

**PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0 IN-
HOUSE COMPANY LMS**



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Wisely Tanady

00000073353

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

PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0
IN-HOUSE COMPANY LMS



LAPORAN CAREER ACCELERATION PROGRAM

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual (S.Ds.)

Wisely Tanady
00000073353

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 : Wisely Tanady
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073353
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1

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

PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0 *IN-HOUSE COMPANY* LMS

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, 5 Desember 2025



(Wisely Tanady)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wisely Tanady
NIM : 00000073353
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0
IN-HOUSE COMPANY LMS

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, 5 Desember 2025

Yang Menyatakan,



Wisely Tanady

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Wisely Tanady
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073353.
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama : KPN Plantations
Nomor : 32/ HC-OD&PD /Ext/Pkl/VII/2025
Tahun : 2025
Alamat : Head Office, Gedung Gama Tower 45th Floor, Jl.
HR Rasuna Said Kav C 22 Jakarta Selatan

1. Perusahaan tempat saya melaksanakan business acceleration program dapat divalidasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan tempat saya melaksanakan kerja, 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, 5 Desember 2025

Mengetahui

 
KPN PLANTATIONS

Westley

Menyatakan





Wisely Tanady

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul
**PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0 IN-
HOUSE COMPANY LMS**

Oleh

Nama Lengkap : Wisely Tanady
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073353
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Jumat, 12 Desember 2025
Pukul 16.00 s.d. 16.30 WIB dan dinyatakan
LULUS

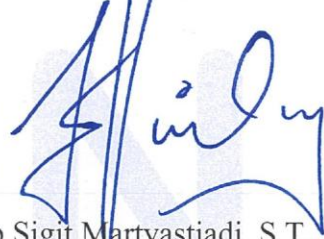
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



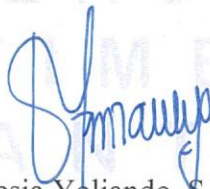
Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Penguji



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

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 : Wisely Tanady
Nomor Induk Mahasiswa : 00000073353
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Business Acceleration Program
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN ULANG WEBSITE
PLANTAR V2.0 *IN-HOUSE COMPANY*
LMS

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, 5 Desember 2025


Wisely Tanady

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini sebagai salah satu syarat sebagai kelulusan di Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian laporan ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis 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. KPN Plantations, selaku perusahaan yang telah memberikan kesempatan magang.
5. Westley Siau, S.Psi. CHRP, selaku *Supervisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
6. Cennywati, S.Sn., M.Ds., selaku *Advisor* yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya magang ini.
7. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan magang ini.

Semoga laporan magang ini dapat menjadi bekal untuk penulis sebagai persiapan untuk memasuki dunia kerja khususnya dalam industri desain serta dapat membanggakan kedua orang tua yang sudah menopang penulis dan pembimbing yang sudah menuntun penulis.

Tangerang, 5 Desember 2025



Wisely Tanady

PERANCANGAN ULANG WEBSITE PLANTAR V2.0 IN- *HOUSE COMPANY LMS*

(Wisely Tanady)

ABSTRAK

Program magang ini dilaksanakan untuk memberikan pengalaman praktik kerja bagi penulis, dengan tujuan utama mengembangkan keterampilan profesional serta memahami dinamika kerja di industri kreatif. Magang dilakukan di KPN Plantations sebagai Employer Branding Intern, dengan fokus utama pada perancangan *UI/UX Learning Management System* yang dirancang menggunakan metode *Design Thinking*, yang meliputi tahap empati, definisi masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian. KPN Plantations merupakan perusahaan yang bergerak di bidang kelapa sawit dengan komitmen pada pengembangan berkelanjutan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia melalui teknologi digital. Selama magang, penulis mengerjakan berbagai proyek mulai dari perancangan ulang website Plantar v2.0, desain poster infografis, merchandise berupa *t-shirt*, *lanyard*, *e-money*, *id card holder*, *backdrop*, *“RSVP”*, presentasi, *newsletter*, dan aset - aset bangunan yang secara langsung meningkatkan kompetensi desain komunikasi visual dan kemampuan kerja sama tim. Keseluruhan rangkaian kegiatan magang ini memberikan kontribusi signifikan bagi pengembangan keterampilan dan profesionalisme yang menjadi pengalaman bagi penulis dalam memasuki dunia kerja sesungguhnya.

