

BAB III

PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Kedudukan dan koordinasi pelaksanaan kerja memiliki peran penting dalam menjelaskan tanggung jawab dan fungsi masing-masing individu yang terlibat dalam suatu proyek. Melalui pembagian kedudukan yang jelas, setiap anggota tim dapat memahami batasan serta ruang lingkup tugasnya. Koordinasi yang terstruktur juga membantu menciptakan alur kerja yang tertib dan sistematis. Dengan adanya koordinasi yang baik, proses kerja dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

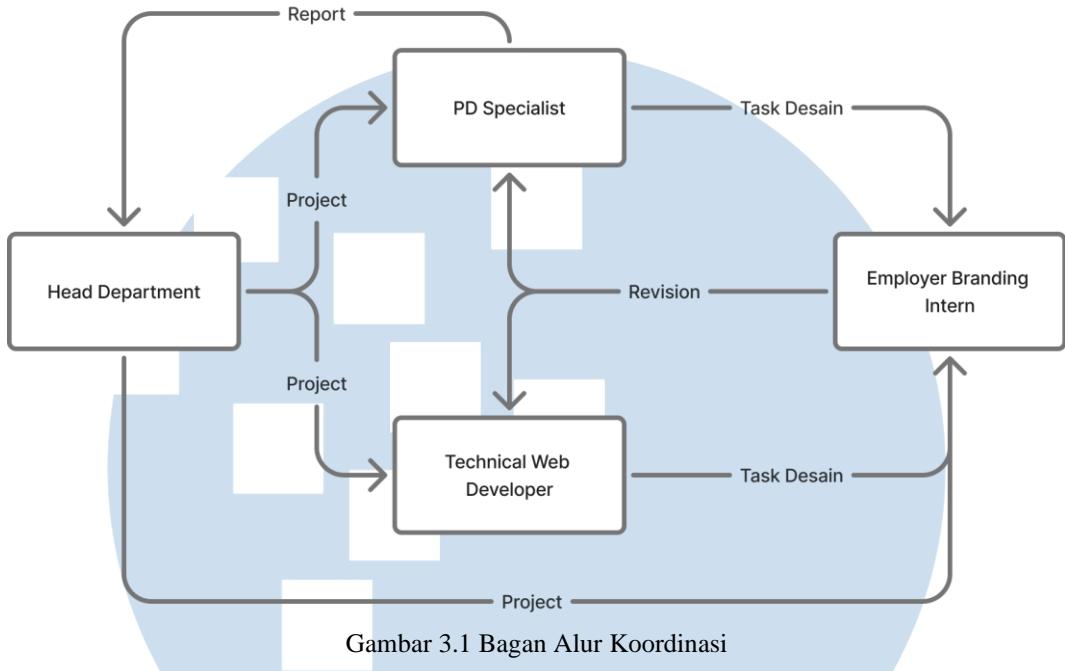
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis bekerja di perusahaan sebagai Employer Branding Intern yang dimana jobdesknya mengerjakan desain untuk karyawan perusahaan dengan mempertahankan reputasi positif sebagai tempat kerja yang menarik dan diinginkan, baik bagi karyawan saat ini maupun calon karyawan. Desain tersebut dapat menjadi berbagai hal seperti mendesain poster, website, *merchandise*, *backdrop*, *name tag*, presentasi, dan hal – hal yang memiliki desain.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Posisi penulis sebagai magang di tempat perusahaan ini memiliki koordinasi dalam melaksanakan pekerjaan berupa Head Department sebagai pengambil keputusan, PD Specialist sebagai pembantu arahan, Technical Website Developer sebagai pembantu arahan, Employer Branding Intern sebagai desainer.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Ada pun tugas yang dilakukan penulis selama magang berlangsung. Penulis memulai magangnya dari 18 Agustus hingga 17 Desember yang tentunya memiliki pekerjaan setiap harinya. Berikut detail pekerjaan yang dikerjakan penulis selama magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	18-22 Agustus 2025	- Dekor Lift - <i>Template</i> PPT - Infografis bisnis proses	- Penggerjaan Aset untuk lomba hias lift - Memperbarui desain <i>template</i> PPT untuk perusahaan - Membuat poster infografis mengenai alur proses Kebun & Sawit
2	25-29 Agustus 2025	- Website Plantar - Poster beasiswa KPN	- Mendesain UI/UX website Plantar - Mendesain poster beasiswa untuk karyawan dan anak” calon beasiswa

		<ul style="list-style-type: none"> - PPT Compro KPN 	<ul style="list-style-type: none"> - Membantu mendesain PPT untuk mengenalkan KPN plantations ke tamu”
3	1-5 September	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar -Merchandise Employe Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan, merevisi, serta membahas kebaharuan fitur website plantar - Mendesain merchandise berupa baju, tali lanyard dan e-money/flazz
4	8-12 September	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - PWOW lagu baru 	<ul style="list-style-type: none"> - Membahas fitur, serta melanjutkan desain website UI/UX Plantar - Mendesain poster visual yang mengenalkan lagu PWOW 2025 terbaru
5	15-19 September	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar 	<ul style="list-style-type: none"> - Acc terhadap konsep dan melanjutkan desain website UI/UX Plantar
6.	22-26 September	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar 	<ul style="list-style-type: none"> - Pembaharuan fitur serta lebih memudahkan pengguna untuk berinteraksi
7.	29 Sep – 3 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Poster beasiswa keterima 2025 - Maskot 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi Desain Website - Mendesain poster Beasiswa yang keterima 2025 - Mendesain maskot baru untuk perusahaan
8.	6 – 10 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Maskot - Website Plantar 	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan dan merevisi maskot baru untuk perusahaan - Revisi desain website
9.	13-17 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Merchandise Employee Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan fitur serta merancangan UI/UX yang lebih efisien - Revisi Desain Merchandise Employee Gathering agar lebih fun

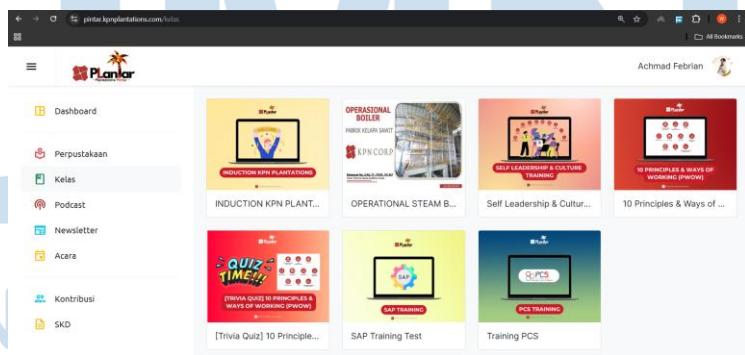
10.	20-24 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Merchandise Employee Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain ulang UI/UX agar lebih gamifikasi dan lebih efisien - Menambahkan Desain untuk backdrop serta mendesain e-money yang lebih variatif
11.	27-31 Oktober	<ul style="list-style-type: none"> - Poster Aturan Pemakaian Kulkas - Poster infografis alur proses - Website Plantar - Employee Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Redesain poster yang memberikan lebih banyak icon gambar, dibandingkan teks - Redesain poster infografis alur proses kebun dan pabrik agar lebih jelas - Melanjutkan Desain UI/UX website yang baru - Membuat desain variatif untuk backdrop
12.	3-7 November	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Employee Gathering 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan fitur dan desain UI yang lebih clean untuk Plantar - Mendesain Kartu Undangan/ "RSVP" untuk peserta yang ikut
13.	10-14 November	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Employee Gathering - Newsletter 	<ul style="list-style-type: none"> - Menambahkan fitur baru dan merancang desain UI Plantar - Revisi desain kartu undangan - Research tentang Newsletter dan mencari tau bagaimana Newsletter milik perusahaan lain
14.	17-21 November	<ul style="list-style-type: none"> - Newsletter - Website Plantar 	<ul style="list-style-type: none"> - Benchmark ke Pako Group dan ASTRO - Melanjutkan Desain UI Plantar
15.	24-28 November	<ul style="list-style-type: none"> - Newsletter - Website Plantar 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat mindmap untuk newsletter - Mendesain UI baru website Plantar

16.	1-5 Desember	<ul style="list-style-type: none"> - Website Plantar - Employee Gathering - PMK (Penghargaan Masa Kerja) 	<ul style="list-style-type: none"> - Menamkan fitur baru dan merancangan desain UI Plantar baru - Redesain baju dan backdrop employee gathering - Membuat desain backdrop untuk PMK
-----	--------------	---	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

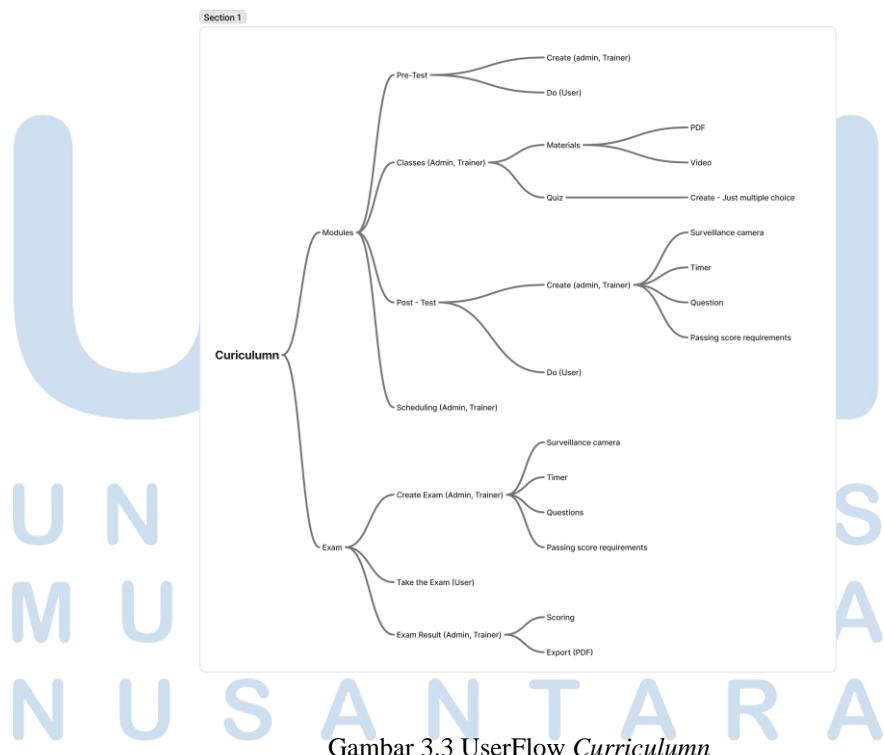
Adapun tugas utama yang menurut penulis paling berkesan serta memberikan meningkatkan kemampuan yang dimiliki penulis adalah pembuatan website *Learning Management System (LMS)* untuk kebutuhan internal perusahaan. Proyek ini menjadi pengalaman utama karena melibatkan penerapan berbagai aspek desain dan pengembangan secara langsung. Melalui penggerjaan *LMS*, penulis memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alur kerja, kebutuhan pengguna, serta sistem internal perusahaan. Oleh karena itu, proyek pembuatan website *LMS* ini dijadikan sebagai judul utama dalam laporan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja



Gambar 3.2 Website Plantar Awal

Selama proses pelaksanaan tugas selama magang, penulis mendapatkan satu proyek besar yaitu projek “Website Plantar v2.0”. Website Plantar merupakan website Learning Management System milik klien yang fokus kepada karyawan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi dan golongan karyawan perusahaan. Website Plantar sudah berjalan sejak juni 2024, yang dimana website tersebut bertujuan untuk meningkatkan kompetensi karyawan yang memiliki fitur perpustakaan yang berisikan artikel dan jurnal tentang plantation, kelas yang bertujuan sebagai penilaian karyawan terhadap materi yang berisikan “*Pre-test*”, “*Content*”, dan “*Post-test*”. Website Plantar juga memiliki acara agar karyawan mengetahui acara kegiatan kantor, *Newsletter* mengenai kabar terbaru dalam 1 bulan terakhir dan bulan kedepannya, dan podcast yang berisikan video edukasi untuk memberikan insight baru kepada karyawan. Namun *user* yang memakai website Plantar semakin menurun setiap bulannya, dikarenakan kurangnya daya tarik dan kurangnya minat dari karyawan untuk membuka website Plantar.



