

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Sebagai sebuah perusahaan, PT Dihadja Software Solutions memiliki beberapa peran yang memiliki tanggung jawab serta fungsi yang berbeda-beda. Dalam pelaksanaan kerja magang ini, penulis menempati posisi sebagai UI/UX Designer Intern yang berada di bawah naungan divisi desain. Selain berkoordinasi dengan Design Lead dalam menjalankan tanggung jawab, penulis juga berkomunikasi dengan Project Manager untuk kejelasan mengenai proyek, serta mendapat kesempatan untuk berhadapan dengan klien untuk mempresentasikan desain yang sudah dibuat.

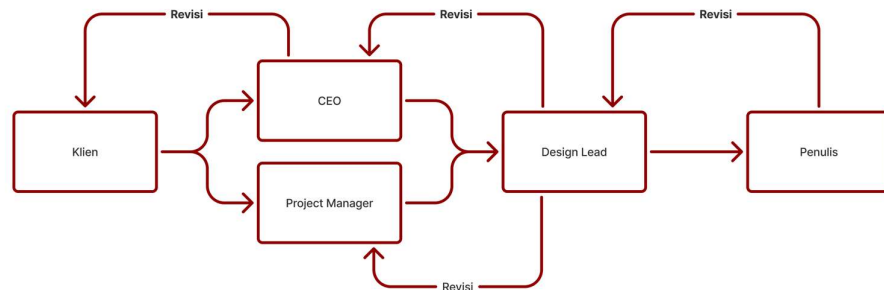
##### **3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja**

Dengan kedudukan sebagai UI/UX Designer Intern, penulis memiliki tanggung jawab dalam merancang desain UI/UX mulai dari riset, pembuatan desain high-fidelity, prototipe, hingga desain visual, memantau implementasi desain dan memberikan masukan kepada tim pengembang. Selain itu, penulis juga membuat berbagai kebutuhan desain digital untuk mendukung proyek yang sedang berjalan, serta berkolaborasi dengan tim untuk memastikan hasil desain sesuai dengan kebutuhan proyek. Dalam proses pengerjaannya, penulis juga dibimbing oleh Design Lead serta Project Manager melalui feedback atau revisi yang diberikan demi hasil desain yang fungsional dan optimal.

##### **3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja**

Alur Koordinasi kerja magang dimulai dari CEO yang terlebih dahulu menerima brief melalui diskusi awal bersama klien. Setelah itu, CEO akan

menjelaskan ulang arahan tersebut dengan Lead Designer dan Project Manager untuk dibahas lebih lanjut, agar mencapai hasil yang optimal bagi klien, namun juga realistis untuk dikerjakan oleh tim. Berdasarkan hasil diskusi tersebut, Lead Designer kemudian memutuskan anggota dari tim designer yang akan dilibatkan dalam project ini. Sebagai graphic designer intern, seluruh pengerjaan desain tetap di bawah pengawasan penuh Lead Designer, sehingga setiap hasil desain akan melalui tahap evaluasi serta revisi yang pada beberapa kesempatan juga didiskusikan bersama Project Manager dan CEO. Seluruh komunikasi dan koordinasi antar tim dilakukan melalui aplikasi Discord, dengan berbagai channel yang memudahkan setiap anggota tim untuk bekerja sama dalam setiap proyek.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada praktik kerja magang di PT Dihadja Software Solutions, penulis berkesempatan mengerjakan berbagai proyek yang mayoritas adalah desain UI/UX *website* dan aplikasi, serta prototipenya. Selain itu, penulis juga mendesain konten sosial media, dan *layouting responsive page* pada desain *website* atau aplikasi yang sudah ada. Berikut merupakan penjabaran lebih detail mengenai proses tugas yang telah penulis kerjakan:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 – 4 Juli 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun <i>component library</i></li> <li>2. Mendesain aplikasi resep dummy</li> </ol>
		Anywear (CMS)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun <i>component library</i></li> <li>2. Mendesain halaman Dashboard, Users, Login, Bookings &amp; Transactions, Payout, Plans &amp; Pricing, dan Admin Management</li> <li>3. Membuat elemen grafis pendukung Dashboard</li> </ol>
2	7 – 11 Juli 2025	Anywear (CMS & Landing Page)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisi desain CMS</li> <li>2. Menambahkan desain pattern pada CMS</li> <li>3. Mendesain <i>responsive page</i> (ukuran 1024px &amp; tablet) untuk <i>landing page</i> Anywear Customer</li> </ol>
		Stadeo	Mendesain <i>app screenshots</i> Stadeo (untuk iPhone & Android)
3	14 – 18 Juli 2025	Anywear (CMS & Landing Page)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Revisi desain CMS</li> <li>2. Menambahkan desain pattern untuk CMS Anywear</li> <li>3. Mendesain <i>responsive landing page</i> Anywear (1024px, tablet, <i>mobile</i>)</li> <li>4. Revisi <i>responsive landing page</i> Anywear</li> <li>5. Melanjutkan desain <i>responsive page</i> untuk <i>landing page</i> Anywear Stylist (1024px &amp; <i>mobile</i>)</li> </ol>
		Wikidata	Menyelesaikan mockup Wikidata

4	21 – 25 Juli 2025	Anywear (CMS, <i>Mobile App</i> , <i>Landing Page</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan desain <i>responsive landing page</i> Anywear Customer &amp; Stylist</li> <li>2. Revisi ringan CMS Anywear</li> <li>3. Export aset <i>mobile app</i> Anywear Customer &amp; Stylist</li> <li>4. Membuat desain <i>landing page</i> Anywear menggunakan Builder.io dari hasil impor Figma</li> </ol>
		Foster Legal	Membuat desain kop surat & amplop
		Builder.io (Belajar & Implementasi)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Belajar dan mencoba membuat desain <i>landing page</i> Anywear di Builder.io</li> <li>2. Berbagi pengetahuan tentang Builder.io kepada tim</li> </ol>
5	28 Juli – 1 Agustus 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge)	Melanjutkan pengerjaan desain aplikasi resep “Mealsy”
		Echelor	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendesain tampilan Echelor App dalam light mode beserta revisinya</li> <li>2. Membuat prototype serta mengerjakan revisinya</li> </ol>
6	4 – 8 Agustus 2025	Echelor	Menyelesaikan pembuatan prototype Echelor beserta revisinya
		Credentia	Mendesain <i>responsive page</i> (ukuran 1024px, tablet, dan <i>mobile</i> )
		Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & Social Media Design)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan pengerjaan desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>2. Menyelesaikan desain Instagram Story untuk DSS UI Kit</li> </ol>
7	11 – 15 Agustus 2025	Credentia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memeriksa hasil <i>development website</i></li> <li>2. Meeting dengan <i>developer</i> untuk memberikan feedback</li> <li>3. Melakukan revisi menu <i>mobile</i> dan tablet</li> </ol>

		Internal Tasks (UI/UX <i>Design Challenge</i> , Dribbble Posts & Sharing Session)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Merapikan desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>2. Mencari referensi untuk desain <i>landing page</i> UI/UX <i>Challenge</i></li> <li>3. Mulai membuat desain <i>landing page</i> untuk aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>4. Mendesain Dribbble post untuk project Aarti, Marmu, dan Stadeo</li> <li>5. Sharing session bersama tim desain</li> </ol>
		Anywear	Meeting dengan <i>developer</i> untuk review hasil <i>development landing page</i>
8	19 – 22 Agustus 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & Dribbble Posts)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan desain <i>landing page</i> untuk aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>2. Menerima dan mengerjakan <i>feedback</i> untuk desain <i>landing page</i> aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>3. Melakukan revisi kecil pada desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>4. Menyelesaikan desain Dribbble <i>post</i> untuk Marmu, Stadeo &amp; Equipped</li> <li>5. Membuat mockup untuk Pocketpet</li> <li>6. Mengerjakan revisi desain cover Dribbble post</li> </ol>
9	25 – 29 Agustus 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & Dribbble Posts)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan revisi desain aplikasi resep “Mealsy” (menambahkan fitur filter, dan overlay cuisines)</li> <li>2. Mendesain alternatif <i>landing page</i> aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>3. Melakukan revisi kecil pada desain Dribbble post Marmu</li> </ol>

		SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Screenshot halaman web SIKI dan memindahkannya ke Figma</li> <li>2. Mendesain halaman dashboard SIKI</li> </ol>
10	1 – 4 September 2025	SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan desain toast message ke <i>component library</i></li> <li>2. Mendesain halaman EWS &amp; RCA</li> <li>3. Membuat gaya desain alternatif</li> <li>4. Melakukan revisi</li> </ol>
		Internal Tasks (UI/UX Design Challenge)	Menyelesaikan desain alternatif <i>landing page</i> aplikasi resep “Mealsy”
11	8 – 12 September 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & DSS Portfolio)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan 2nd draft alternatif desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>2. Mendesain <i>landing page</i> untuk 2nd draft alternatif desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>3. Diskusi dan review bersama design team terkait UI/UX Challenge</li> <li>4. Membuat desain mockup &amp; flatlay untuk kebutuhan portfolio PT Dihadja Software Solutions</li> </ol>
		SIKI	Membuat desain mockup
		Equipped	Mengerjakan revisi kecil untuk desain CMS
12	15 – 19 September 2025	Equipped	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan pengerjaan revisi untuk desain CMS dan <i>landing page</i></li> </ol>

		Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & Contra Posts)	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Mengerjakan revisi desain untuk 2nd draft desain aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>3. Melakukan browsing dan mempelajari <i>website</i> Contra</li> <li>4. Mendesain serta mencoba merilis konten post Mysiloam di Contra</li> <li>5. Memindahkan file desain ke Figma</li> </ol>
		Marmu	Membuat desain mockup untuk aplikasi Marmu
13	22 – 26 September 2025	Internal Tasks (UI/UX Design Challenge & Contra Posts)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendesain mockup dan mengerjakan update feedback untuk aplikasi resep “Mealsy”</li> <li>2. Membuat desain mockup setiap proyek untuk konten post Contra (KPAII, Sarinah, JAQS, Stadeo, Mganik, Credentia, Mganik, Jari Emas, Skor, Merekku, dan Scenario)</li> </ol>
		SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari referensi dan mulai mengerjakan desain <i>landing page</i></li> <li>2. Mengerjakan revisi untuk desain <i>landing page</i></li> <li>3. Generate video 3D menggunakan AI dan mengeditnya untuk hero section <i>landing page</i></li> </ol>
14	29 September – 3 Oktober 2025	SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengerjakan revisi berdasarkan feedback untuk <i>landing page</i> dan menu bar</li> <li>2. Mendesain alternatif logo</li> <li>3. Memulai pengerjaan desain CMS</li> </ol>
		Internal Tasks (UI/UX Design)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan desain aplikasi resep “Mealsy”</li> </ol>