Kata kunci: Magang, UI/UX, Desain Komunikasi Visual

REDESIGN OF THE PLANTAR V2.0 WEBSITE (IN-HOUSE COMPANY LMS)

(Wisely Tanady)

ABSTRACT

This internship program was conducted to provide practical work experience for the author, with the main objective of developing professional skills and understanding the dynamics of work in the creative industry. The internship was carried out at KPN Plantations as an Employer Branding Intern, with a primary focus on designing a UI/UX Learning Management System using the Design Thinking method, which includes the stages of empathy, problem definition, ideation, prototyping, and testing. KPN Plantations is a company engaged in the palm oil industry with a commitment to sustainable development and improving the quality of human resources through digital technology. During the internship, the author worked on various projects ranging from redesigning the Plantar v2.0 website, designing infographic posters, merchandise such as t-shirts, lanyards, e-money, ID card holders, backdrop, “RSVP”, presentations, newsletters, and building assets that directly improved visual communication design competencies and teamwork skills. The entire internship program significantly contributed to the development of skills and professionalism, providing the author with valuable experience in entering the real working world.

Keywords: *Internship, UI/UX, Visual Communication Design*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN... ..	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN BADAN USAHA.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Kerja	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja	2
1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil dan Sejarah Perusahaan.....	4
2.1.1 Profil Perusahaan.....	4
2.1.2 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan.....	6
2.3 Portofolio Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja	9
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja.....	9
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja	9
3.2 Tugas yang Dilakukan	10
3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja	13

3.3.1	Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja	13
3.3.2	Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja.....	50
3.4	Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja	84
3.4.1	Kendala Pelaksanaan Kerja.....	84
3.4.2	Solusi Pelaksanaan Kerja.....	84
BAB IV	PENUTUP	85
4.1	Simpulan	85
4.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....		xiv



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Human Capital.....	6
Gambar 2.2 Website Planter	6
Gambar 2.3 Mixing Pwow Song.....	7
Gambar 2.4 Halal Bihalal	8
Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi	10
Gambar 3.2 Website Planter Awal.....	13
Gambar 3.3 <i>Userflow Curriculumn</i>	10
Gambar 3.4 Catatan Klien Website planter V2.0	10
Gambar 3.5 <i>Low-fidelity</i> Awal Website Planter	10
Gambar 3.6 Margin Website Planter.....	10
Gambar 3.7 <i>Grid Card</i> Website Planter	10
Gambar 3.8 Desain <i>Hi-fi</i> Awal Website Planter <i>Library</i>	19
Gambar 3.9 Desain <i>Hi-fi</i> Awal Website Planter <i>Curriculumn</i>	10
Gambar 3.10 Desain <i>Sidebar Extended</i> Website Planter <i>Curriculumn</i>	21
Gambar 3.11 Desain <i>Curriculumn Page 2</i> Website Planter	21
Gambar 3.12 Desain <i>Admin</i> Website Planter	22
Gambar 3.13 Komponen <i>Add Button</i> Website Planter	23
Gambar 3.14 <i>Popout</i> Tambah Artikel Website Planter	23
Gambar 3.15 <i>Popout</i> Buat Test Website Planter	24
Gambar 3.16 <i>Popout</i> Tambah Kelas Website Planter.....	25
Gambar 3.17 <i>Prototyping</i> Komponen <i>Add Button</i> Website Planter	25
Gambar 3.18 Referensi Website Planter	26
Gambar 3.19 Bootstrap 5 <i>UI Kit</i>	27
Gambar 3.20 Referensi Website Gamifikasi Planter	28
Gambar 3.21 Tampilan Redesain <i>Library User</i> Website Planter V2.0	29
Gambar 3.22 Grid Website Planter V2.0	30
Gambar 3.23 Tampilan <i>User</i> Website Planter V2.0	30
Gambar 3.24 Komponen <i>User Module Box</i> Website Planter V2.0	31
Gambar 3.25 Tampilan <i>User Module Page</i> Website Planter V2.0.....	32
Gambar 3.26 Tampilan <i>User Finished Module Page</i>	32
Gambar 3.27 Tampilan <i>User Curriculumn Page Finished</i>	33
Gambar 3.28 Tampilan Komponen <i>Module Box Finished</i>	34
Gambar 3.29 Tampilan <i>Admin Library</i> Website Planter V2.0	34
Gambar 3.30 Tampilan <i>Admin Curriculumn</i> Website Planter V2.0.....	35
Gambar 3.31 Tampilan <i>Module Info Popout</i> Website Planter V2.0.....	36
Gambar 3.32 Tampilan <i>Draft Module Box</i> Website Planter V2.0	36
Gambar 3.33 Tampilan <i>Step 2 Module Admin</i> Website Planter V2.0.....	37
Gambar 3.34 Tampilan <i>Article</i> dan <i>Video Card</i> Website Planter V2.0.....	38
Gambar 3.35 Komponen <i>Article</i> dan <i>Video Mouse Enter</i>	38
Gambar 3.36 Tampilan <i>Quiz Box</i> Website Planter V2.0	39
Gambar 3.37 Komponen <i>Quiz Box Mouse Enter</i> Website Planter V2.0	40
Gambar 3.38 Komponen <i>Dropdown</i> Tipe Soal Website Planter V2.0	40
Gambar 3.39 Komponen <i>Dropdown</i> Tingkat Kesulitan... ..	41
Gambar 3.40 Tampilan <i>Dropdown</i> Bank Soal Website Planter V2.0	41

