

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR
UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN
APSN DI FXMEDIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

**Goddesya Camilla Rasyita
00000058519**

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

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR
UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN
APSN DI FXMEDIA**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Goddesya Camilla Rasyita

00000058519

**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 : Goddesya Camilla Rasyita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN APSN DI FXMEDIA

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, 10 Desember 2025



(Goddesya Camilla Rasyita)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Goddesya Camilla Rasyita
NIM : 00000058519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI
VR UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN
APSN DI FXMEDIA

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project/Tugas Akhir~~ 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, 10 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Goddesya Camilla Rasyita)

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Goddesya Camilla Rasyita

Nomor Induk Mahasiswa : 00000058519

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : FXMedia

Alamat Perusahaan : Jalan Pluit Karang Utara Blok A4 No.71A,
RT.12/RW.3, Pluit, Kecamatan Penjaringan, Jkt
Utara, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 14450

Email Perusahaan : sheila@fxmweb.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, 10 Desember 2025

Mengetahui



(Sheila)

Menyatakan



(Goddesya Camilla Rasyita)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR
UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN
APSN DI FXMEDIA**

Oleh

Nama Lengkap : Goddesya Camilla Rasyita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

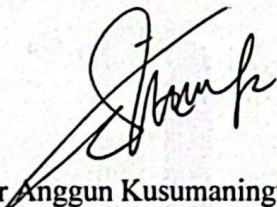
Telah diujikan pada hari Rabu, 10 Desember 2025

Pukul 13.30 s.d. 14.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



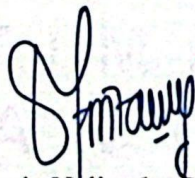
Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Penguji



Nadia Mahatmi, S.Ds., M.Ds.
0416038705/ 039375

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



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

v

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Goddesya Camilla Rasyita
Nomor Induk Mahasiswa : 00000058519
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *USER INTERFACE*
PADA SIMULASI VR UNTUK PELATIHAN PEKERJA
PERGUDANGAN APSN DI FXMEDIA

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, 10 Desember 2025



(Goddesya Camilla Rasyita)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkat-Nya, sehingga penulisan laporan magang ini dapat terselesaikan, yang berjudul “PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN APSN DI FXMEDIA”. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Desain Komunikasi Visual pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak akan mudah terselesaikan tanpa dukungan bimbingan dari berbagai pihak, dari semasa perkuliahan maupun dalam proses penulisan laporan magang. Oleh karena itu, saya 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. FXMedia, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Steven Sean, selaku *Supervisor* yang telah mendampingi serta membantu menjawab kebutuhan terkait perkuliahan.
6. Dida Nurzahida, selaku *Mentor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds. selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
8. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Saya berharap laporan ini dapat bermanfaat, baik sebagai referensi maupun sebagai tambahan pengetahuan.

Tangerang, 10 Desember 2025



(Goddesya Camilla Rasyita)



PERANCANGAN *USER INTERFACE* PADA SIMULASI VR UNTUK PELATIHAN PEKERJA PERGUDANGAN APSN DI FXMEDIA

(Goddesya Camilla Rasyita)

ABSTRAK

Magang sebagai *Interactive Designer Intern* di FXMedia dilakukan untuk mempelajari proses perancangan desain interaktif, memahami alur kerja profesional, serta memenuhi syarat kelulusan S1 Desain Komunikasi Visual. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari pentingnya desain visual dan interaksi dalam menciptakan *user experience* yang efektif, termasuk penerapan UI/UX dan gamifikasi sebagai strategi meningkatkan keterlibatan. FXMedia, sebagai perusahaan yang berfokus pada media imersif seperti VR, AR, XR, gamifikasi, dan *e-learning*, memberikan kesempatan bagi penulis untuk memahami bagaimana desain interaktif diterapkan dalam proyek nyata lintas industri melalui kerja sama antardivisi seperti XR, *Website Development*, *Creative Team*, dan *3D Team*. Selama magang, penulis berperan dalam pembuatan aset ilustrasi dan UI menggunakan Figma, bekerja langsung di bawah bimbingan mentor, serta terlibat dalam proyek-proyek utama dan sekunder seperti *APSN Immersive VR Pitching*, *ST Aerospace Articulate Marshalling*, dan pembuatan aset 2D untuk kebutuhan klien. Pelaksanaan magang memberikan pengalaman praktis mengenai koordinasi kerja, manajemen waktu, *problem-solving* kreatif melalui AI, serta adaptasi desain sesuai standar perusahaan. Keseluruhan proses memberikan pemahaman komprehensif tentang peran *interactive designer* dan penerapannya dalam industri.