		Challenge & Contra Posts)	(desain app, <i>landing page</i> , dan mockup) 2. Menyelesaikan desain mockup untuk konten post
15	6 – 10 Oktober 2025	SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan dan menyelesaikan update feedback desain CMS</li> <li>2. Mengikuti meeting bersama tim SIKI untuk review desain logo dan CMS</li> <li>3. Mengerjakan revisi desain CMS sesuai masukan dari Lead Designer dan Project Manager</li> <li>4. Mencari referensi dan membuat sketsa tambahan untuk opsi logo SIKI</li> <li>5. Finalisasi desain logo</li> <li>6. Membuat video alternatif untuk hero section pada <i>landing page</i></li> </ol>
16	13 – 17 Oktober 2025	SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyelesaikan revisi desain CMS</li> <li>2. Menyelesaikan video alternatif untuk hero section pada <i>landing page</i></li> <li>3. Menyelesaikan alternatif desain logo SIKI dan menjelaskan alternatif logo kepada tim SIKI dalam meeting</li> </ol>
		Internal Task (DSS Figma UI Kit)	Menyicil pembuatan desain aplikasi menstrual untuk Figma UI Kit
17	20 – 24 Oktober 2025	SIKI	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengikuti meeting bersama tim SIKI untuk membahas progres dan feedback desain</li> <li>2. Melakukan revisi desain CMS berdasarkan feedback dari supervisor dan tim SIKI</li> </ol>



		Pinjam Wifi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyusun <i>component library</i> untuk desain CMS</li> <li>2. Mendesain halaman login dan dashboard</li> <li>3. Merancang desain halaman Reseller Dashboard, Order Management, Customer, Customer Details, Product, Product Details</li> <li>4. Melakukan revisi berdasarkan feedback yang diterima</li> </ol>
18	27 – 31 Oktober 2025	Pinjam Wifi	Mengerjakan revisi CMS berdasarkan feedback yang diterima
		Internal Task (DSS Figma UI Kit)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melanjutkan desain aplikasi menstrual</li> <li>2. Melakukan revisi berdasarkan feedback dari Supervisor</li> <li>3. Merapikan file Figma dari aplikasi menstrual agar pengguna tidak bingung saat menggunakan Figma UI Kit tersebut</li> <li>4. Mendesain cover dan story aplikasi menstrual untuk kebutuhan promosi Figma UI Kit</li> </ol>
		SIKI	Mengikuti meeting bersama tim SIKI untuk pembahasan progres dan kebutuhan desain
19	3 – 7 November 2025	Pinjam Wifi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan revisi pada keseluruhan desain CMS</li> <li>2. Mendesain dan merevisi halaman dashboard untuk role superadmin dan reseller</li> <li>3. Mendesain serta merevisi halaman Customer, Users, Order, Delivery, Refund, Create Order dan Order Detail berdasarkan brief dan feedback</li> <li>4. Call bersama Supervisor, Project Manager, dan CEO untuk membahas alur CMS</li> </ol>

		Internal Task (Sharing Session)	Menyiapkan dan sharing mengenai CMS dalam sharing session bersama tim desain untuk saling menambah insight
--	--	---------------------------------------	--

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Selama proses kerja magang, penulis terlibat dalam beberapa proyek yang ditangani oleh PT Dihadja Software Solutions. Proyek yang dipegang penulis mencakup SIKI, Anywear, Pinjamwifi, Dribbble Posts, dan Echelor dengan jobdesc yang berbeda-beda. Berikut merupakan penjabaran lebih rinci terkait proyek yang telah dilaksanakan penulis.

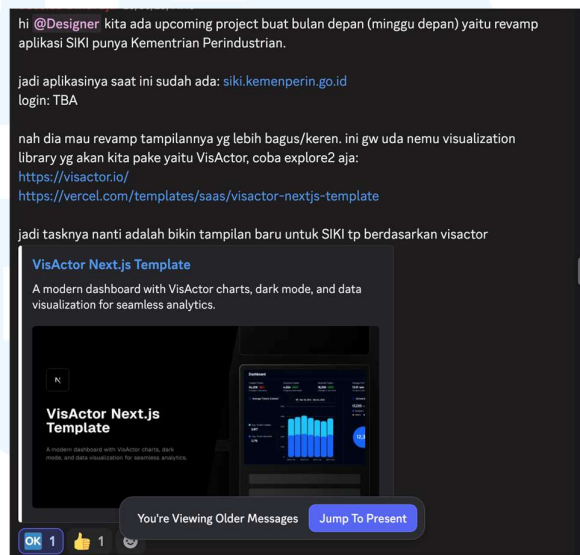
#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Salah satu proyek yang dikerjakan penulis adalah desain *website* CMS untuk Sistem Informasi Ketahanan Industri (SIKI), yaitu sebuah sistem yang dikembangkan oleh Kementerian Perindustrian (Kemenperin) untuk memantau arus barang ekspor impor. Selain CMS, penulis juga mengerjakan desain *landing page* serta mendesain ulang logo SIKI, dan semua tugas dikerjakan menggunakan Figma. Penulis memilih proyek ini sebagai tugas utama karena penulis mengerjakan keseluruhan desain CMS, *landing page*, hingga logo SIKI, dengan supervisi serta bantuan dari Lead Designer. Pada proyek ini juga, penulis mendapat kesempatan berhadapan langsung dengan klien untuk menjelaskan desain logo serta *landing page* yang sudah dibuat.

#### 1. Brief & Desain Awal

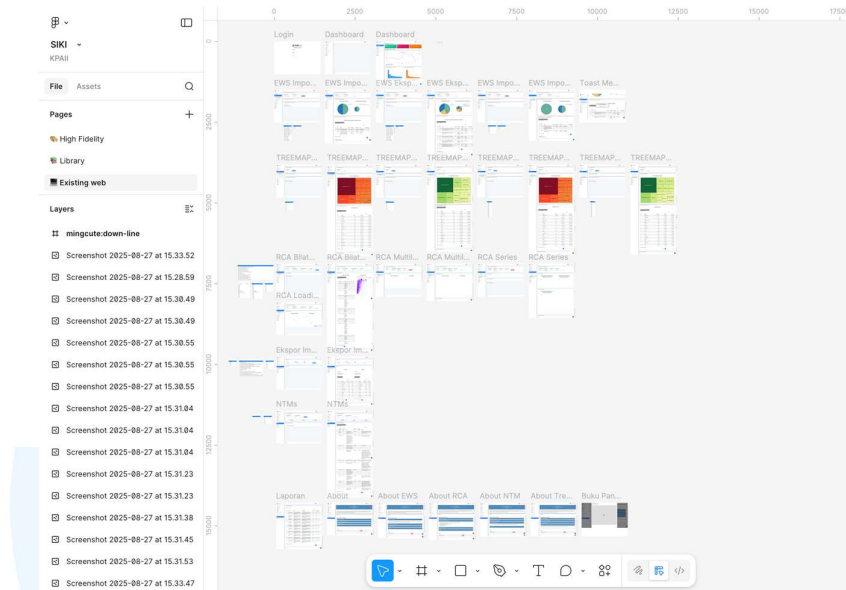
Proyek ini dimulai pada 26 Agustus 2025, ketika CEO mengumumkan adanya proyek baru dan sekaligus menyertakan *component library* yang akan digunakan, yaitu visactor.io. Setelah itu, CEO menyampaikan task tersebut kepada Lead Designer melalui channel dss-ui-design di aplikasi discord untuk menentukan designer yang akan bertanggung jawab dalam pengerjaan desain

proyek ini. Setelah mendapat brief tersebut, Lead Designer menugaskan penulis sebagai desainer yang bertanggung jawab dalam pengerjaan desain proyek SIKI. Penugasan ini disampaikan melalui sebuah call, di mana Lead Designer juga memberikan penjelasan tambahan mengenai kebutuhan klien akan tampilan UI yang lebih modern.



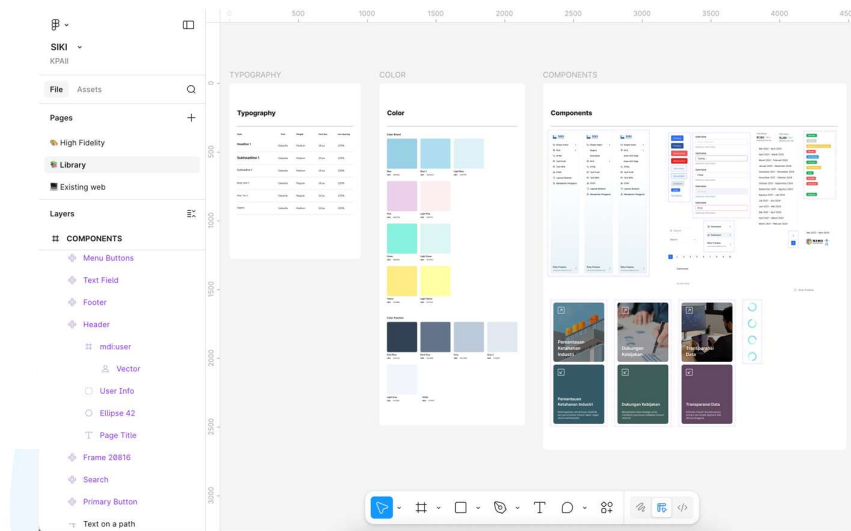
Gambar 3.2 CEO mengumumkan proyek SIKI

Hal pertama yang dilakukan penulis adalah mengamati *website* SIKI yang sudah ada dan mengambil *screenshots* dari seluruh halamannya untuk kemudai dipindahkan ke dalam file. Langkah ini dilakukan agar penulis dapat memahami alur penggunaan dari *website* tersebut. Selain itu, penulis juga dapat mengetahui halaman-halaman serta data-data apa saja yang perlu didesain.



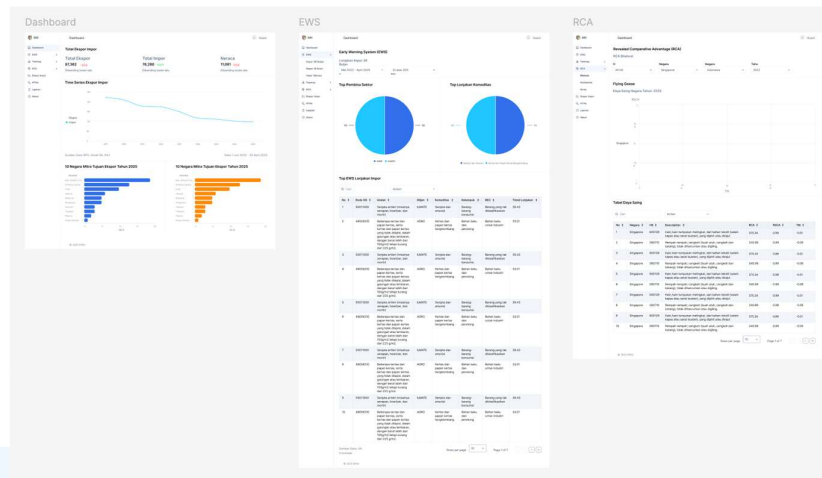
Gambar 3.3 Screenshots *website* eksisting SIKI

Kemudian, penulis membuat sebuah *component library* yang berisikan tipografi, warna, serta komponen-komponen yang akan digunakan dalam desain, seperti tombol, *text field*, *menu bar*, *pagination*, dan sebagainya. Desain setiap komponen dibuat berdasarkan visactor.io, sesuai arahan dari CEO, agar mendukung kesan modern pada desain. Proses ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam proses desain sekaligus menjaga konsistensi tampilan di seluruh halaman. Dalam proses pembuatan *component library*, penulis juga diawasi dan dibantu oleh Senior UI/UX Designer.



