Teks	26
Gambar 3.14 Hasil Akhir Desain <i>Website</i>	27
Gambar 3.15 <i>Color Palette Instagram Story</i>	29
Gambar 3.16 <i>Typeface Poppins</i>	29
Gambar 3.17 <i>Typeface Inter</i>	30
Gambar 3.18 Sketsa Desain <i>Instagram Story</i>	30
Gambar 3.19 Grid Desain <i>Instagram Story</i>	31
Gambar 3.20 Proses Pembuatan Elemen Desain <i>Instagram Story</i>	31
Gambar 3.21 Proses Penambahan Tipografi Desain <i>Instagram Story</i>	32
Gambar 3.22 Hasil Desain <i>Instagram Story</i> Sebelum Revisi	33
Gambar 3.23 Hasil Akhir Desain <i>Instagram Story</i>	34
Gambar 3.24 Sketsa Desain <i>Instagram Feeds</i>	35
Gambar 3.25 <i>Color Palette Instagram Feeds</i>	35
Gambar 3.26 <i>Typeface Bebas Neue</i>	36
Gambar 3.27 <i>Typeface Inter</i>	36
Gambar 3.28 <i>Grid Instagram Feeds</i>	37
Gambar 3.29 Proses Penambahan Logo dan Elemen Dasar Desain	37
Gambar 3.30 Proses Penyusunan <i>Layout</i> dengan Teks <i>Dummy</i>	38
Gambar 3.31 Proses Pengisian Teks Final pada Desain	38
Gambar 3.32 Hasil Desain <i>Instagram Feeds</i> Sebelum Revisi	39
Gambar 3.33 Hasil Akhir Desain <i>Instagram Feeds</i>	39
Gambar 3.34 Sketsa Alternatif Desain Kartu Nama	40
Gambar 3.35 Sketsa Terpilih untuk Desain Kartu Nama.....	41
Gambar 3.36 <i>Grid</i> Kartu Nama.....	42
Gambar 3.37 Proses Penerapan Warna Latar dan Logo Perusahaan	42
Gambar 3.38 Hasil Desain Kartu Nama Sebelum Revisi	43
Gambar 3.39 Hasil Akhir Desain Kartu Nama	44

Gambar 3.40 Sketsa Desain <i>Instagram Feed Before-After</i>	45
Gambar 3.41 <i>Grid Instagram Feed Before-After</i>	46
Gambar 3.42 Proses Penyusunan Bentuk Geometris	46
Gambar 3.43 Proses Penambahan Elemen Teks	46
Gambar 3.44 Proses Penyesuaian Warna dan Penambahan Latar Belakang	47
Gambar 3.45 Hasil Desain Instagram Feed <i>Before-After</i> Sebelum Revisi	48
Gambar 3.46 Hasil Akhir Desain <i>Instagram Feed Before-After</i>	48



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	15
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xviii
Lampiran 3 Lampiran Surat Business Acceleration Program.....	xix
Lampiran 4 PROSTEP 01	xx
Lampiran 5 PROSTEP 02	xxi
Lampiran 6 PROSTEP 03	xxii
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxviii
Lampiran 8 Karya	xxxix
Lampiran 9 Dokumentasi	xlii