Gambar 3.3 UserFlow *Curriculum*

Penulis di *briefing* melalui rapat untuk redesain website serta diberikan *Information Architecture (IA)* berupa *Curriculum* agar penulis mengerti bagaimana website tersebut akan dirancang. Untuk *launching* akan dilakukan pada awal tahun baru yaitu 1 januari 2025, namun untuk sementara fitur yang ada adalah *Library* dan *Curriculum*. Untuk yang bagian *Library* cukup diberikan search box, tags, dan filter yang dapat mempermudah user dalam mencari artikel.

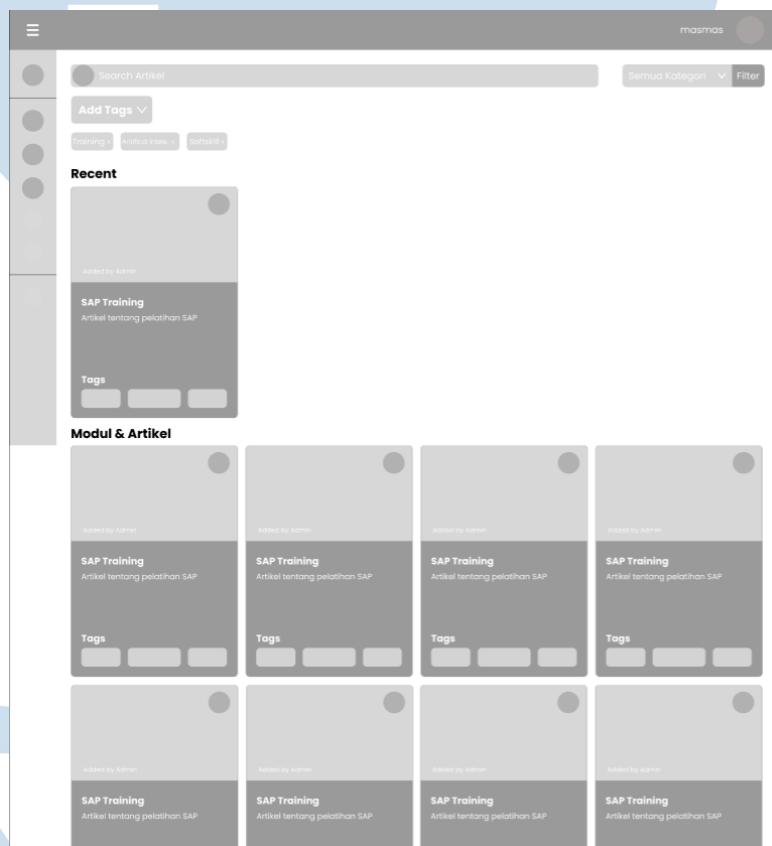


Gambar 3.4 Catatan Klien Website Plantar V2.0

Penulis juga dijelaskan akan ada 4 jenis user, mulai dari *trainer*, *user*, *admin*, and *super admin*. *Trainer* dapat menambahkan modul training serta menambahkan artikel yang disusun olehnya agar bisa diview oleh banyak orang. *User* hanya dapat membaca artikel dan mengikuti modul yang akan menjadi penilaian kompetensi yang dimiliki karyawan tersebut. *Admin* dapat berperan untuk menambahkan modul dan artikel, serta dapat menghapus modul ataupun artikel yang tidak berkaitan dengan plantation. Yang terakhir *Super Admin* yang dapat memegang semua fitur yang ada serta dapat mengubah tampilan UI yang ada pada website. Penulis diminta untuk membuat versi *User* dan admin untuk sekarang.

Proyek tersebut merupakan pekerjaan yang membutuhkan waktu yang lama dikarenakan Rebranding seluruh elemen dan komponen pada website

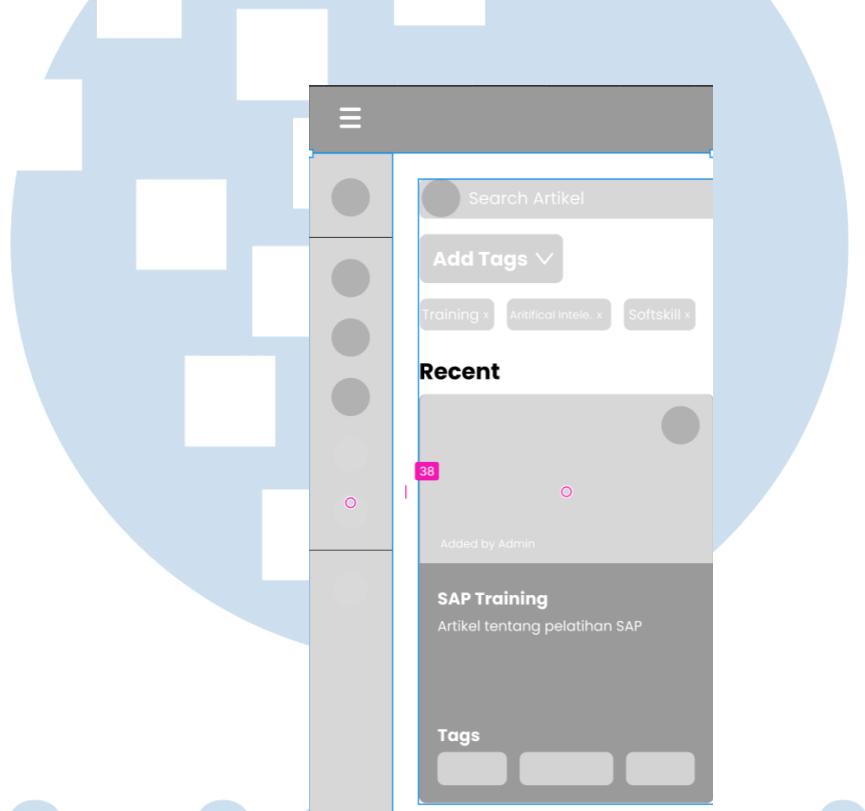
tesebut untuk meningkatkan engagement karyawan serta efisiensi ketika memakai website tersebut. tim yang mengembangkan website tersebut juga terdapat tiga tenaga kerja. Masing-masing anggota juga memiliki perannya tersendiri, yaitu *PD Specialist* merancang konsep serta membuat module/materi, *Technical Web Development* memprogram koding website, dan *Employer Branding Intern* sebagai desainer *UI/UX* website Plantar, dimana peran penulis disini sebagai *UI/UX Desainer* yang menciptakan bagaimana bentuk rupa yang *clean*, efisien dan ramah untuk para pengguna (*User Experience*).



Gambar 3.5 Low-fidelity Awal Website Plantar

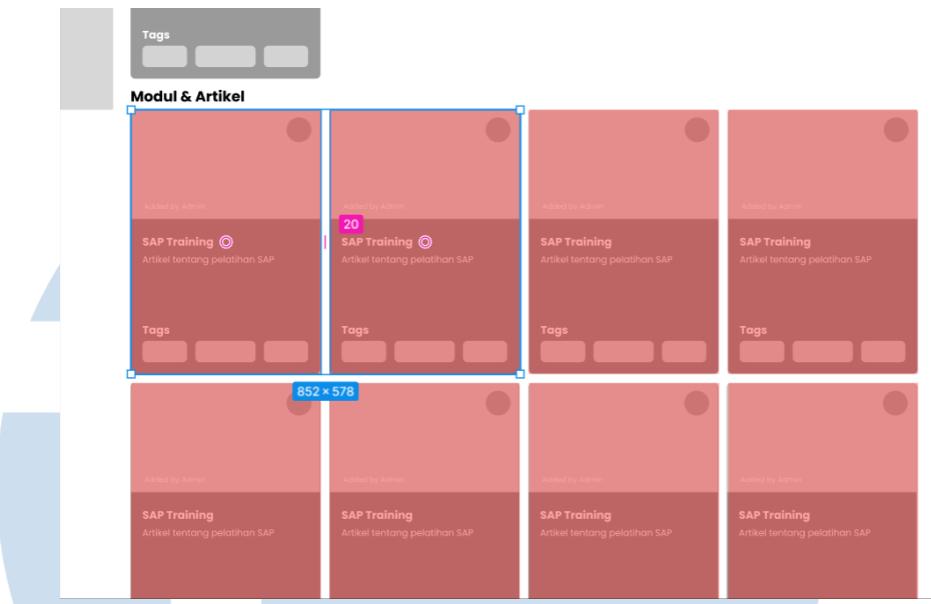
Penulis memulai rancangan awal desain *Low-fidelity* website Plantar. Penulis mendesain side bar yang memberikan section page, top bar dengan profile, search box, tags, tombol, filter, dan *card* yang berisikan informasi

ditambahkan oleh siapa, judul, informasi singkat, favorit, dan tags. Penulis juga menambahkan fitur *recents* agar user dapat membuka kembali artikel yang dibaca sebelumnya untuk meningkatkan efisiensi. Penulis menggunakan software *Figma* dalam mendesain *UI* pada website Plantar.