Gambar 3.4 *Component Library SIKI*

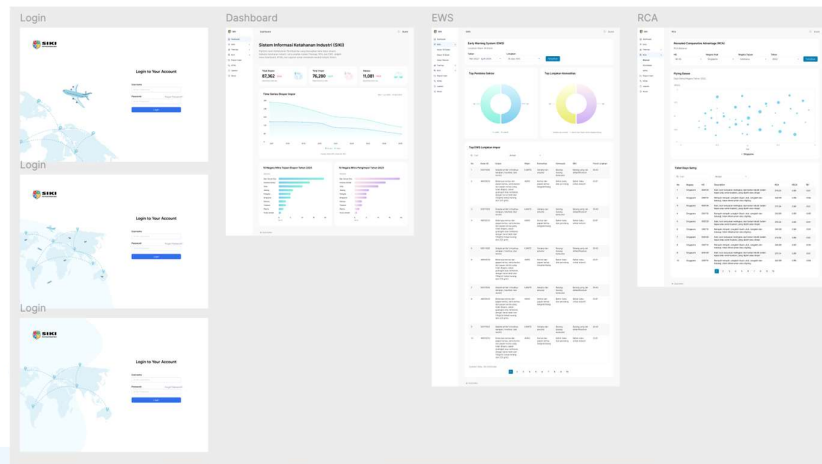
Setelah membuat *component library*, penulis memulai proses desain untuk tiga menu utama yaitu *dashboard*, RCA, dan EWS. Ketiga halaman ini diprioritaskan agar klien dapat langsung melihat gambaran gaya desain secara keseluruhan, terutama karena ketiganya menampilkan komponen yang akan paling sering muncul pada CMS, yaitu *chart*. Karena SIKI belum memiliki identitas warna yang khas, penulis menetapkan biru sebagai warna utama dalam desain. Warna biru dipilih karena dapat melambangkan kepercayaan, teknologi, dan modern. Dengan komponen yang sudah dibuat penulis kemudian merancang *layout* yang tidak terlalu padat agar tampilan keseluruhan terlihat bersih, dan pengguna tidak merasa kewalahan dalam mengonsumsi banyak data atau informasi.



Gambar 3.5 Desain awal CMS SIKI

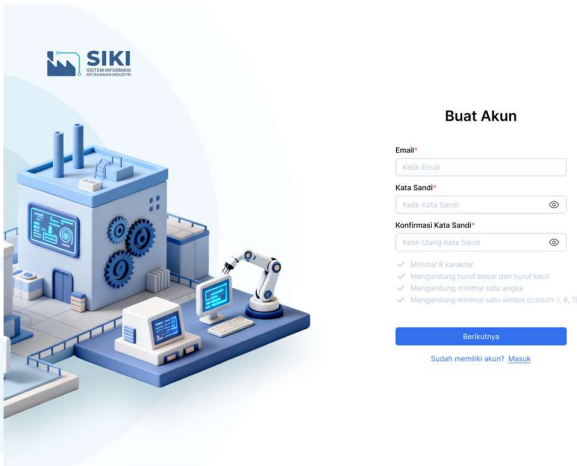
Desain setiap halaman dibuat dengan mengacu pada gaya visual dashboard visactor.io, dan menggunakan komponen chart dari plugin resmi milik visactor.io yang bernama VChart. Proses ini dilakukan untuk mempermudah tim *developer* saat proses implementasi. Setelah selesai dibuat, hasil desain ditunjukkan kepada Lead Designer serta CEO untuk mendapatkan masukan serta input tambahan. Berdasarkan evaluasi CEO, desain yang dibuat masih terkesan terlalu standar dan kurang memberikan kesan modern yang diharapkan, sehingga beliau memberi saran untuk menggunakan elemen-elemen gradient pada desain.

Feedback tersebut kemudian diolah oleh penulis dengan bantuan dari Lead Designer untuk menerapkan beberapa elemen gradient ke dalam desain, terutama pada komponen chart serta ikon. Selain itu, penulis juga menambahkan desain login page dengan memberi tiga opsi visual yang menggambarkan ekspor impor dengan ilustrasi bola dunia dan pesawat.



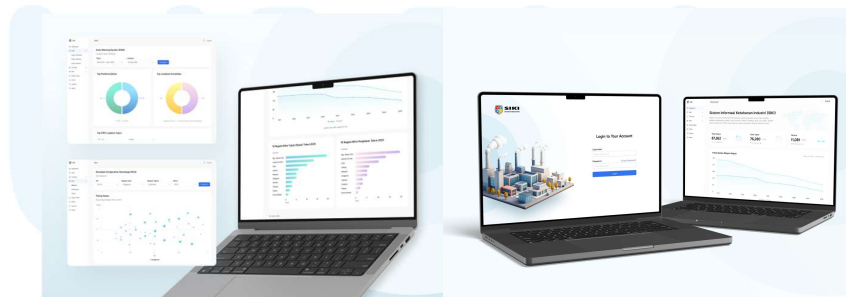
Gambar 3.6 Desain CMS SIKI setelah feedback pertama

Setelah desain ini diberikan kepada CEO dan Lead Designer, CEO memberi masukan untuk mengubah ilustrasi pada login page menjadi sesuatu yang lebih menggambarkan ketahanan industri, karena ilustrasi yang sekarang dapat menimbulkan mispersepsi bagi pengguna. Menanggapi hal tersebut, penulis melihat beberapa referensi serta memanfaatkan *tool* berbasis AI seperti Freepik dalam proses pembuatan ilustrasi untuk *login page*. Dengan Freepik Image Generator, penulis menuliskan prompt *“A 3D geometric cityscape with an industrial atmosphere, featuring multiple factories with smokestacks emitting soft smoke, a few trees, and streets to give an urban feel. The scene should have a soft, muted color palette (no bright or flashy colors), with a balanced mix of industrial structures and natural elements. The overall style should feel modern, minimal, and slightly atmospheric.”*



Gambar 3.7 Hasil revisi gambar pada login page

Perancangan halaman ini perlu dikerjakan dengan baik agar para pengguna langsung memahami konteks saat pertama kali masuk ke SIKI. Setelah desain tersebut mendapat persetujuan, penulis kemudian mendesain mockup untuk dipresentasikan kepada klien. Hal ini dilakukan agar klien dapat mengerti desain dengan lebih baik dengan melihat contoh implementasi dari desain yang sudah dibuat.



Gambar 3.8 Desain mockup SIKI

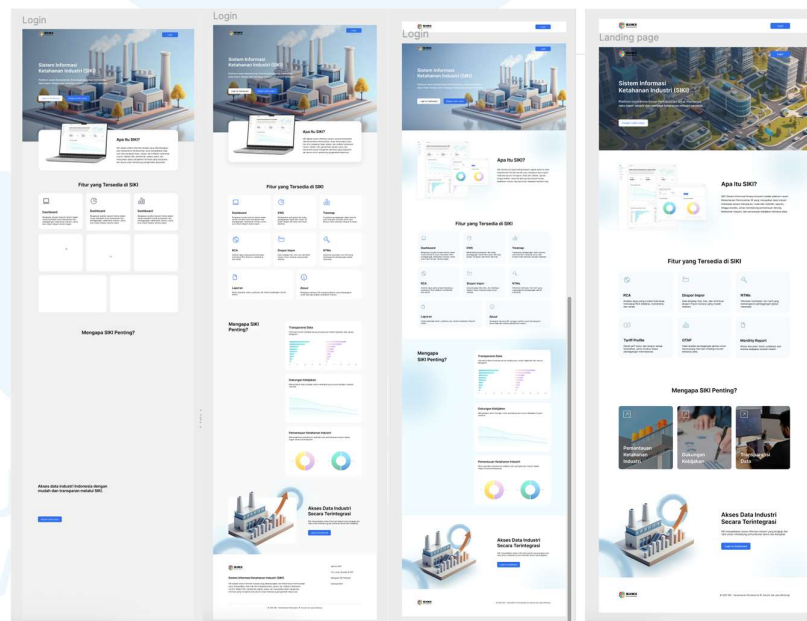
Mockup yang dirancang menampilkan tiga halaman utama CMS, yaitu halaman *login*, *dashboard*, ekspor impor, dan RCA. Mockup ini berupa perangkat laptop untuk memberikan gambaran yang lebih realistis mengenai implementasi desain pada layar



pengguna. Dengan ini, klien mendapat gambaran keseluruhan dari desain melalui warna, tipografi, serta penggunaan komponen.

## 2. Desain *Landing Page*

Selagi menunggu konfirmasi terkait gaya visual CMS SIKI, tim SIKI meminta satu halaman tambahan untuk didesain, yaitu sebuah *landing page*. *Landing page* ini berfungsi sebagai media pengenalan SIKI kepada pengguna yang belum familiar dengan sistem tersebut. Konten halaman ini mencakup penjelasan mengenai konteks, manfaat, serta fitur-fitur utama yang tersedia di dalam CMS. Sebelum memulai pengerjaan desain, penulis melakukan *brainstorming* dengan mencari referensi desain *landing page* sebanyak mungkin. Selain estetika, penulis juga perlu tetap realistis dan banyak mempertimbangkan apakah desain tersebut masih mungkin dikembangkan oleh tim *developer*.



Gambar 3.9 Proses pengerjaan desain *landing page* SIKI

CEO PT Dihardja Software Solutions juga membantu penulis dalam tahap ini dengan memberi referensi desain *landing*

*page* yang menggunakan video animasi 3D pada *hero section*. Lead designer pun setuju dengan referensi tersebut karena mendukung kesan modern CMS. Akhirnya penulis menerapkan video 3D pada *hero section landing page* dengan bantuan *tools* yang berbasis AI, serta penulis juga menerapkan gaya desain yang sama dengan menggunakan elemen *gradient* pada *background* beberapa *section*. Selama proses desain *landing page*, penulis juga dibantu dan dibimbing oleh *lead designer* dengan masukan yang membangun.