Kata kunci: desain interaktif, UI/UX, gamifikasi, media imersif, magang

USER INTERFACE DESIGN FOR A VIRTUAL REALITY SIMULATION FOR APSN WAREHOUSE WORKER TRAINING AT FXMEDIA

(Goddessya Camilla Rasyita)

ABSTRACT

The internship as an Interactive Designer Intern at FXMedia was conducted to learn the process of designing interactive experiences, understand professional workflows, and fulfill the graduation requirements of the Bachelor of Visual Communication Design program. The background of this internship stems from the importance of visual design and interaction in creating effective user experiences, including the application of UI/UX principles and gamification to enhance engagement. FXMedia, a company specializing in immersive media such as VR, AR, XR, gamification, and e-learning, provided the opportunity for the author to observe how interactive design is applied in real projects across industries through collaboration among divisions such as XR, Website Development, Creative Team, and the 3D Team. Throughout the internship, the author contributed to creating illustration assets and UI components using Figma under the guidance of a mentor, while participating in main and secondary projects such as APSN Immersive VR Pitching, ST Aerospace Articulate Marshalling, and producing 2D assets for various clients. The internship offered practical experience in workflow coordination, time management, creative problem-solving through AI tools, and adapting design outputs to meet company standards. Overall, the process provided comprehensive insights into the role of an interactive designer and its application within the industry.

Keywords: interactive design, UI/UX, gamification, immersive media, internship

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	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
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	4
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	7
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan	7
2.1.1 Profil Perusahaan	8
2.1.2 Sejarah Perusahaan	9
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	10
2.3 Portofolio Perusahaan	12
BAB III PELAKSANAAN KERJA	16
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	16
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja	17
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	17
3.2 Tugas yang Dilakukan	18

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	21
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	22
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja	29
3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	46
3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja	47
3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja	49
BAB IV PENUTUP	51
4.1 Simpulan	51
4.2 Saran	51
DAFTAR PUSTAKA	xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo FXMedia	8
Gambar 2.2 Contoh Bagan Struktur Organisasi Perusahaan	11
Gambar 2.3 Changi General Hospital – ENT Ear.....	13
Gambar 2.4 Singapore Airlines – Ground Crew Training	13
Gambar 2.5 Institute of Technical Education – ITE Central Aviation	14
Gambar 2.6 National University of Singapore – Multi-disciplinary Nursing Training	15
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi.....	17
Gambar 3.2 <i>Scene Flow</i> dari ChatGPT	23
Gambar 3.3 Referensi <i>Style UI</i> dari Proyek SMU <i>VR Platform for Climate Risk</i> di Gambar Kiri, Hasil untuk Proyek <i>ASPN Warehouse</i> di Gambar Kanan.....	24
Gambar 3.4 Contoh <i>Prompting</i> dari ChatGPT dan <i>Image Generation</i> di Leonardo AI	25
Gambar 3.5 Membuat Desain Panel menggunakan <i>Auto Layouting</i>	27
Gambar 3.6 <i>Interface Guideline</i> untuk VR di Gambar Kiri, Contoh Hasil di Gambar Kanan	27
Gambar 3.7 Hasil Karya APSN <i>Immersive Warehouse</i>	28
Gambar 3.8 Proses Membuat <i>Background ERA</i>	31
Gambar 3.9 Progres Membuat <i>Icons</i> di Figma dengan <i>Substracting</i>	33
Gambar 3.10 Hasil Desain Tutorial dari Penulis di Gambar Kiri, Hasil Desain dari Mentor di Gambar Kanan.....	34
Gambar 3.11 Referensi dari Pinterest di Gambar Kiri, Hasil Desain <i>E-Learning</i> di Gambar Kanan	35
Gambar 3.12 Perbandingan Desain di <i>Archive</i> di Gambar Kiri dan Desain Panduan di Gambar Kanan	35
Gambar 3.13 <i>Image Generating</i> tidak Berhasil	36
Gambar 3.14 Catatan untuk Hasil Generasi Pose mengenai AI.....	37
Gambar 3.15 Hasil Pengembangan <i>Interface E-Learning Marshalling</i>	38
Gambar 3.16 <i>Case Study Video Storyboard</i>	39
Gambar 3.17 <i>Case Study Video</i>	40
Gambar 3.18 <i>Case Study Video Singhealth Polyclinic</i>	41
Gambar 3.19 2D Aset Anatomi Kapal Selam dengan Referensi	42
Gambar 3.20 Proses Pembuatan 2D Aset dengan <i>Union</i>	43
Gambar 3.21 2D Aset untuk <i>Operation Iron Vortex</i>	43
Gambar 3.22 Proses Pemindahan Tata Letak dari <i>Mobile</i> ke <i>Touch Screen</i> untuk <i>Booth 3</i>	45
Gambar 3.23 <i>Booth 1</i> Penjelasan Perbedaan AI dan <i>Booth 4 VR Game</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja	18
--	----



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xv
Lampiran 2 Form Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lampiran Surat Penerimaan Kerja	xvii
Lampiran 4 PROSTEP 01	xviii
Lampiran 5 PROSTEP 02	xix
Lampiran 6 PROSTEP 03	xx
Lampiran 7 PROSTEP 04	xxxiii
Lampiran 8 Karya	xxxiv