Gambar 3.6 Margin Website Plantar

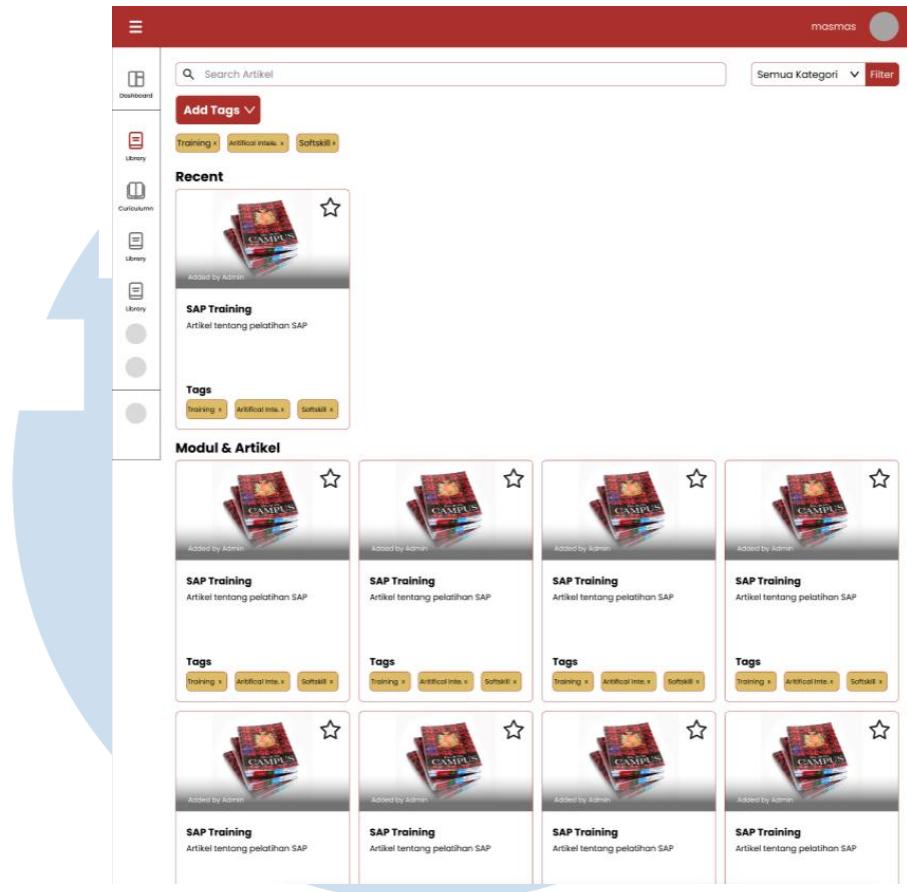
Penulis menerapkan penggunaan margin berukuran 38 piksel pada setiap sisi halaman untuk menciptakan tata letak yang lebih rapi dan terstruktur. Penerapan margin ini bertujuan untuk memberikan ruang visual yang cukup sehingga konten tidak terlihat terlalu padat. Dengan adanya ruang tersebut, pengguna dapat lebih fokus dalam membaca dan berinteraksi dengan informasi yang disajikan. Selain itu, pengaturan margin yang konsisten juga meningkatkan kenyamanan serta pengalaman pengguna saat menggunakan website.



Gambar 3.7 Grid Card Website Plantar

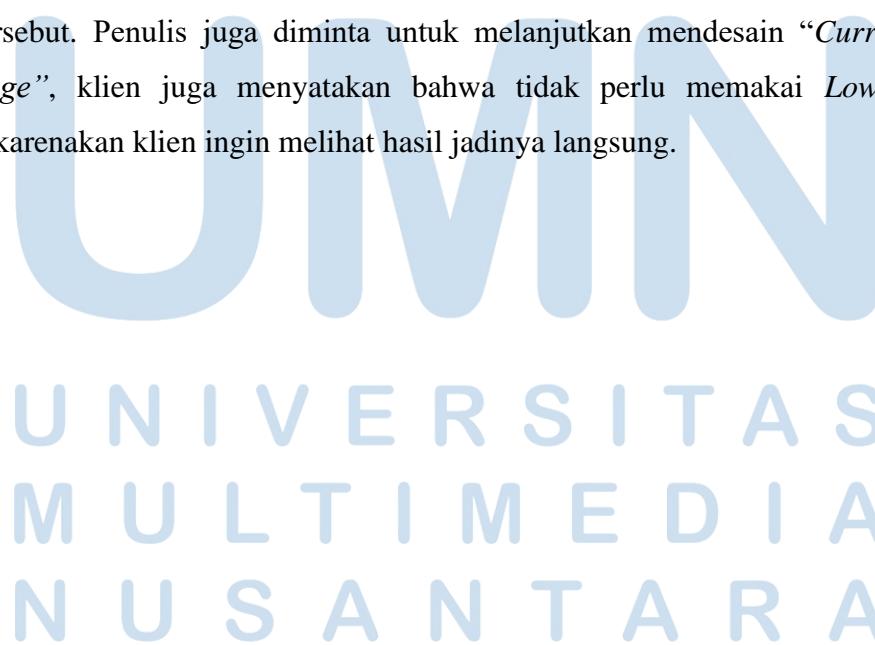
Penulis juga mendesain layout dengan grid 20px dengan 4 *column* menyesuaikan lebar halaman, dengan adanya grid pada setiap *card* dapat membuat elemen lebih terstruktur dan tidak membingungkan pengguna. Alhasil, penulis mempresentasikan ke klien yang kemudian penulis diminta untuk melanjutkan ke *hi-fi* agar mendapatkan gambaran bagaimana tampilan *hi-fi* tersebut. Penulis juga diminta untuk sesuaikan dengan warna brand perusahaan yang berwarna merah dan kuning dikarenakan perusahaan KPN menggunakan warna merah sebagai Primary dan warna kuning sebagai Secondary.

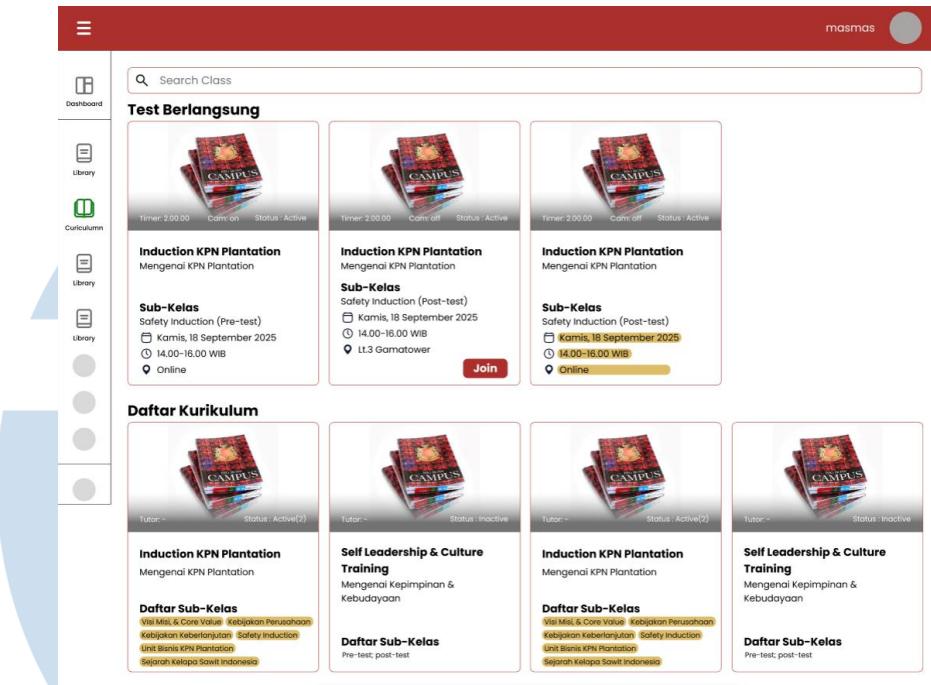
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Desain *Hi-fi* Awal Website Plantar Library

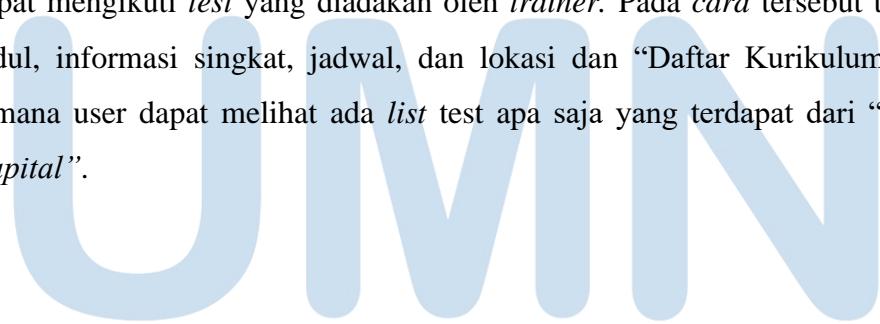
Penulis mendesain tampilan *hi-fi* untuk “*Library page*” website plantar tersebut. Penulis juga diminta untuk melanjutkan mendesain “*Curriculum page*”, klien juga menyatakan bahwa tidak perlu memakai *Low-fidelity* dikarenakan klien ingin melihat hasil jadinya langsung.

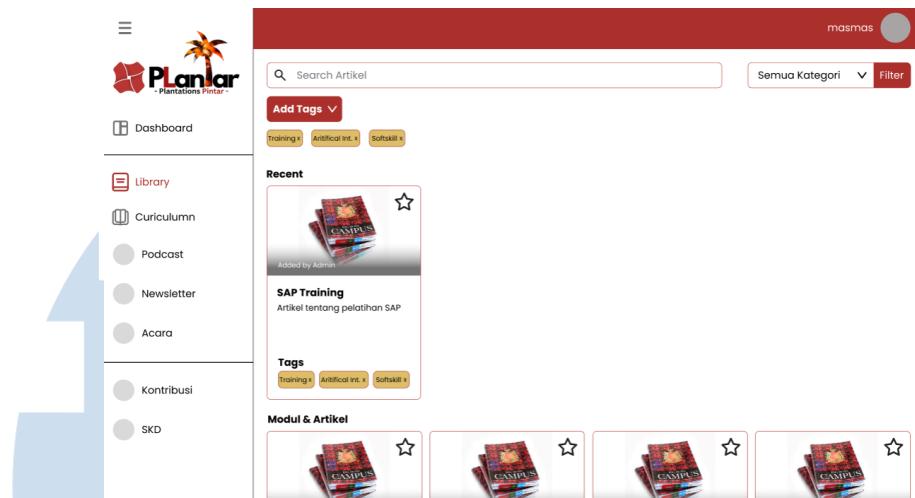




Gambar 3.9 Desain Hi-fi Awal Website Plantar *Curriculumn*

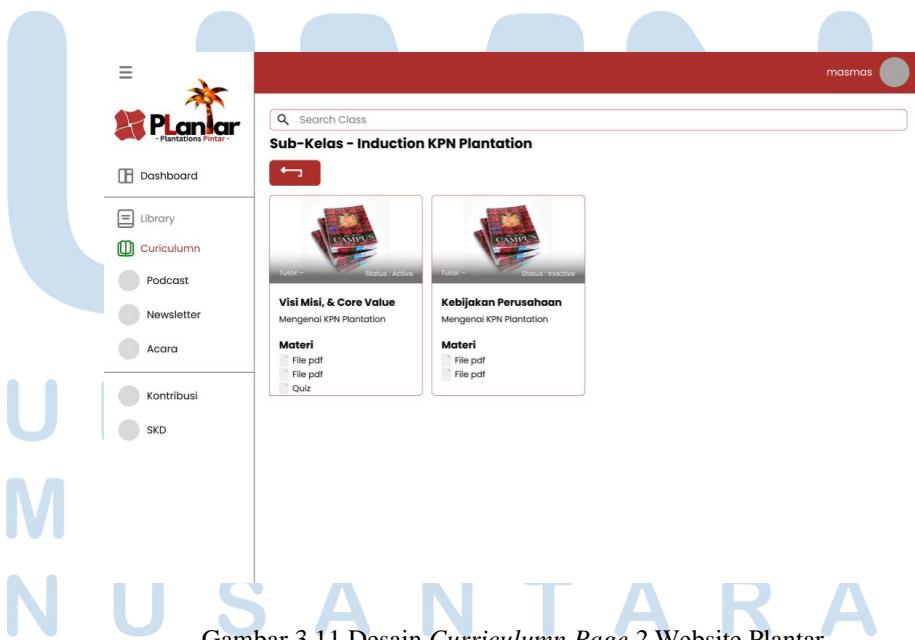
Penulis memulai desain sesuai arahan dari klien. Pada "Curriculumn page" penulis membuat *card* yang sama dengan yang ada di "Library page" serta memberikan isi tampilan yang berbeda pada *card*. Penulis juga memberikan 2 *section* yang berbeda yaitu "Test Berlangsung" yang dimana user dapat mengikuti *test* yang diadakan oleh *trainer*. Pada *card* tersebut terdapat judul, informasi singkat, jadwal, dan lokasi dan "Daftar Kurikulum" yang dimana user dapat melihat ada *list* test apa saja yang terdapat dari "Human Capital".