Gambar 3.10 Hasil akhir desain *landing page* SIKI

Hasil akhir desain *Landing Page* SIKI telah menjawab semua kebutuhan klien serta lengkap dengan perbaikan desain menurut *feedback* dari tim SIKI. Dengan bantuan Freepik sebagai sumber gambar serta video, tampilan *Landing Page* SIKI berhasil dibuat modern dan menarik sekaligus. Selain itu, digunakan AI dari Freepik juga untuk membuat video di *hero section*, dengan *prompt* “a 3D animation of a clean industrial cityscape with factories, warehouses, and ports, showing organized infrastructure and production activity, gentle camera pan across the scene, subtle motion like cranes moving or trucks passing, soft natural lighting, blue and gray color tones, clear sky, no smoke or pollution, realistic and calm atmosphere, balanced mix of technology and traditional industry, professional corporate style”

### 3. Desain Logo SIKI

Setelah *landing page* selesai didesain dan gaya visual sudah dikonfirmasi pada *kick off meeting* dengan klien, penulis mendapat *task* tambahan dari klien melalui *lead designer*, yaitu untuk perancangan ulang logo SIKI. Klien menginginkan beberapa alternatif, mulai dari desain yang menyerupai logo eksisting SIKI, sampai desain dengan visual yang sangat berbeda, namun tetap melambangkan ketahanan industri serta teknologi, sesuai dengan kepanjangan SIKI, yaitu Sistem Informasi Ketahanan Industri.



Gambar 3.11 Logo eksisting SIKI

Dalam proses perancangan ulang, penulis memulainya dengan melakukan *brainstorming* untuk memahami konsep-konsep

visual yang berkaitan dengan ketahanan, industri, dan teknologi. Tahap ini dilakukan untuk menemukan simbol yang dapat mewakili tiga kata kunci tersebut, sehingga penulis dapat menerjemahkannya dalam bentuk logo. Selanjutnya, penulis memperbanyak referensi gaya desain logo vektor 2D yang sederhana namun terkesan modern. Selama proses ini, *Lead Designer* dan tim desain memberi masukan serta saaran yang membantu menyempurnakan desain logo.



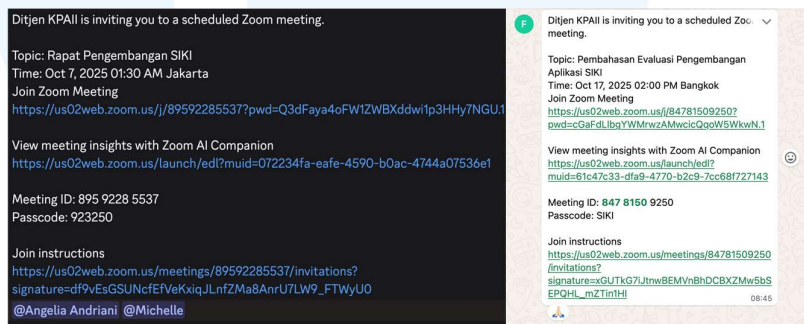
Gambar 3.12 Proses perancangan ulang logo SIKI

Dari banyaknya alternatif yang disediakan penulis, akhirnya *Lead Designer* dan CEO memilih enam desain yang akan dipresentasikan ke tim SIKI di *meeting* selanjutnya. Enam desain tersebut dinilai paling relevan dengan permintaan klien, yaitu melambangkan ketahanan industri dan teknologi.



Gambar 3.13 Enam alternatif desain logo yang terpilih

Pada tanggal 7 Oktober 2025, penulis mempresentasikan tiga alternatif desain logo SIKI untuk pertama kali kepada tim SIKI. Pada kesempatan ini, klien meminta adanya tambahan alternatif desain dengan gaya visual yang lebih eksploratif, namun tetap mempresentasikan konsep ketahanan industri. Kemudian, pada tanggal 17 Oktober 2025, penulis kembali mempresentasikan alternatif logo tambahan yang sudah diminta sebelumnya oleh tim SIKI, namun keputusan akhir ditunda karena menunggu persetujuan dari pihak atasan klien. Namun, tim SIKI meminta filosofi dan makna dari setiap desain logo untuk memahami konsepnya.



Gambar 3.14 *Link Meeting* 7 Oktober & 17 Oktober 2025

Berikut filosofi yang setiap logo yang sudah penulis desain, berurutan dari logo yang berada di atas kiri sampai bawah kanan:

a. Logo 1

Logo ini merupakan penyempurnaan dari versi lama dengan tampilan yang lebih modern. Warna dibuat lebih hidup melalui penggunaan gradasi, dan outline hitam dihilangkan agar terlihat lebih bersih serta profesional. Karena tulisan “SIKI” sudah terdapat di dalam simbol, teks di samping hanya menampilkan “Sistem Informasi Ketahanan Industri” untuk menghindari pengulangan.

b. Logo 2

Pada versi ini, tulisan “SIKI” dipisahkan dari bentuk tameng agar tampilan logo terasa lebih rapi dan mudah dibaca. Setiap bidang warna pada tameng diberi elemen grafik dengan gradasi halus untuk menciptakan kesan modern, dinamis, dan lebih selaras dengan identitas digital.

#### c. Logo 3

Desain ini mempertahankan simbol perisai sebagai representasi ketahanan, namun dengan pendekatan lebih minimalis menggunakan satu warna, yaitu biru. Warna ini melambangkan kepercayaan dan teknologi, sementara gradasi memberikan sentuhan modern. Tulisan “SIKI” diletakkan di dalam simbol agar tidak mengulang.

#### d. Logo 4

Logo ini mengadaptasi bentuk perisai sebagai simbol ketahanan, namun ditambahkan aksesoris digital berupa elemen kotak-kotak seperti piksel. Elemen ini menggambarkan transformasi digital dan inovasi yang menjadi bagian dari Sistem Informasi Ketahanan Industri.

#### e. Logo 5

Logo ini menampilkan siluet industri yang dikombinasikan dengan elemen garis menyerupai jalur fiber, melambangkan konektivitas dan digitalisasi. Warna biru digunakan untuk memperkuat kesan teknologi, profesionalisme, dan kepercayaan.

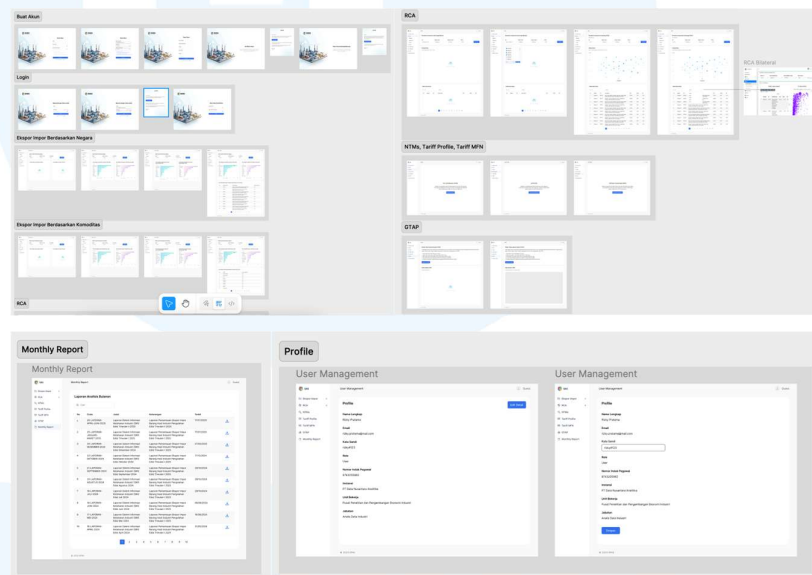
#### f. Logo 6

Desain ini menggunakan siluet industri namun dibingkai dalam bentuk lingkaran. Lingkaran tersebut melambangkan

stabilitas, keberlanjutan, dan ketahanan industri secara menyeluruh.

#### 4. Desain CMS

Setelah menyelesaikan tiga alternatif desain logo awal, penulis melanjutkan penerapan gaya desain yang telah ditetapkan sebelumnya ke dalam seluruh halaman CMS SIKI. Di proses ini, penulis mendapat bimbingan serta *feedback* dari *Lead Designer* untuk menyempurnakan hasil desain.

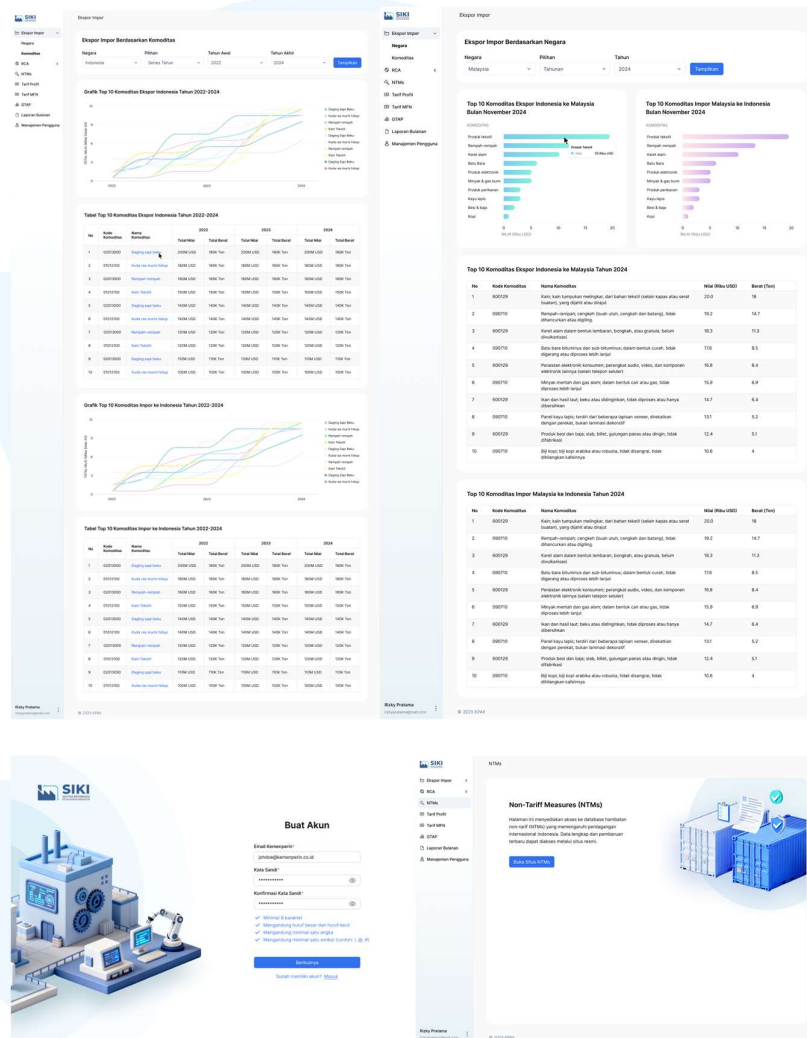


Gambar 3.15 Penerapan gaya desain ke seluruh halaman CMS SIKI

Pada *meeting* 7 Oktober 2025, Project Manager mempresentasikan desain CMS yang telah penulis buat kepada tim SIKI, lalu mendapatkan beberapa masukan terkait perubahan *flow* pada menu Ekspor Impor. Selain itu, klien berpendapat desain secara keseluruhan sudah terlihat rapi dan berhasil memberi kesan modern. Pada *meeting-meeting* berikutnya, tidak banyak revisi yang diberikan tim SIKI. Namun, selama proses desain, penulis banyak berdiskusi dnegan Lead Designer dan Project Manager untuk mencari alur penggunaan yang paling efektif bagi para pengguna.