Gambar 3.41 Komponen Soal <i>Multiple Choice</i> Website Planter V2.0.....	42
Gambar 3.42 Komponen Soal <i>Mouse Enter</i> Website Planter V2.0.....	43
Gambar 3.43 Tampilan <i>Step 3 Admin Module</i> Website Planter V2.0.....	43
Gambar 3.44 Tampilan <i>Step 4 Admin Module</i> Website Planter V2.0.....	44
Gambar 3.45 Komponen <i>Division Admin Module</i> Website Planter V2.0	44
Gambar 3.46 Komponen Golongan <i>Admin Module</i> Website Planter V2.0	45
Gambar 3.47 Keseluruhan Aset Komponen Website Planter V2.0	46
Gambar 3.48 Moodboard Gamifikasi Website Planter V2.0	46
Gambar 3.49 Aset Gamifikasi Website Planter V2.0	47
Gambar 3.50 Tampilan <i>Dashboard Page</i> Website Planter V2.0	48
Gambar 3.51 <i>Recent Card</i> Website Planter V2.0	48
Gambar 3.52 <i>Calender</i> Website Planter V2.0.....	49
Gambar 3.53 <i>Pie Chart</i> Website Planter V2.0.....	50
Gambar 3.54 Briefing Rapat Untuk Dekorasi Lift.....	51
Gambar 3.55 Sketsa Kasar Digital Awal Kota KPN	51
Gambar 3.56 Sketsa Digital Bayangan Gedung Awal Kota KPN	52
Gambar 3.57 Sketsa Digital Detail Gedung Awal Kota KPN	52
Gambar 3.58 Sketsa Kasar Kota KPN Beserta Foto Depan Lift	53
Gambar 3.59 Aset - Aset Kota KPN	53
Gambar 3.60 <i>ChatGPT</i> Kota KPN.....	54
Gambar 3.61 Perancangan Kota KPN.....	54
Gambar 3.62 <i>Chat</i> Klien Mengenai Resolusi Gambar Gedung.....	55
Gambar 3.63 Menaikkan Resolusi Gambar Gedung	55
Gambar 3.64 <i>Pattern</i> Mobil dan Bus	56
Gambar 3.65 <i>Chat</i> klien Mengenai Resolusi Pohon dan Kendaraan	57
Gambar 3.66 <i>Masking</i> Gambar Warga KPN	57
Gambar 3.67 Aset Keseluruhan yang <i>Dirancang</i> Penulis	58
Gambar 3.68 <i>Group Chat</i> Kendala Dekorasi Lift.....	58
Gambar 3.69 Dekorasi Lift Lt.45 GAMA Tower	59
Gambar 3.70 <i>Display</i> Juara Lomba Dekorasi Lift	60
Gambar 3.71 Tampilan <i>Newsletter</i> Lama	60
Gambar 3.72 Referensi <i>Newsletter</i>	61
Gambar 3.73 <i>Mindmap</i> Detail <i>Newsletter</i>	62
Gambar 3.74 <i>Mindmap</i> Sederhana <i>Newsletter</i>	62
Gambar 3.75 Desain Awal <i>Newsletter</i> Baru	63
Gambar 3.76 Desain Kedua <i>Newsletter</i> Baru	64
Gambar 3.77 Pengerjaan <i>Newsletter</i> Baru	64
Gambar 3.78 Daftar Isi <i>Newsletter</i> Baru.....	65
Gambar 3.79 Elemen <i>Brand Newsletter</i> Baru.....	65
Gambar 3.80 <i>News Training Newsletter</i>	66
Gambar 3.81 <i>Employee Gathering Newsletter</i>	66
Gambar 3.82 <i>Tips & Trick Excel Newsletter</i>	67
Gambar 3.83 <i>Company Growth Newsletter</i>	67
Gambar 3.84 <i>Did You Know Newsletter</i>	68
Gambar 3.85 <i>Plan Bulan Depan Newsletter</i>	68
Gambar 3.86 <i>Employee Gathering</i>	69