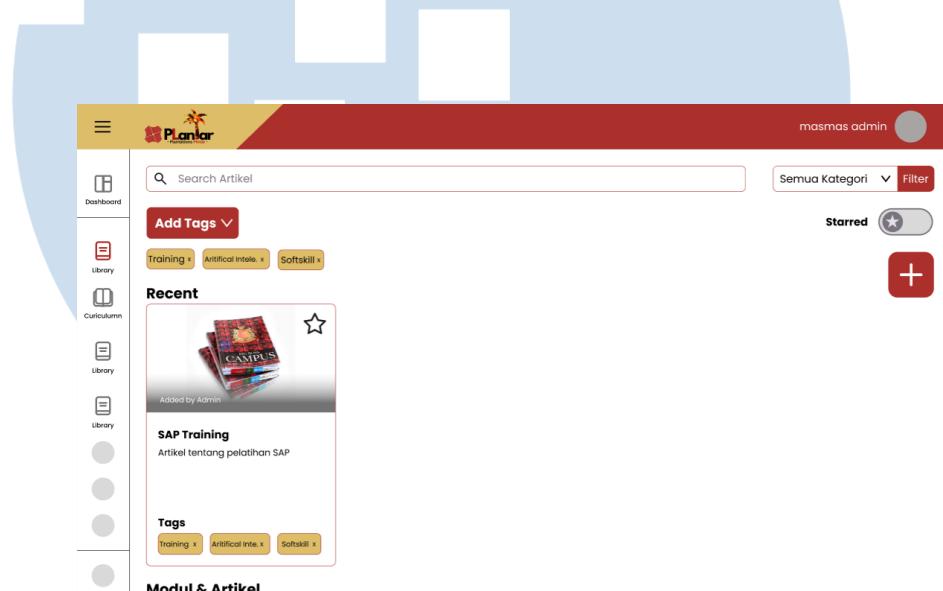
Gambar 3.10 Desain Sidebar Extended Website Plantar Curriculum

Penulis diminta untuk membuat tampilan website menjadi lebih interaktif. Oleh karena itu, penulis merancang versi *sidebar extended* yang memungkinkan tampilan menu berkembang secara penuh ketika *hamburger button* diklik. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan navigasi serta kenyamanan pengguna dalam mengakses fitur yang tersedia. Selain itu, penempatan logo Plantar pada bagian *sidebar* berfungsi untuk memperkuat identitas visual serta konsistensi branding pada website.



Gambar 3.11 Desain Curriculum Page 2 Website Plantar

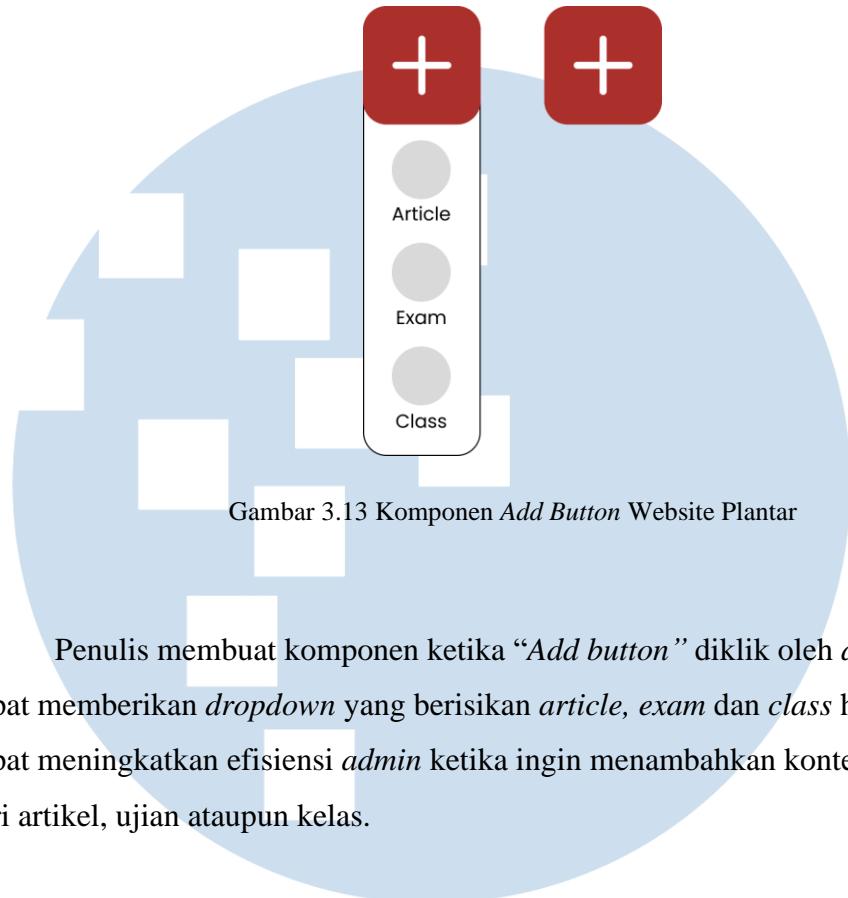
Penulis juga merancang tampilan lanjutan yang muncul setelah pengguna menekan *card* pada halaman *Curriculum*. Pada tampilan ini disediakan tombol *back* yang berfungsi untuk memudahkan pengguna kembali ke halaman sebelumnya. Selain itu, sistem menampilkan materi yang sesuai dengan *card* yang dipilih oleh pengguna. Perancangan ini bertujuan untuk menjaga alur navigasi tetap jelas serta meningkatkan kenyamanan dan pemahaman pengguna dalam mengakses materi pembelajaran.



Gambar 3.12 Desain Admin Website Plantar

Penulis diminta untuk mulai mendesain bagian admin serta diminta untuk menambahkan logo Plantar pada *top bar*. Penulis memulai menambahkan elemen baru pada *top bar* serta menambahkan *switch starred* agar menampilkan hanya bagian favorit terhadap user. Penulis juga memberikan tambahan “*Add Button fixed in place*” agar ketika di *scroll* oleh user, *button* tersebut masih tetap di tempat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13 Komponen Add Button Website Plantar

Penulis membuat komponen ketika “*Add button*” diklik oleh *admin*, dapat memberikan *dropdown* yang berisikan *article*, *exam* dan *class* hal ini dapat meningkatkan efisiensi *admin* ketika ingin menambahkan konten baik dari artikel, ujian ataupun kelas.

Tambah Artikel

Gambar Sampul

Choose File No File Chosen

Gambar harus berukuran 600 x 450 dan maksimal ukuran file 2mb

Artikel

Choose File No File Chosen

Maksimal ukuran file 5 mb

Modul

Pilih Modul

Judul Artikel

Tags

Tambahkan Tags

Training x Artificial int. x Softskill x

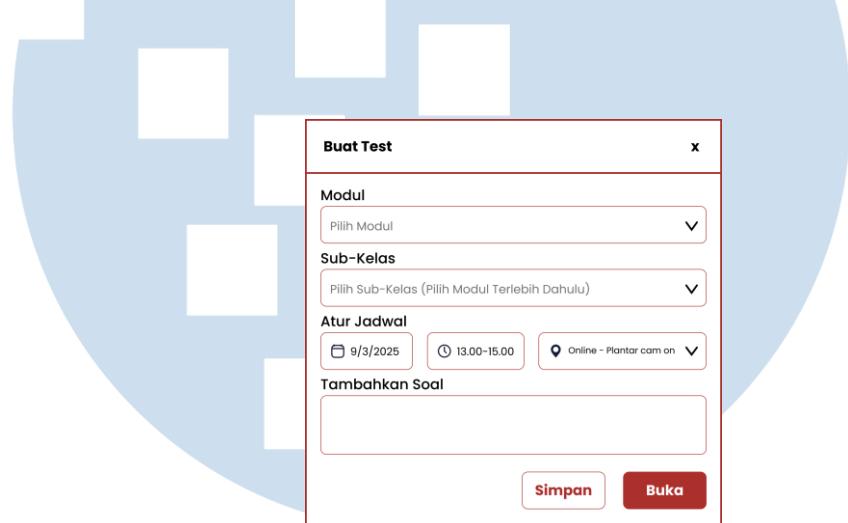
Deskripsi

Normal B I U

Simpan Publish

Gambar 3.14 Popout Tambah Artikel Website Plantar

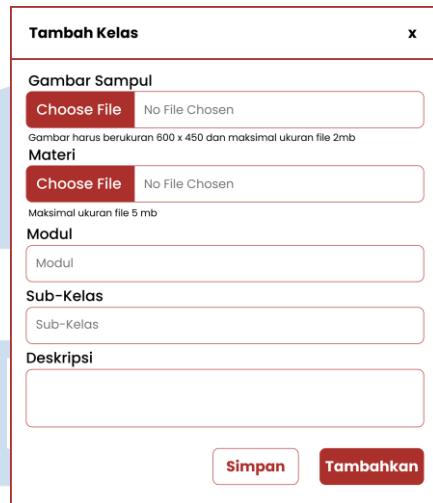
Penulis juga diminta untuk memunculkan *popout* ketika *admin* menekan *button* yang ada pada “*Add button*”. Pada desain *Popout* Tambah Artikel, penulis menambahkan lampiran gambar sebagai *thumbnail* dan isi artikel , *dropdown* modul untuk memilih kategori modul, judul artikel, tags, dan deskripsi singkat mengenai artikel tersebut. Penulis juga memberikan *button* “Simpan” sebagai draft dan “*Publish*” ketika ingin mempublisasikan artikel tersebut.