Selain itu, penulis juga belajar untuk lebih proaktif dalam berdiskusi, serta belajar lebih dalam mengenai UX, khususnya dalam perancangan CMS yang memiliki banyak data rumit.

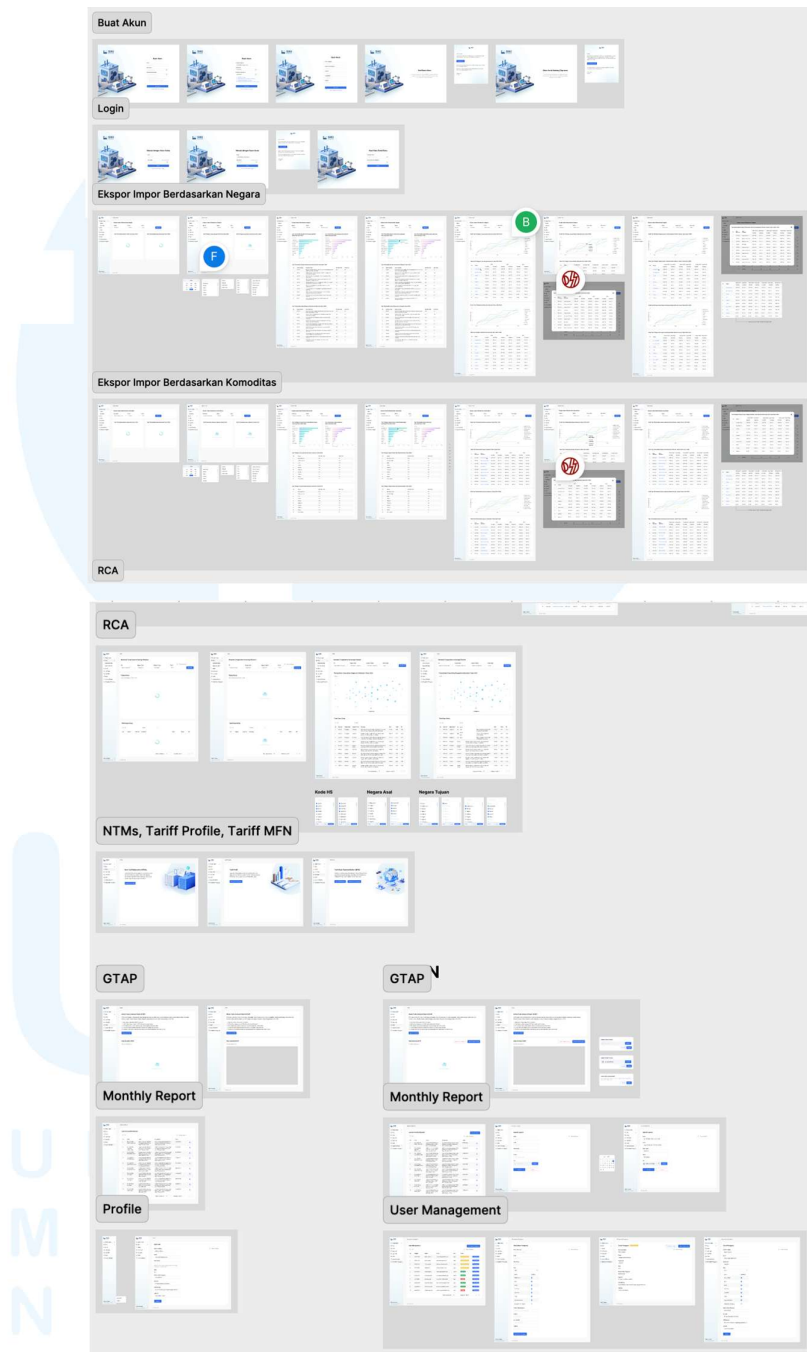


Gambar 3.16 Desain final CMS SIKI halaman menu Ekspor Import, Login, dan NTMs

Dengan selesainya seluruh proses perancangan dan revisi, desain CMS SIKI telah mencapai versi final yang siap maju ke tahap *development* oleh tim *developer*. Desain akhir telah menjawab semua kebutuhan klien, yaitu tampilan modern, navigasi yang jelas, dan kesesuaian data yang diperlukan. Seluruh desain dirancang



untuk mendukung kemudahan pengguna dalam mencari serta menerima informasi yang dibutuhkan.



Gambar 3.17 Desain CMS SIKI final seluruh halaman

Selama perancangan proyek SIKI, penulis menghadapi beberapa tantangan seperti kendala dalam penyusunan *flow* UX pada CMS yang memiliki banyak data. Selain itu, penulis jugakurang teliti terhadap detail-detail pada desain seperti penamaan pada konten desain yang tidak konsisten dengan konten aslinya. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penulis melakukan diskusi dan berani bertanya pada Lead Designer serta Project Manager, agar memvalidasi *flow* penggunaan *website*. Penulis juga melakukan pengecekan ulang terhadap komponen dan konten, agar pengguna nanti lebih mengerti dengan desain yang sudah dibuat, karena isi konten sesuai dengan penamaan aslinya.

Melalui proyek ini, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai perancangan UX, terutama pada CMS dengan banyak data kompleks. Selain itu, penulis juga belajar untuk memposisikan diri sebagai pengguna, agar dapat mendesain alur yang efektif serta tidak membingungkan. Terakhir, penulis belajar untuk bekerja lebih teliti dalam memperhatikan konten, dengan mengingat kesalahan kecil pada perancangan desain dapat berdampak pada pengalaman pengguna.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja**

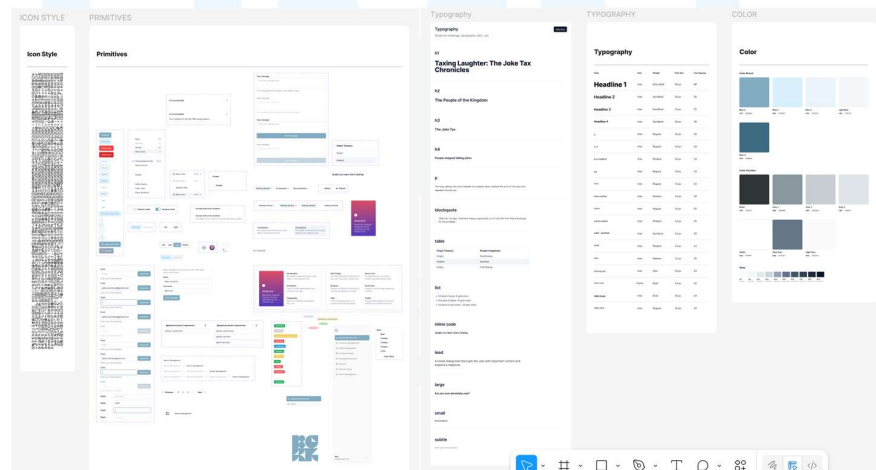
Selain CMS SIKI, penulis juga mengerjakan berbagai proyek lainnya selama masa kerja magang. Proyek tersebut mencakup desain CMS Anywear, CMS Pinjam Wifi, Prototype Echelor, dan Dribbble Posts. Dalam mengerjakan proyek-proyek tersebut, penulis menggunakan aplikasi Figma sebagai media utama desain, dan Adobe Photoshop untuk menyunting foto atau aset untuk keperluan desain.

#### **3.3.2.1 Proyek CMS Anywear**

Proyek ini adalah proyek pertama yang penulis kerjakan di PT Dihadja Software Solutions. CMS Anywear adalah sebuah CMS yang

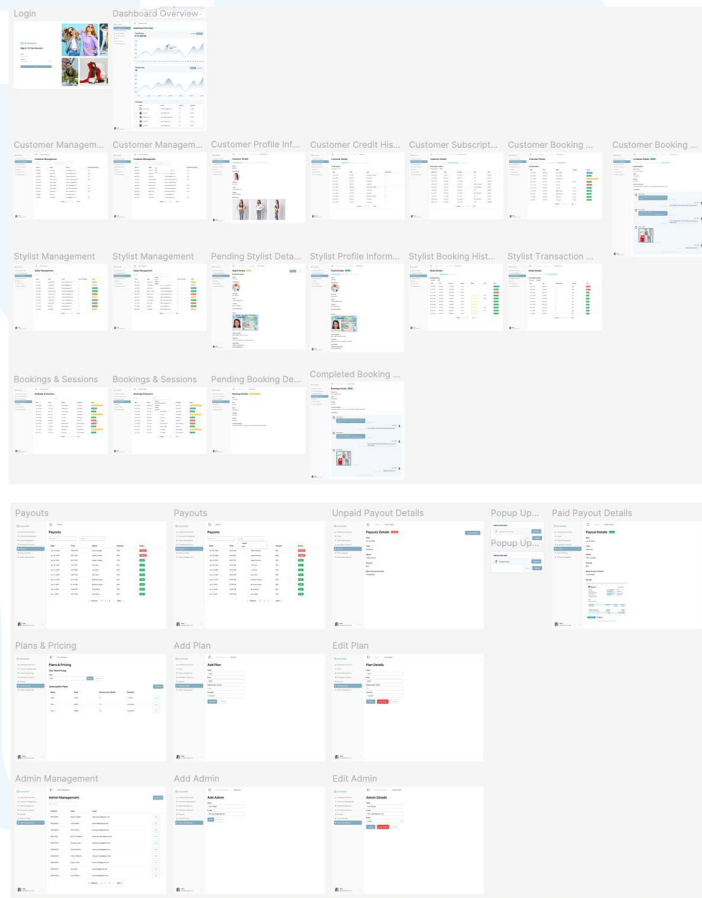
dibuat untuk sebuah *mobile application* bernama Anywear, sebuah aplikasi yang menghubungkan pengguna dengan stylist profesional untuk mendapatkan rekomendasi gaya berpakaian sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Proses perancangan desain CMS dimulai dengan brief yang diberikan oleh Lead Designer dan Senior Designer melalui *call* di aplikasi Discord. Pada *call* ini mereka menjelaskan konteks dari aplikasi Anywear, flow aplikasi, pengenalan akan CMS, halaman-halaman yang dibutuhkan, serta alur penggunaan CMS Anywear. Tahap ini sangatlah penting agar penulis dapat memahami konteks aplikasi secara keseluruhan, dan mengerti alur kerja admin, atau pengguna dalam menggunakan CMS tersebut.