Gambar 3.87 <i>Merchandise Employee Gathering</i>	70
Gambar 3.88 <i>Moodboard Employee Gathering</i>	70
Gambar 3.89 <i>Desain Awal Baju Employee Gathering</i>	71
Gambar 3.90 <i>Desain Kedua Baju Employee Gathering</i>	72
Gambar 3.91 <i>Desain Elemen Abstrak Baju Employee Gathering</i>	72
Gambar 3.92 <i>Desain Ketiga Baju Employee Gathering</i>	73
Gambar 3.93 <i>Lanyard Employee Gathering</i>	73
Gambar 3.94 <i>E-Money Employee Gathering</i>	74
Gambar 3.95 <i>ID Card Holder Employee Gathering</i>	74
Gambar 3.96 <i>Desain RSVP Land Employee Gathering</i>	75
Gambar 3.97 <i>RSVP Employee Gathering</i>	75
Gambar 3.98 <i>Desain Backdrop Awal Employee Gathering</i>	76
Gambar 3.99 <i>Desain Backdrop Land Employee Gathering</i>	76
Gambar 3.100 <i>Backdrop Employee Gathering</i>	77
Gambar 3.101 <i>Name Tag Employee Gathering</i>	77
Gambar 3.102 <i>Keseluruhan Aset Employee Gathering</i>	78
Gambar 3.103 <i>Company Profile KPN Plantations</i>	78
Gambar 3.104 <i>Alur Proses Kebun Milik Klien</i>	79
Gambar 3.105 <i>Alur Proses Pabrik Milik Klien</i>	79
Gambar 3.106 <i>Referensi Alur Proses Kebun & Pabrik</i>	80
Gambar 3.107 <i>Poster Infografis Alur Proses Kebun</i>	81
Gambar 3.108 <i>Poster Infografis Alur Proses Pabrik</i>	82
Gambar 3.109 <i>Landscape Infografis Alur Proses Kebun</i>	82
Gambar 3.110 <i>Landscape Infografis Alur Proses Pabrik</i>	83
Gambar 3.111 <i>List Produk Yang Dihasilkan Dari Berondolan</i>	83



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja.....	10
---	----



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.....	xxx
Lampiran 8 Karya	xxxi