Gambar 3.15 *Popout* Buat Test Website Plantar

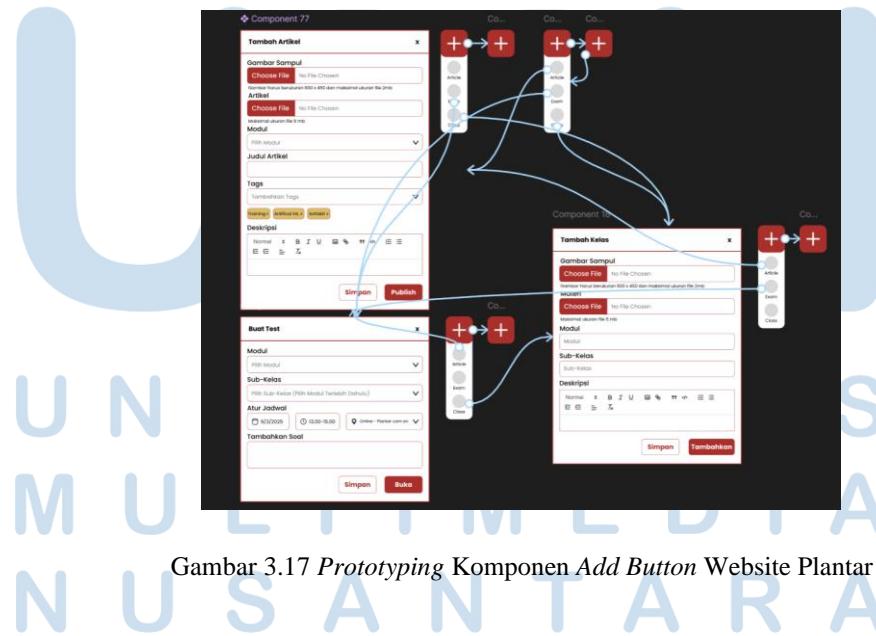
Penulis melanjutkan desain *Popout* Buat Test. Pada desain *Popout* tersebut, penulis menambahkan lampiran gambar sebagai *thumbnail*, *dropdown* modul untuk memilih kategori modul, judul artikel, tags, dan deskripsi singkat mengenai artikel tersebut. Penulis juga memberikan *button* “Simpan” sebagai draft dan “Buka” ketika ingin membuka tes baru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



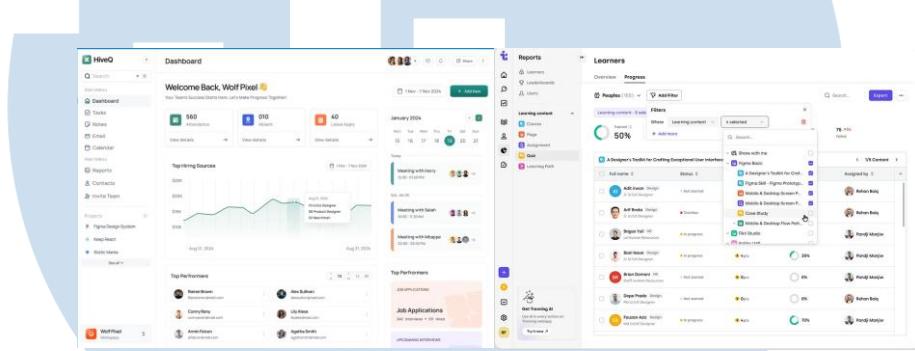
Gambar 3.16 Popout Tambah Kelas Website Plantar

Penulis melanjutkan desain *Popout* Tambah Kelas. Pada desain tersebut, penulis menambahkan lampiran gambar sampul, serta lampiran file yang berisikan materi pada kelas tersebut. Terdapat modul dan sub-kelas baru untuk menambah konten pembelajaran, sera deskripsi singkat mengenai kelas tersebut. Penulis juga memberikan button “Simpan” sebagai draft dan “Tambahkan” ketika ingin membuka kelas baru.



Gambar 3.17 Prototyping Komponen Add Button Website Plantar

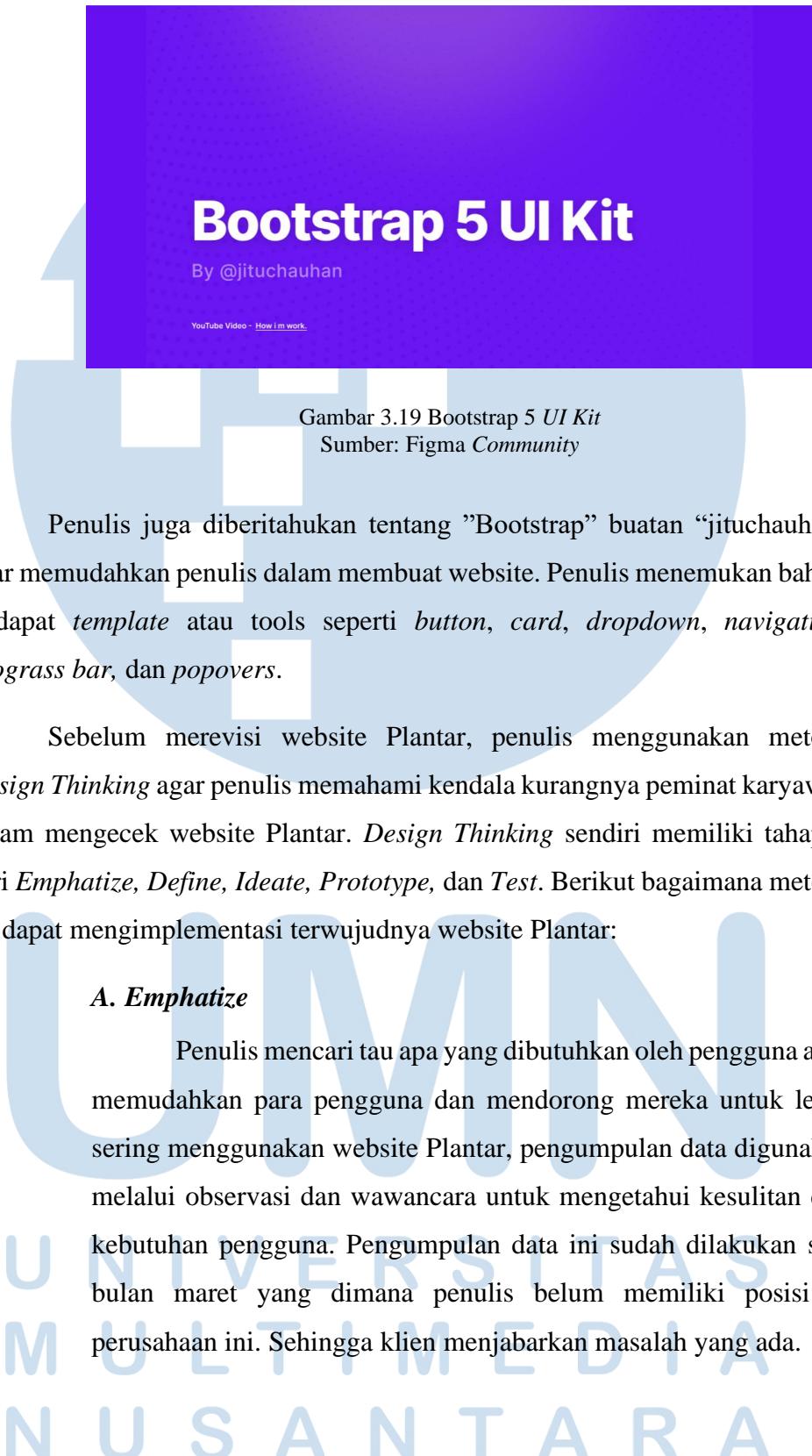
Penulis mendesain *prototyping* komponen *add button* agar klien mendapatkan gambaran sekaligus menjadi dokumentasi untuk laporan mengenai hasil website plantar tersebut. Namun klien merasa bahwa desain tersebut masih memiliki kesan desain tampilan website plantar sebelumnya. Penulis diminta untuk mencari referensi website yang ada di “Dribbble” dan membuat variasi kedua untuk tampilan UI website Plantar.



Gambar 3.18 Referensi Website Plantar
Sumber: Dribble

Penulis diminta untuk mencari referensi desain dengan tampilan yang bersih (*clean*) dan terstruktur sebagai acuan dalam perancangan website. Dalam proses tersebut, penulis menggunakan platform Dribbble yang menyediakan beragam contoh desain website sebagai sumber inspirasi. Referensi yang dipilih membantu penulis dalam memahami penerapan tata letak, hierarki visual, serta konsistensi desain. Dengan adanya referensi tersebut, proses perancangan website dapat dilakukan secara lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.19 Bootstrap 5 *UI Kit*
Sumber: Figma Community

Penulis juga diberitahukan tentang "Bootstrap" buatan "jituchauhan" agar memudahkan penulis dalam membuat website. Penulis menemukan bahwa terdapat *template* atau tools seperti *button*, *card*, *dropdown*, *navigation*, *progress bar*, dan *popovers*.

Sebelum merevisi website Plantar, penulis menggunakan metode *Design Thinking* agar penulis memahami kendala kurangnya peminat karyawan dalam mengecek website Plantar. *Design Thinking* sendiri memiliki tahapan dari *Emphasize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berikut bagaimana metode ini dapat mengimplementasi terwujudnya website Plantar:

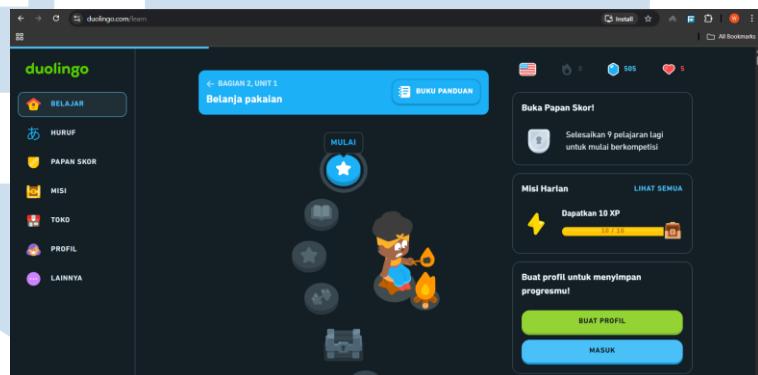
A. *Emphasize*

Penulis mencari tau apa yang dibutuhkan oleh pengguna agar memudahkan para pengguna dan mendorong mereka untuk lebih sering menggunakan website Plantar, pengumpulan data digunakan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kesulitan dan kebutuhan pengguna. Pengumpulan data ini sudah dilakukan saat bulan maret yang dimana penulis belum memiliki posisi di perusahaan ini. Sehingga klien menjabarkan masalah yang ada.

B. Define

Data tersebut sudah disimpulkan oleh klien bahwa, kurangnya konten serta fitur yang ada pada website tersebut, konten yang ada kurang rapi dan terstruktur, desain UI/UX nya tidak engaging atau kurang menarik. Dari data tersebut, penulis dan klien menganalisis masalah serta memenuhi keinginan yang dibutuhkan user.

C. Ideate



Gambar 3.20 Referensi Website Gamifikasi Plantar
Sumber : Duolingo

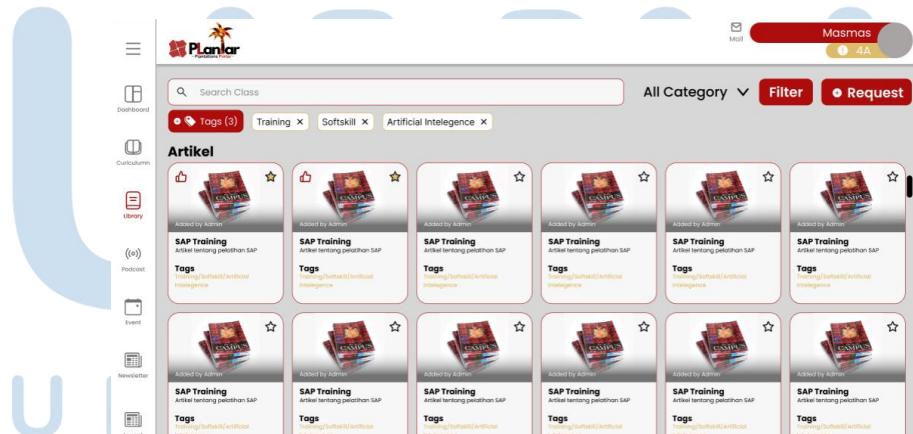
Penulis dan klien memikirkan ide-ide solusi yang akan digunakan untuk mengatasi masalah serta memenuhi kebutuhan dan keinginan yang dialami user. Solusi tersebut berupa **Gamifikasi**, terinspirasi dari “Duolingo” yang dimana Duolingo juga merupakan platform belajar sama seperti website Plantar, namun terdapat unsur game yang membuat penggunanya tertarik untuk belajar dikarenakan memiliki reward, customize, level, streak, skor, cerita dan nyawa. Penulis juga merancang desain UI/UX agar lebih user friendly serta lebih clean dan efisien untuk penggunanya.