Setelah mendapat brief, penulis menyusun sebuah *component library* yang diambil dan didesain berdasarkan *library* shadcn. Dengan adanya *component library*, konsistensi desain dapat terjaga, dan tim *developer* akan dimudahkan saat sudah memasuki tahap pengembangan CMS. Kemudian, penulis lanjut ke tahap perancangan desain setiap halaman CMS yang terdiri dari delapan menu, yaitu *dashboard overview*, *customer management*, *stylist management*, *purchase history*, *bookings & sessions*, *payouts*, *plans & pricing*, serta *admin management*.



Gambar 3.18 *Component library* CMS anywear

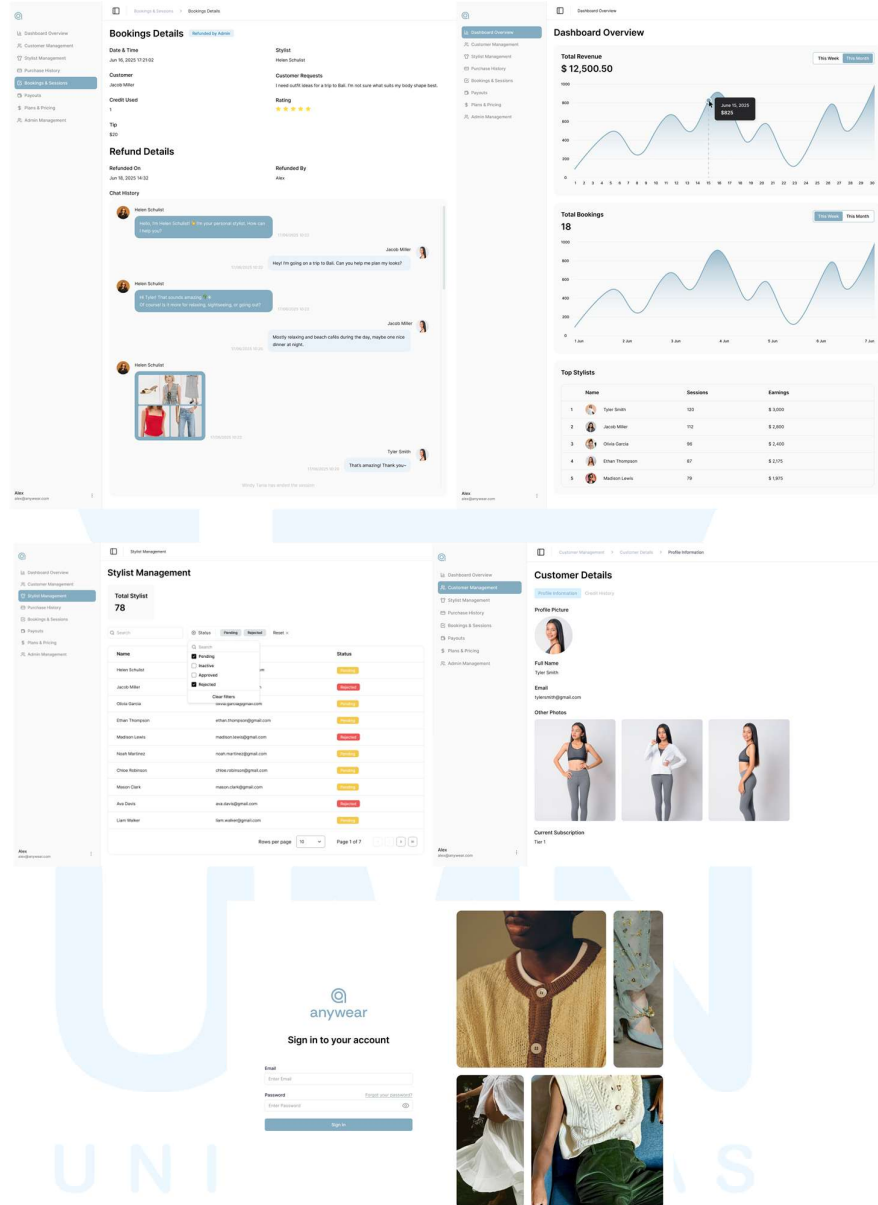
Pengerjaan desain proyek ini secara keseluruhan memakan waktu sekitar tiga minggu, termasuk proses revisi desain. Alur pengerjaan dimulai dari tahap pemberian brief, pengerjaan desain oleh penulis, feedback dan masukan diberikan oleh *Senior Designer* serta *Lead Designer*, hingga proses pengerjaan revisi desain oleh penulis. Setiap revisi yang sudah diperbarui oleh penulis selalu dilaporkan kembali untuk pengecekan kembali.



Gambar 3.19 Progres desain CMS Anywear

Feedback yang diberikan sebagian besar mengenai penyesuaian desain komponen dengan koleksi komponen UI shadcn.ui, untuk mempermudah proses *development* oleh tim *developer*, dan konsistensi desain *layout*. Hal tersebut terjadi karena proyek CMS Anywear adalah

proyek pertama yang dikerjakan oleh penulis, sehingga penulis masih dalam tahap adaptasi dan penyesuaian dengan aturan yang ada.



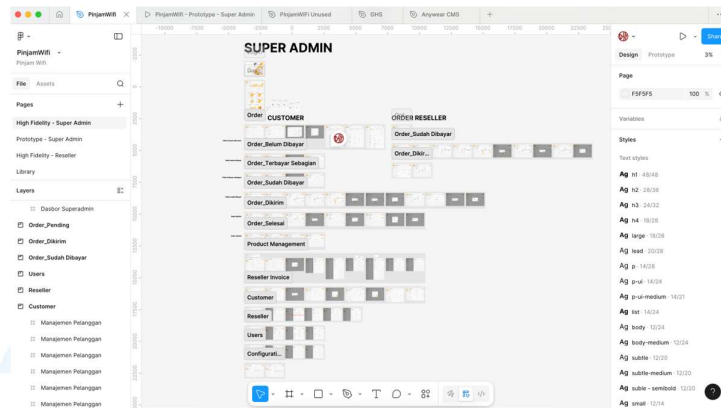
Gambar 3.20 Hasil desain akhir CMS Anywear halaman *Booking Details*, *Dashboard*, *Stylist Management*, *Customer Details*, dan *Login*

Di proyek pertamanya, penulis menghadapi berbagai tantangan, salah satunya adalah beradaptasi dalam keahlian teknis, khususnya

memahami penggunaan komponen dan *auto-layout* pada aplikasi Figma agar proses desain dapat menjadi lebih efisien. Selain itu, penulis juga kesulitan dalam menyesuaikan desain serta *layout* dengan sistem komponen shdacn, karena ini merupakan pengalaman pertama penulis dalam mendesain UI yang akan diimplementasikan secara langsung, dan dikerjakan beriringan dengan tim *developer*. Untuk mengatasi tantangan tersebut, penulis secara aktif bertanya kepada *Senior Designer*, mendesain sambil *crosscheck* dengan *component library* shadcn.ui, serta *double-check* desain dan *layout* agar konsistensi dapat tetap terjaga. Seluruh proses ini membantu penulis meningkatkan pemahaman teknis terkait aplikasi Figma sekaligus menghasilkan desain yang matang dan lebih siap dikembangkan.

#### **3.3.2.2 Proyek CMS Pinjam Wifi**

Pinjam Wifi adalah sebuah perusahaan yang menyediakan jasa penyewaan perangkat Wifi yang menyediakan layanan internet secara internasional bagi pelanggan. Selain jasa penyewaan Wifi, perusahaan ini juga menjual kartu SIM, dan kartu eSIM internasional serta barang-barang pelengkap perjalanan, seperti *travel insurance*, SWAB test, dan lain-lain. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab dalam perancangan desain CMS Pinjam Wifi, yaitu sebuah website internal yang digunakan oleh admin untuk mengelola pesanan, data pelanggan, data produk, serta kebutuhan operasional lainnya. CMS Pinjam Wifi sendiri memiliki tiga *role* pengguna, yaitu *superadmin*, reseller besar, dan *sales*. Pada proyek ini, penulis merancang tampilan CMS untuk peran *superadmin* yang mencakup menu *dashboard*, *order*, *reseller invoice*, *product management*, *customer*, *reseller*, *users (admin)*, serta *configuration*.

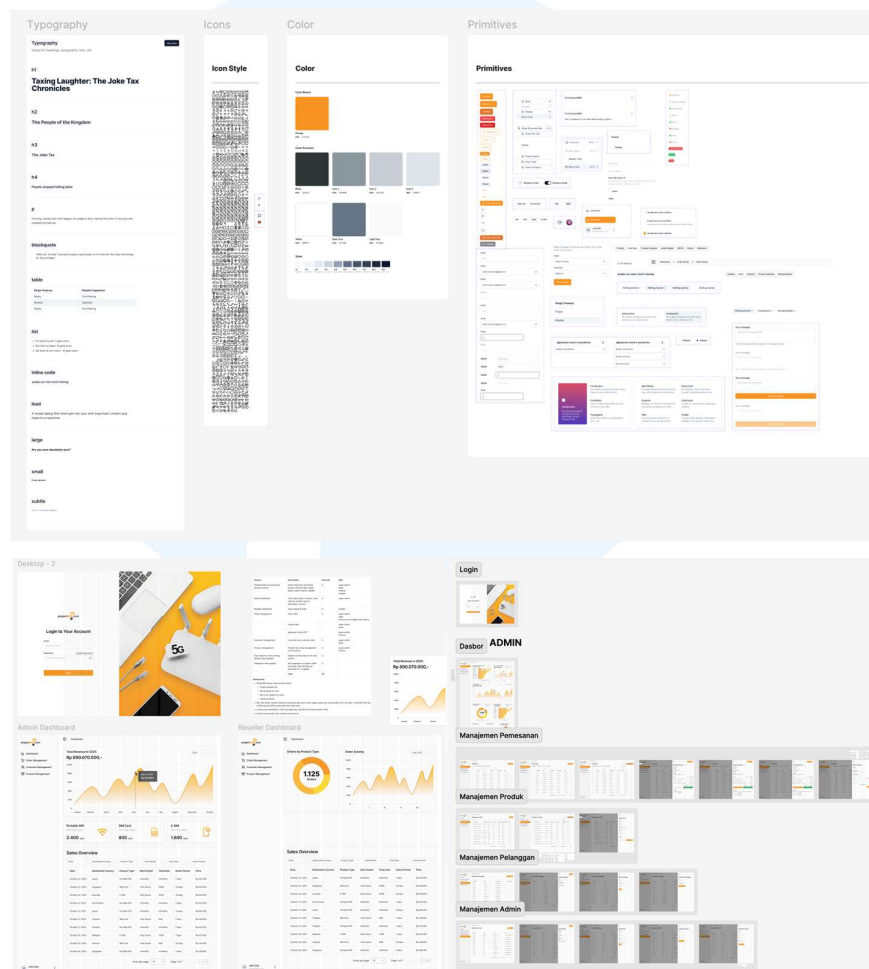


Proyek CMS Pinjam Wifi adalah salah satu proyek dengan tingkat kompleksitas tertinggi yang penulis kerjakan selama kerja magang. Hal ini disebabkan oleh banyaknya kategori dan tipe produk, penulis perlu mendesain CMS tetap mudah dipahami dan efisien digunakan oleh para admin. Admin biasanya dituntut untuk melakukan *input data* dengan cepat, sehingga perancangan UX perlu difokuskan pada *flow* kerja yang ringkas, jumlah klik yang sedikit, serta penyajian informasi yang jelas.