D. Prototype

Penulis mulai merancang prototype website Plantar menggunakan dummy yang dikemudian disebarluak ke antar anggota tim untuk mengetes bagaimana UI yang diberikan, apakah terdapat bug atau masalah lainnya agar bisa di evaluasi. Namun karena *Technical Web Development* belum menyelesaikan programingnya, maka hasil prototype belum bisa dites oleh target.

E. Test

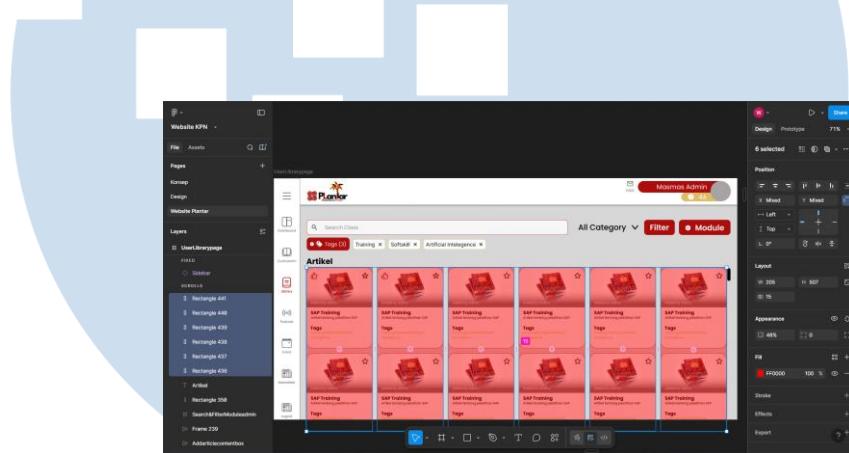
Setelah terlaksananya prototype dan evaluasi, selanjutnya klien akan mempublish website Plantar kepada pengguna nyata yaitu seluruh karyawan KPN Plantations untuk menemukan ada atau tidaknya masalah yang muncul pada device tertentu atau bug yang terlewat selama masa ini, yang kemudian dilanjutkan dengan pemeliharaan website Plantar. Namun penulis belum sampai tahapan ini dikarenakan, rencana peluncuran dijadwalkan pada awal tahun baru yaitu 2 Januari 2026.



Gambar 3.21 Tampilan Redesain *Library User* Website Plantar V2.0

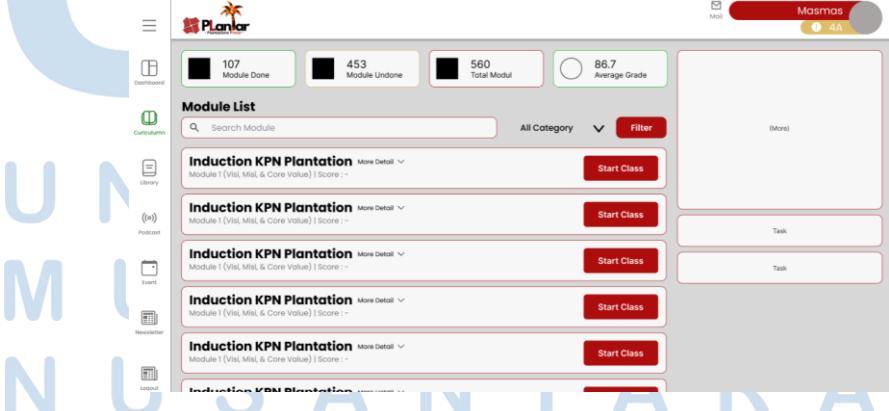
Penulis mulai merancang tampilan awal “Website Plantar V2.0” setelah menemukan masalah yang ada pada sebelumnya serta dapat melihat

keseluruhan arah project akan dituju. Penulis memberikan *UI search box*, *add tags button*, *filter button*, *add button*, *top bar* yang berisikan profile, golongan dan ikon email, dan side bar yang berisikan *section – section* yang ada. Penulis juga menggunakan beberapa elemen sebelumnya yang kemudian diperbarui. Penulis langsung memberikan versi *High-Fidelity* dikarenakan klien ingin langsung melihat versi jadinya yang kemudian diberitahukan untuk lanjutkan progress *admin*.



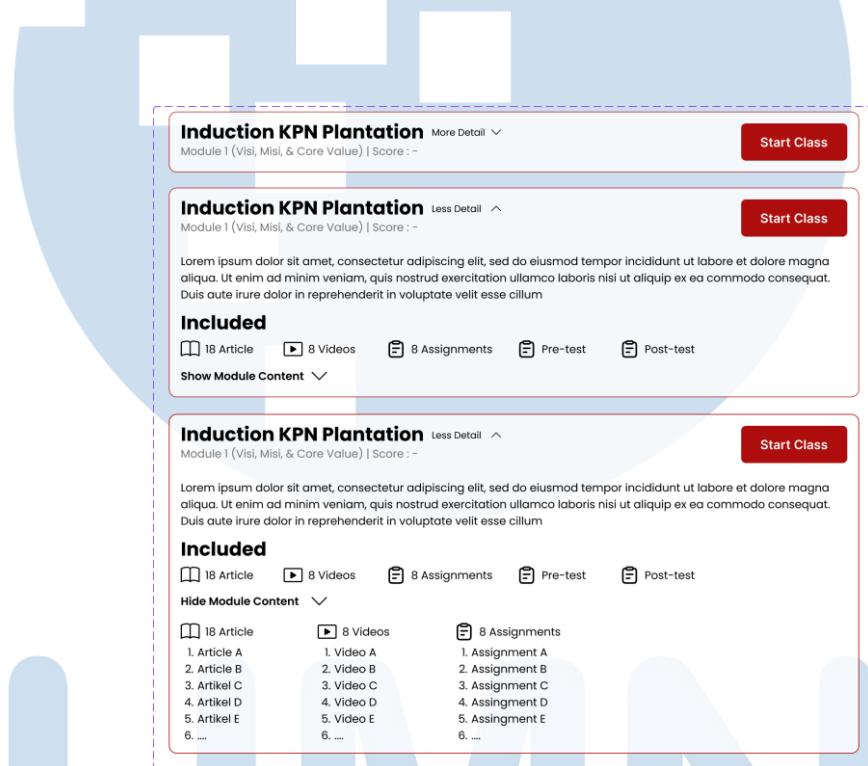
Gambar 3.22 Grid Website Plantar V2.0

Penulis menggunakan grid 15 px untuk jarak antar card serta setiap margin berjarak 20 px. Dengan adanya grid dapat membuat website menjadi lebih testruktur. Penulis juga memberlakukan grid ke semua website agar lebih rapi serta tidak membingungkan pengguna.



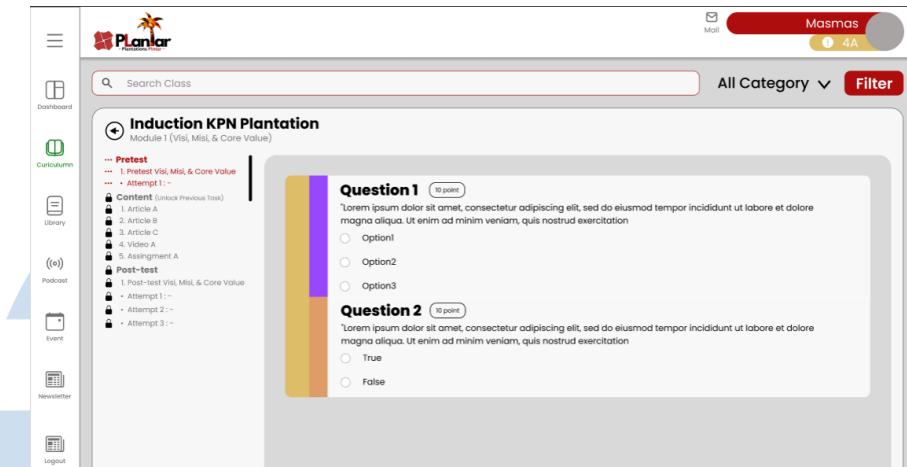
Gambar 3.23 Tampilan User Website Plantar V2.0

Penulis menambahkan isi konten untuk halaman kurikulum yang terdapat “*Module Total*”, modul yang diselesaikan, modul yang belum selesai dan skor rata – rata dari semua modul yang sudah dikerjakan. Penulis juga memberikan *search box* dan juga diberikan masukan untuk menambahkan konten tambahan pada bagian kanan dikarenakan tampilannya menjadi terlalu besar, sehingga menyusahkan usernya setiap ingin memulai kelas ataupun melanjutkan kelas.



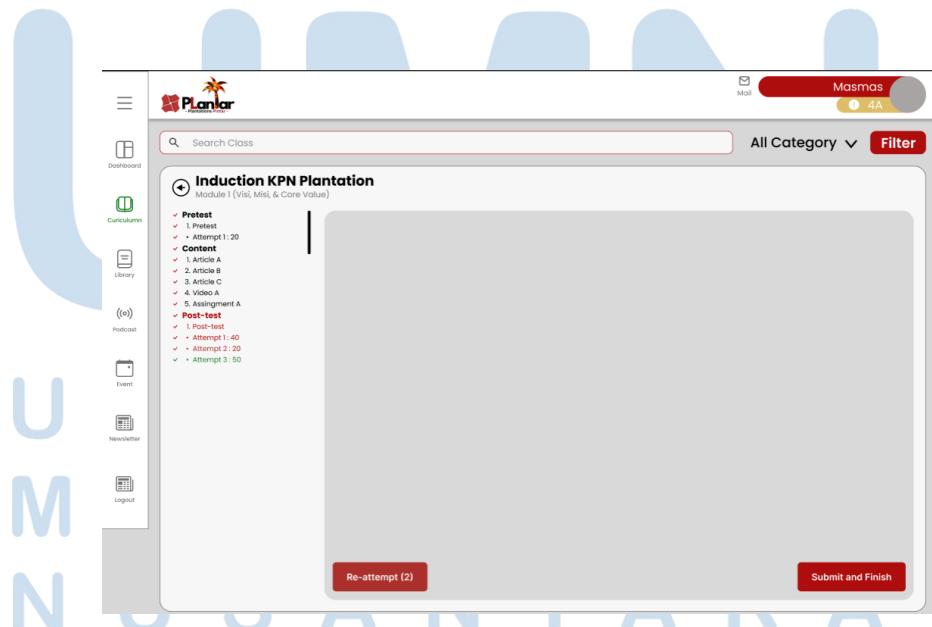
Gambar 3.24 Komponen *User Module Box* Website Plantar V2.0

Penulis diminta agar website tersebut interaktif agar klien mendapatkan gambaran desain nantinya. Penulis membuat komponen *dropdown* pada “*Module Box*”. Modul tersebut terdapat judul, kategori, penjelasan singkat, isi konten, dan detail isi konten yang berada pada modul tersebut.