Penulis juga mengalami keterbatasan informasi, yang menjadi salah satu *blocker* untuk proyek ini, di mana penulis perlu memahami kebutuhan data untuk sistem serta bagaimana alur kerja para admin hanya dari kumpulan *screenshots website* eksisting. Dari materi yang dibeirkan



CEO, penulis menganalisis data apa saja yang dibutuhkan, hubungan antar data, dan flow penggunaan CMS. Tahap ini dilakukan agar desain juga memenuhi kebutuhan para pengguna dengan tepat, dan semua informasi yang diperlukan dapat terpenuhi.

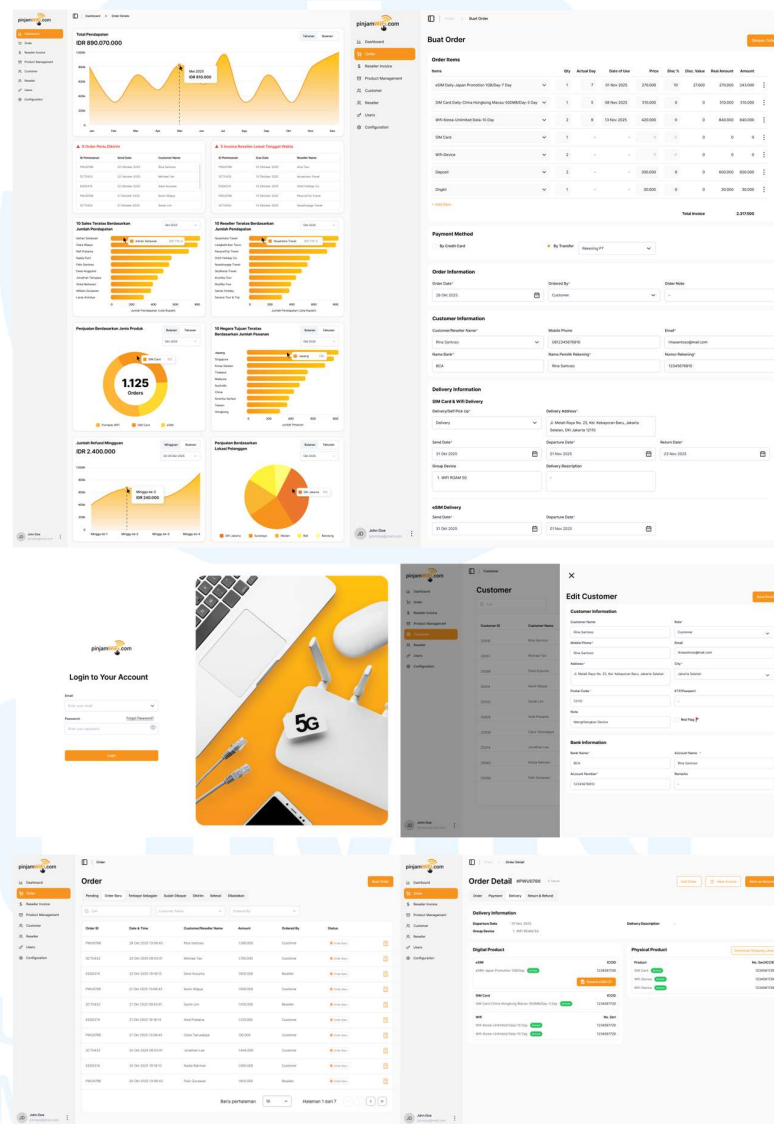


Gambar 3.23 Progres desain CMS Pinjam Wifi

Untuk mengatasi kendala tersebut, selama proses pengerjaan, penulis banyak berdiskusi dengan Project Manager, Lead Designer, dan CEO untuk membahas struktur, *flow*, serta solusi desain yang paling optimal. Desain CMS juga menggunakan *component* dari shaden untuk mempermudah tim *developer* dalam tahap *development*. Walaupun banyak tantangan yang dihadapi, pada proyek ini penulis juga memperoleh pembelajaran penting dalam berpikir kritis dalam



mengerjakan desain, terutama pada data dan *flow* CMS yang kompleks. Penulis juga memperdalam pengetahuannya mengenai UX, serta meningkatkan sikap proaktif dalam diskusi dan komunikasi lintas tim. Hingga laporan ini ditulis, proyek CMS Pinjam Wifi masih terus berjalan.



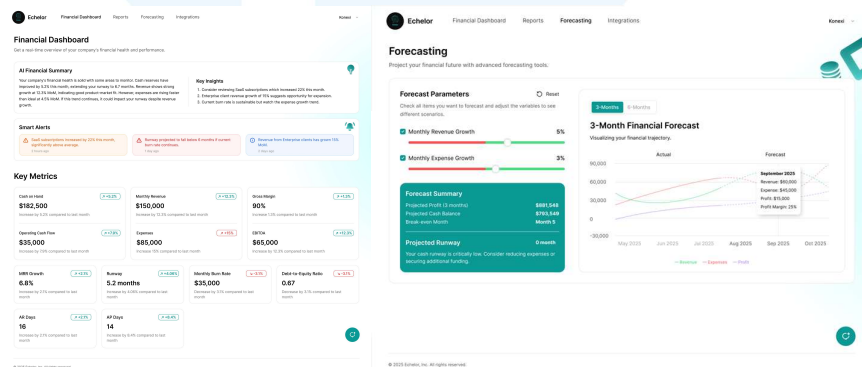
Gambar 3.24 Beberapa halaman hasil desain CMS Pinjam Wifi

Pada proyek ini, feedback yang diberikan sebagian besar berkaitan dengan *flow* penggunaan serta kelengkapan data atau *field* yang dibutuhkan dalam CMS. Hal ini terjadi karena pada tahap awal penulis

cenderung berpikir terlalu sederhana dan kurang kritis dalam mendesain sesuai dengan kebutuhan pengguna serta kompleksitas sistem. Melalui banyaknya diskusi yang dilakukan dengan Lead Designer, Project Manager, dan CEO, penulis mulai melatih kemampuan *critical thinking* dalam melihat alur perolehan informasi, mempertimbangkan asal data, serta hubungan antar informasi.

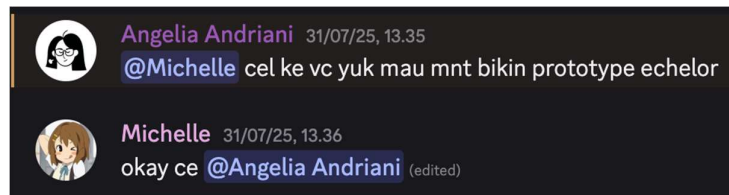
### 3.3.2.3 Proyek Prototype Echelor

Echelor merupakan sebuah web application berbasis AI yang bertujuan untuk membantu pemilik bisnis dalam memantau kondisi finansial serta mengambil keputusan bisnis yang baik. Pada proyek ini, penulis bertanggung jawab dalam perancangan prototype aplikasi berdasarkan desain high-fidelity yang sudah dibuat oleh Senior Designer. Proses pengerjaan ini bertujuan untuk memvisualisasikan alur penggunaan aplikasi secara menyeluruh sebelum dipresentasikan ke klien.



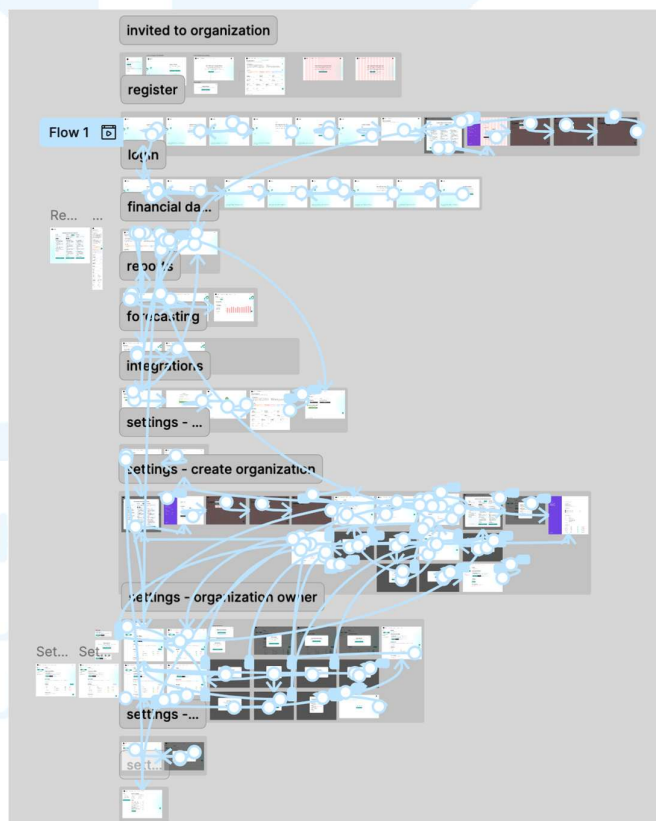
Gambar 3.25 Tampilan web app Echelor halaman dashboard & forecasting

Selama proses pengerjaan, penulis banyak berdiskusi dengan Senior Designer untuk memastikan desain di prototype dengan high fidelity tidak ada yang berbeda dan memiliki update yang selaras. Proyek ini selesai dalam waktu kurang lebih satu minggu, dimulai dari Lead Designer menjelaskan brief task kepada penulis melalui *call* dari aplikasi Discord pada tanggal 31 Juli 2025.



Gambar 3.26 Chat Discord ajakan call untuk brief *prototype* Echelor

Tantangan utama yang dialami penulis dalam proyek ini adalah minimnya keahlian serta pengalaman penulis dalam membuat *prototype*, khususnya pada fitur *overlay*, animasi transisi, *pop-up*, serta *toast message*, dan sebagainya. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis mempelajari kembali fitur-fitur *prototyping* pada aplikasi Figma melalui belajar secara mandiri, serta langsung coba menerapkannya pada desain yang sedang dikerjakan. Selain itu, penulis juga meminta *feedback* pada Lead Designer agar hasil yang dibuat juga sesuai dengan kebutuhan sistem.