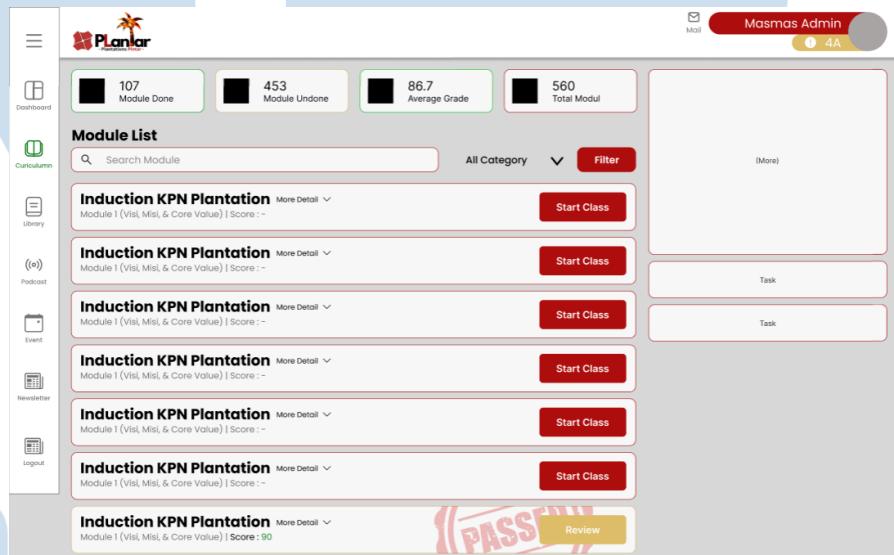
Gambar 3.25 Tampilan *User Module Page* Website Plantar V2.0

Penulis merancang tampilan “*Module Page*” setelah *user* menekan “*Start Class Button*”. Pada *page* tersebut terdapat *Back button* agar *user* dapat kembali ke halaman sebelumnya. *User* harus menyelesaikan “*Pre-test*” untuk dianggap memulai kelas tersebut. Pada bagian kiri juga terdapat isi konten keseluruhan dari kelas tersebut. Penulis memberikan ikon 3 titik sebagai tanda *user* sedang berada pada tahapan tersebut, serta ikon gembok dikarenakan *user* harus mengikuti proses yang sudah disiapkan oleh *admin*. Progres ini juga dapat disimpan ke data *user* sehingga tidak perlu diselesaikan segera mungkin.



Gambar 3.26 Tampilan *User Finished Module Page* Website Plantar V2.0

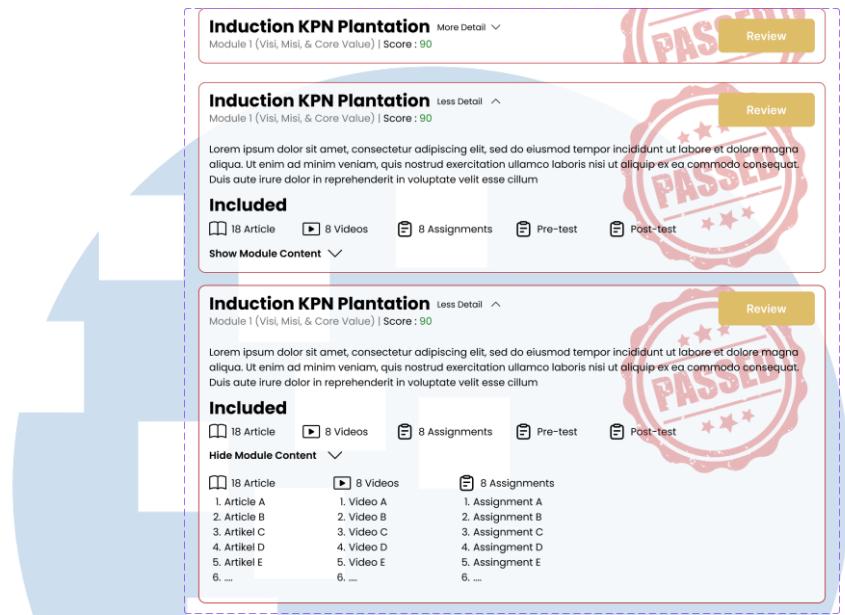
Penulis juga merancang tampilan apabila *user* sudah berhasil menyelesaikan semua konten yang ada pada modul tersebut. Penulis memberikan ikon centang apabila *user* sudah mengerjakan bagian tersebut serta “*Re-attempt button*”. Klien meminta agar bagian “*post-test*” dapat dikerjakan kembali hingga 3 kali serta otomatis akan mengambil nilai tertinggi secara sistem. Agar adil untuk semua karyawan nantinya juga akan memperlihatkan “*Re-attempt*” ke berapa agar lebih adil bagi karyawan yang langsung mendapatkan nilai tertinggi dalam sekali percobaan.



Gambar 3.27 Tampilan *User Curriculum Page Finished* Website Plantar V2.0

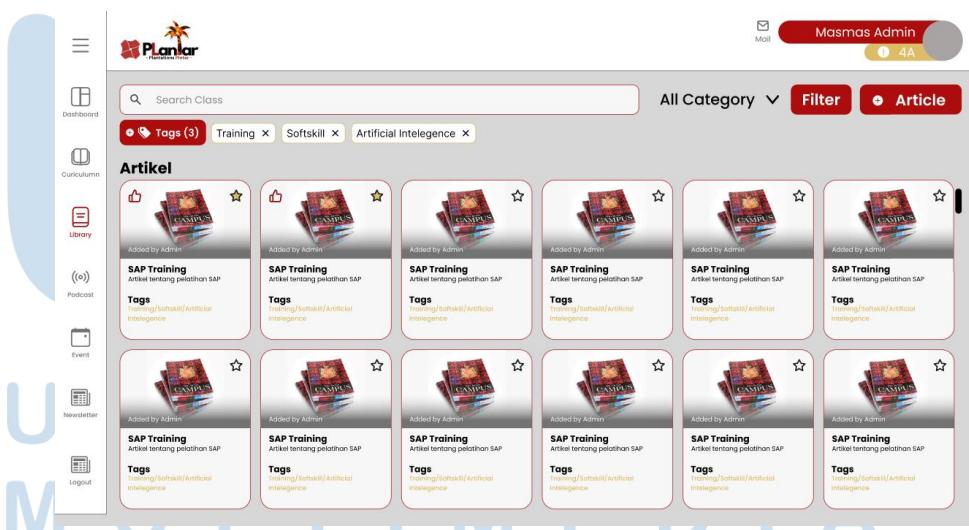
Penulis mendesain tampilan *UI* apabila *user* berhasil menyelesaikan kelas yang dimulai oleh pengguna. Penulis mendesain *button* yang tadinya “*Start Class*” menjadi “*Review*” serta mengganti warna tersebut menjadi kuning agar membedakan modul yang sudah selesai dan yang belum diambil serta memberikan *watermark* “*Passed*”.

U
N
I
V
E
R
S
T
A
S
M
U
L
T
I
M
E
D
I
A
N
S
A
T
R
A



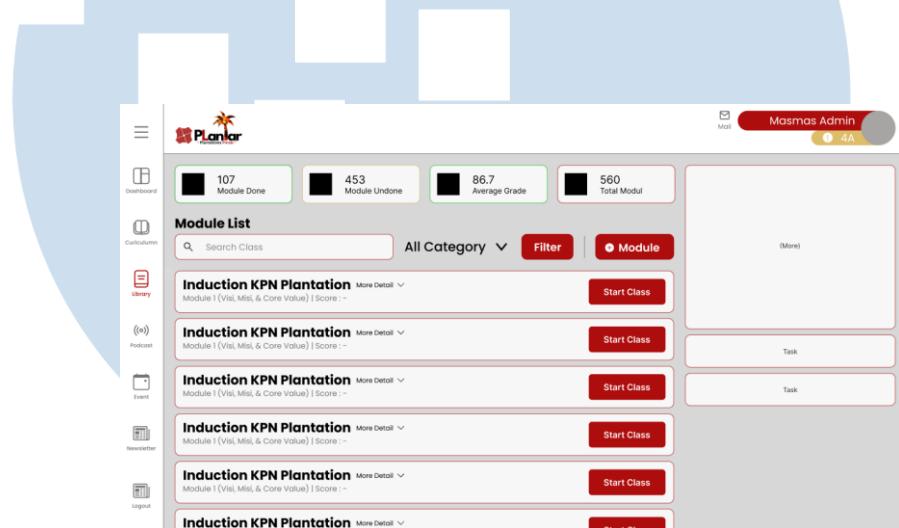
Gambar 3.28 Tampilan Komponen *Module Box Finished* Website Plantar V2.0

Penulis membuat komponen “*Module Box Finished*” untuk *user* yang sudah menyelesaikan modul tersebut. Desain ini memiliki elemen yang sama dengan “*User Module Box*”, namun yang membedakan adalah adanya *watermark* dan perubahan warna dan teks pada *button*.



Gambar 3.29 Tampilan *Admin Library* Website Plantar V2.0

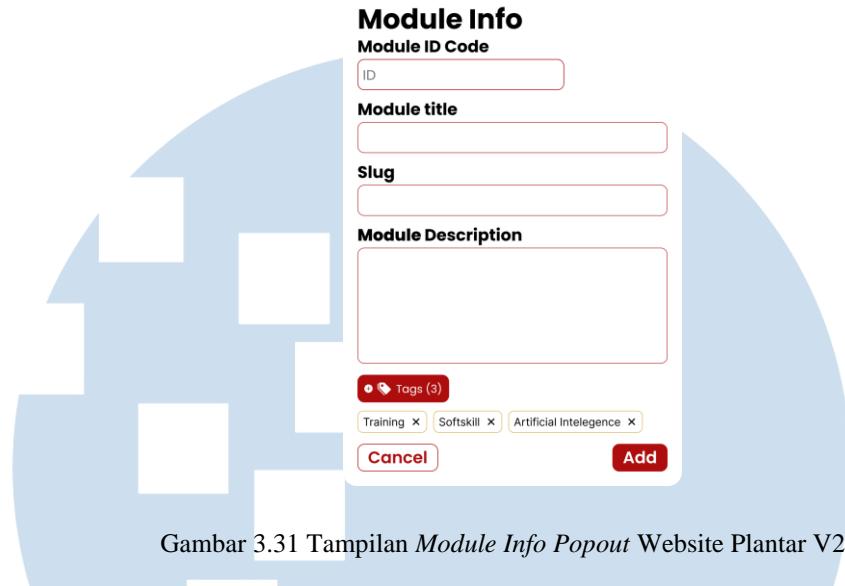
Penulis merancang *UI* “*Admin Library*” yang memiliki kesamaan dengan tampilan *UI user* untuk menjaga konsistensi desain. Perbedaan utama terletak pada penambahan fitur berupa “*Add Article Button*” yang berfungsi untuk menambahkan artikel baru. Artikel yang ditambahkan melalui fitur tersebut akan ditampilkan dan dapat diakses baik oleh admin maupun pengguna. Perancangan ini bertujuan untuk memudahkan pengelolaan konten sekaligus memastikan keseragaman tampilan pada sistem.