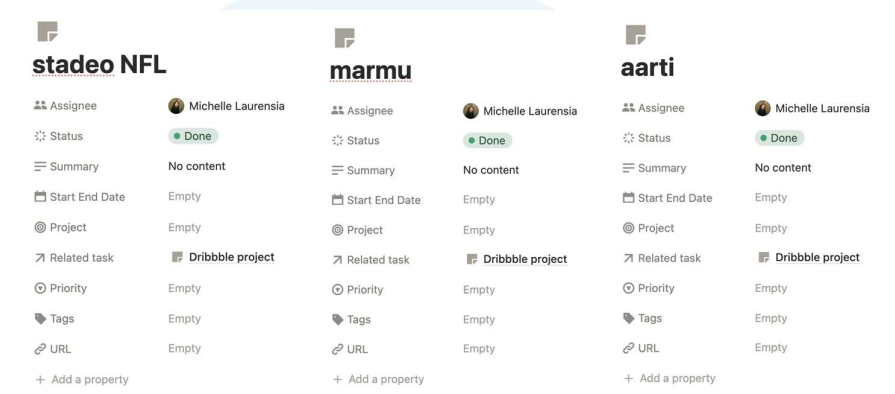
Gambar 3.27 Prototype App Echelor

Melalui proyek ini juga, penulis mempelajari bahwa sebuah *prototype* bukan hanya penghubung antar halaman, namun juga dibutuhkan perancangan animasi serta alur interaksi yang baik. Hal ini dibutuhkan agar tim *developer* juga menjadi mengerti alur desain serta membantu klien untuk mendapat bayangan secara nyata dari desain yang sudah dibuat. Penulis juga belajar lebih dalam mengenai pentingnya UX dengan cara memposisikan diri sebagai penulis dapat membuat desain bagi pengguna dengan alur aplikasi yang lebih mudah digunakan.

#### **3.3.2.4 Proyek Dribbble Posts**

Untuk keperluan portofolio dan pemasaran, PT Dihadja Software Solutions secara aktif mengunggah hasil pekerjaannya ke berbagai media sosial, salah satunya Dribbble. Dribbble merupakan platform bagi desainer untuk membagikan karya visual sekaligus membangun citra profesional, sehingga setiap postingan tetap memerlukan perancangan desain yang matang dan menyesuaikan dengan tren visual yang berkembang di platform tersebut. Dalam proyek ini, penulis bertanggung jawab mendesain Dribbble *posts* untuk tiga proyek, yaitu Marmu, Stadeo, dan Aarti, serta membantu mem-*backup* Senior Designer dengan melanjutkan desain Dribbble *post* untuk proyek Equipped. Proyek dimulai dari Lead Designer meminta bantuan kepada tim desainer untuk membuat desain untuk Dribbble posts pada 14 Agustus 2025, melalui aplikasi Discord & Notion. Proyek berlangsung kurang lebih 2 minggu termasuk pengerjaan revisi feedback dari Lead Designer.

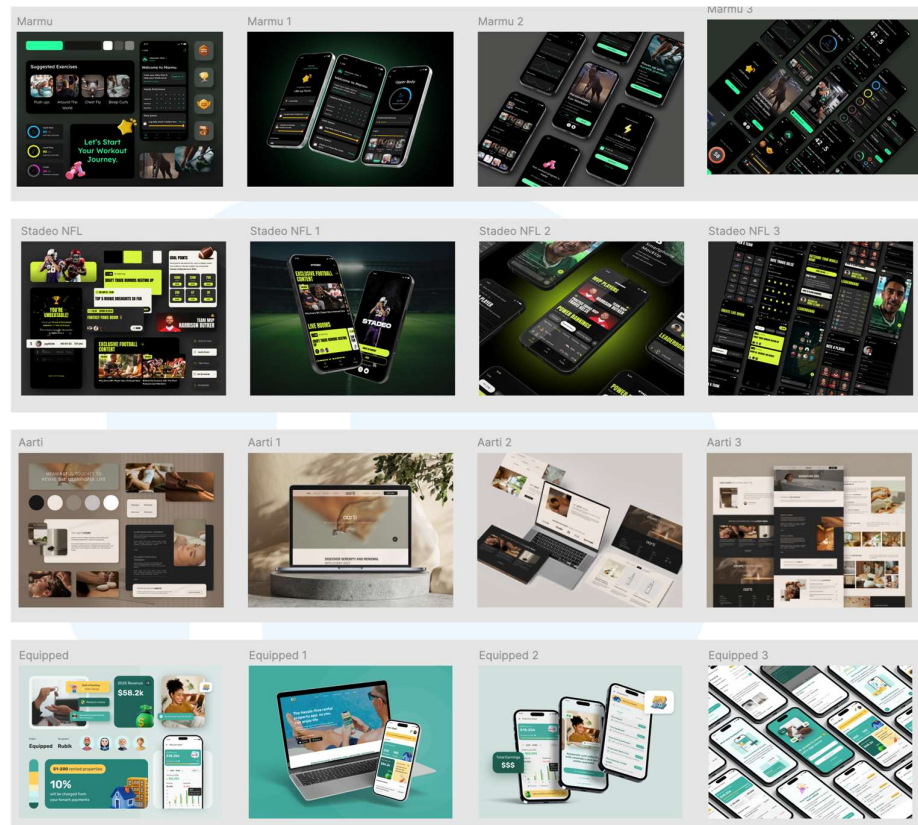
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.28 Brief task Dribbble posts melalui Discord & Notion

Lead Designer memberikan arahan agar *thumbnail Dribbble posts* mengikuti tren yang sedang berjalan, yaitu tampilan grid dengan memuat beberapa aset utama dari masing-masing aplikasi, dengan penggunaan warna dan bentuk yang mendukung sehingga audiens Dribbble dapat langsung memahami jenis aplikasi dan gaya visual yang ditampilkan. Kemudian, setiap postingan dirancang dengan warna khas serta gaya desain masing-masing proyek. Selain itu, penulis juga memilih mockup yang mampu menampilkan tampilan aplikasi secara jelas tanpa tertutup elemen yang tidak penting, agar informasi yang ingin disampaikan dapat langsung dipahami oleh audiens.

Selama proses pengerjaan Dribbble posts, penulis menghadapi tantangan berupa kurangnya familiar penulis dengan platform Dribbble dan tren visual yang berkembang di dalamnya. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi dengan cara penulis melakukan riset dengan mempelajari berbagai referensi dari Dribbble posts lainnya yang dari proyek serupa. Dari situ, penulis menemukan desain *layout*, gaya visual, serta elemen yang tepat untuk diterapkan dalam desainnya.



Gambar 3.29 Hasil desain Dribbble posts untuk proyek Marmu, Stadeo NFL, Aarti & Equipped

Melalui proyek ini, penulis juga mempelajari bahwa pemilihan mockup memiliki peran yang penting dalam membantu audiens memahami konteks aplikasi atau *website* secara cepat. Selain itu, mockup juga memiliki fungsi untuk menarik perhatian para audiens sehingga mendukung tujuan promosi. Pembelajaran ini membantu penulis menghasilkan desain Dribbble posts yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga komunikatif dan selaras dengan tujuan promosi.



### 3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama melakukan kerja magang di PT Dihadja Software Solutions, penulis tidak lupa dari beberapa kendala yang harus dihadapinya. Namun dari kendala tersebut, penulis juga melalui proses belajar dan menjadi bagian dari proses perkembangan penulis. Berikut merupakan kendala-kendala yang dihadapi penulis beserta solusinya dijelaskan lebih terperinci.

#### 3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang, penulis mengalami beberapa kendala seperti:

1. Dalam mendesain, penulis mengalami kesulitan saat awal masuk perusahaan dalam adaptasi dengan teknis desain UI, seperti penggunaan *component library*, *auto layout*, serta aturan yang ketat dalam penggunaan komponen demi memperlancar tugas tim *developer* pada tahap *development* nantinya.
2. Dalam mengerjakan proyek CMS dengan data yang kompleks, penulis sangat kesulitan dalam merancang UX yang efisien dan mudah dipahami, walaupun ada banyak data serta kebutuhan.
3. Khususnya pada proyek CMS Pinjam Wifi, penulis mengalami adanya keterbatasan informasi yang disediakan klien, penulis hanya memiliki data dari kumpulan *screenshot* dari *website* eksisting tanpa dokumentasi flow yang lengkap. Hal ini menantang penulis untuk melakukan analisis serta diskusi bersama CEO, Project Manager, dan Lead Designer.
4. Kurangnya pengalaman dalam pembuatan prototipe yang interaktif, sehingga mendorong penulis untuk belajar hal teknis lebih dalam mengenai pembuatan prototipe yang interaktif, khususnya penggunaan *overlay*, animasi transisi antar halaman, fitur *pop up*, dan *toast message*.

### 3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Menghadapi kendala-kendala tersebut, penulis datang dengan beberapa solusi, yaitu:

1. Untuk mengatasi kesulitan dalam beradaptasi dengan penggunaan *component library*, *auto-layout*, serta aturan desain yang ketat, penulis secara aktif mempelajari sistem komponen yang digunakan perusahaan melalui file desain yang sudah ada, banyak bertanya dan diskusi dengan Senior Designer dan Lead Designer, serta eksplorasi fitur teknis pada aplikasi Figma. Selain itu, penulis juga membiasakan diri menggunakan *auto-layout* secara konsisten agar proses desain menjadi lebih efisien, serta mempelajari pembuatan *auto-layout* dan *component* melalui video tutorial di Youtube.
2. Dalam menghadapi data proyek CMS yang kompleks, penulis belajar untuk tidak takut bertanya kepada Project Manager, CEO, atau Lead Designer yang lebih mengerti sistem tersebut, untuk memastikan solusi UX yang dirancang tetap efektif dan mudah dipahami. Penulis juga mulai memfokuskan pendekatan desain dari sudut pandang pengguna (*user-centered design*), belajar menganalisis alur kerja admin, menyusun struktur halaman dengan lebih rapi, serta memanfaatkan elemen dengan optimal seperti tabel, filter, checkbox, dan status indicator untuk membantu pengguna menemukan informasi serta mengambil keputusan dengan lebih cepat.
3. Untuk mengatasi keterbatasan informasi, penulis melakukan analisis mandiri terhadap data, hubungan antar fitur, serta kemungkinan alur kerja pengguna. Penulis juga aktif berdiskusi dengan CEO, Project Manager, dan Lead Designer yang lebih berpengalaman serta lebih mengerti dengan sistemnya, untuk menyesuaikan desain dengan kebutuhan sistem yang sebenarnya.



4. Dalam mengatasi minimnya pengalaman membuat prototipe interaktif, penulis mempelajari fitur prototyping di Figma, khususnya penggunaan overlay, animasi transisi antar halaman, pop-up, dan toast message. Proses pembelajaran ini juga dibantu dengan diskusi dan bimbingan dari Senior Designer untuk memastikan prototype yang dibuat sesuai dengan desain high-fidelity dan mampu merepresentasikan alur interaksi aplikasi secara jelas sebelum dipresentasikan kepada klien.