Gambar 3.30 Tampilan *Admin Curriculum* Website Plantar V2.0

Penulis merancang *UI* “*Admin Curriculum*” dengan struktur dan tampilan yang serupa dengan antarmuka *user* guna menjaga konsistensi desain. Perbedaan utama terletak pada penambahan fitur “*Add Module Button*” yang hanya tersedia pada sisi admin. Ketika tombol tersebut diklik, sistem akan menampilkan *pop-out* yang berfungsi untuk menambahkan modul baru. Fitur ini dirancang untuk mempermudah proses pengelolaan kurikulum tanpa mengganggu pengalaman pengguna.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

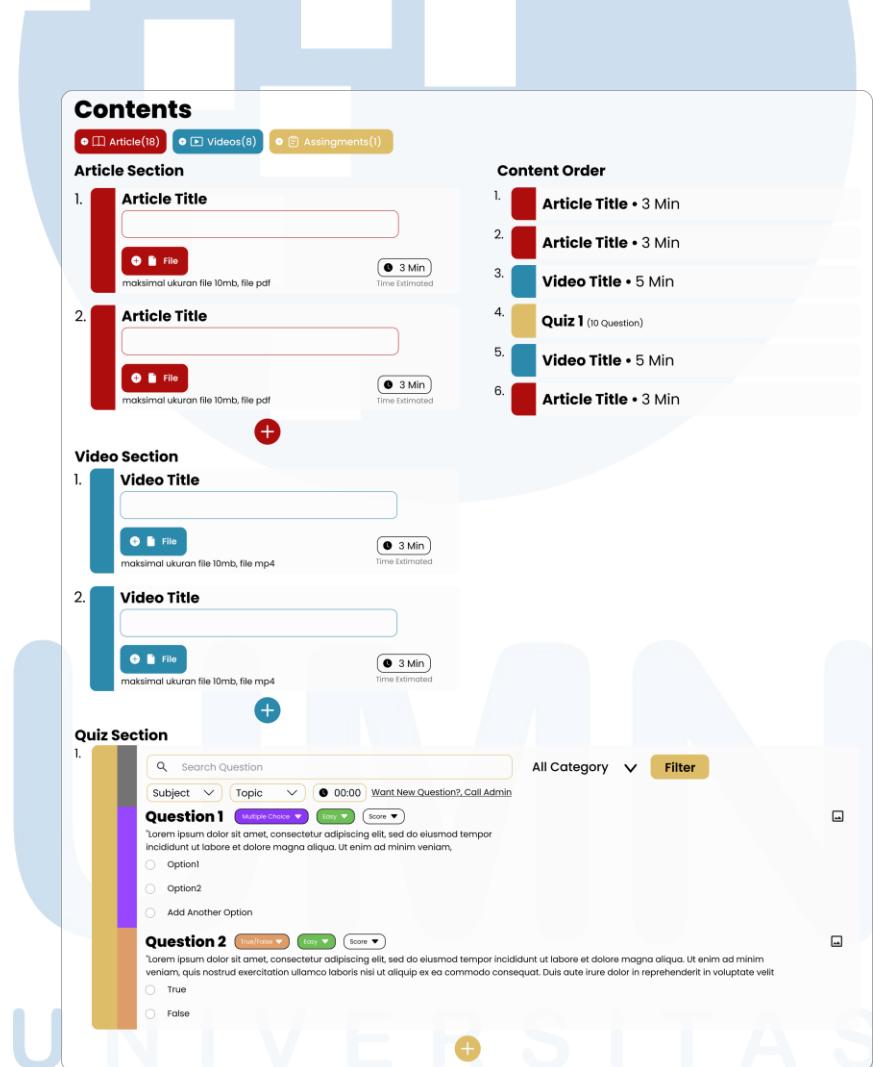


Gambar 3.31 Tampilan *Module Info Popout* Website Plantar V2.0

Penulis merancang “*Module Info Popout*” yang dimana terdapat kode modul, judul modul, *slug* yang memberikan kemudahan *user* atau *admin* ketika mencari kata kunci, deskripsi modul, dan tags. Penulis juga menambahkan “*Cancel Button*” bagi *admin* yang tidak sengaja menekan “*Add Module Button*” serta “*Add Button*” untuk menambahkan modul tersebut. Penulis juga memberikan tahapan proses pembuatan modul hingga 4 tahapan. *Popout* ini merupakan tahapan pertama.

Gambar 3.32 Tampilan *Draft Module Box* Website Plantar V2.0

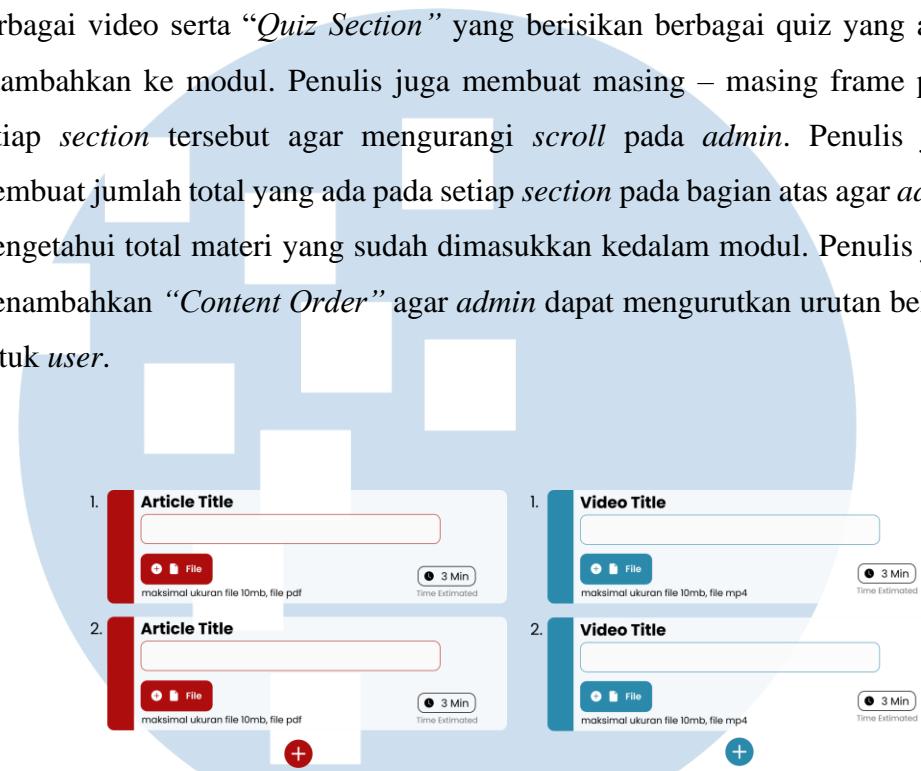
Penulis merancang "*Curriculum Page*" yang dilengkapi dengan "*Draft Module Box*" yang akan muncul ketika admin menambahkan modul melalui "*Add Module Button*", sesuai dengan arahan dari klien. Fitur ini berfungsi sebagai wadah sementara untuk modul yang belum dipublikasikan. Dengan adanya "*Draft Module Box*", admin dapat meninjau dan mengelola modul sebelum ditampilkan kepada *user*. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan keteraturan serta efisiensi dalam pengelolaan konten kurikulum.



Gambar 3.33 Tampilan Step 2 Module Admin Website Plantar V2.0

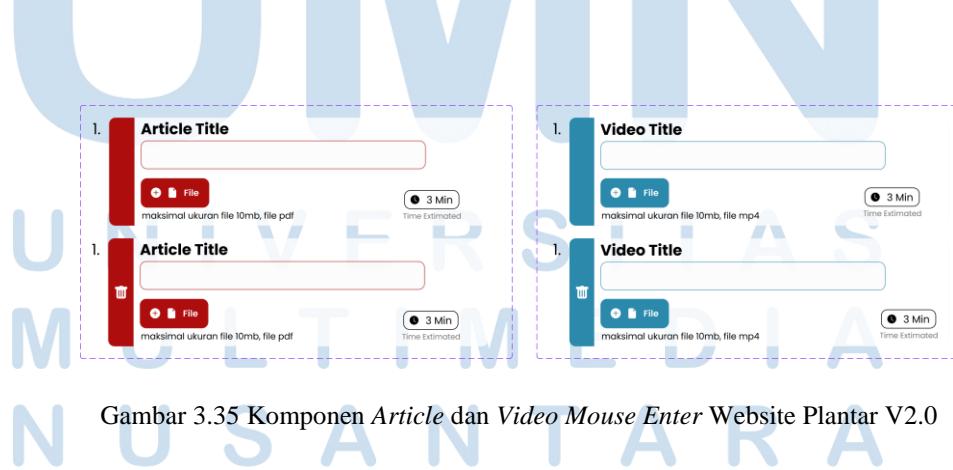
Penulis merancang "*Step 2 Module Admin*" yang berisikan *content* dari modul tersebut. Penulis membuat elemen berbagai *section*, mulai dari "*Article*

Section” yang berisikan berbagai artikel, “*Video Section*” yang berisikan berbagai video serta “*Quiz Section*” yang berisikan berbagai quiz yang akan ditambahkan ke modul. Penulis juga membuat masing – masing frame pada setiap *section* tersebut agar mengurangi *scroll* pada *admin*. Penulis juga membuat jumlah total yang ada pada setiap *section* pada bagian atas agar *admin* mengetahui total materi yang sudah dimasukkan kedalam modul. Penulis juga menambahkan “*Content Order*” agar *admin* dapat mengurutkan urutan belajar untuk *user*.



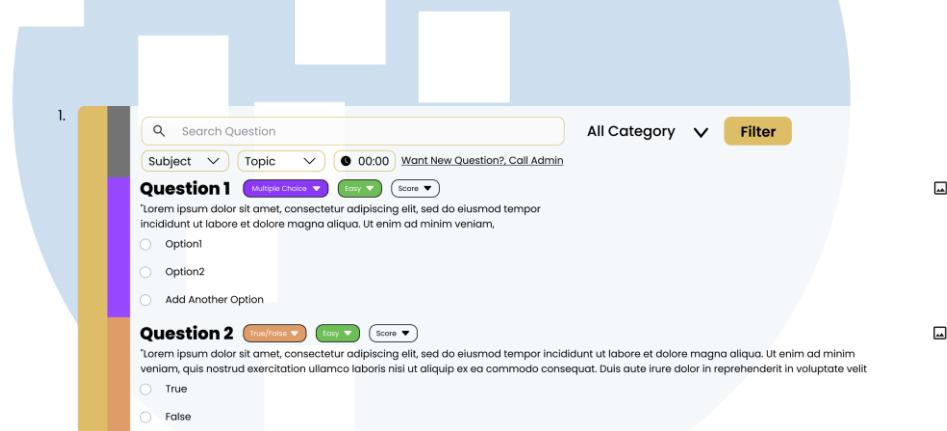
Gambar 3.34 Tampilan *Article* dan *Video Card* Website Plantar V2.0

Penulis merancang komponen *card* pada artikel dan video yang dimana masing – masing memiliki judul, lampiran file, estimasi waktu, dan “*Add Button*”. Penulis juga memberikan deskripsi pada lampiran file agar menyesuaikan tipe file yang dilampirkan yang dimana “pdf.” Untuk artikel dan “mp4.” Untuk video.



Gambar 3.35 Komponen *Article* dan *Video Mouse Enter* Website Plantar V2.0

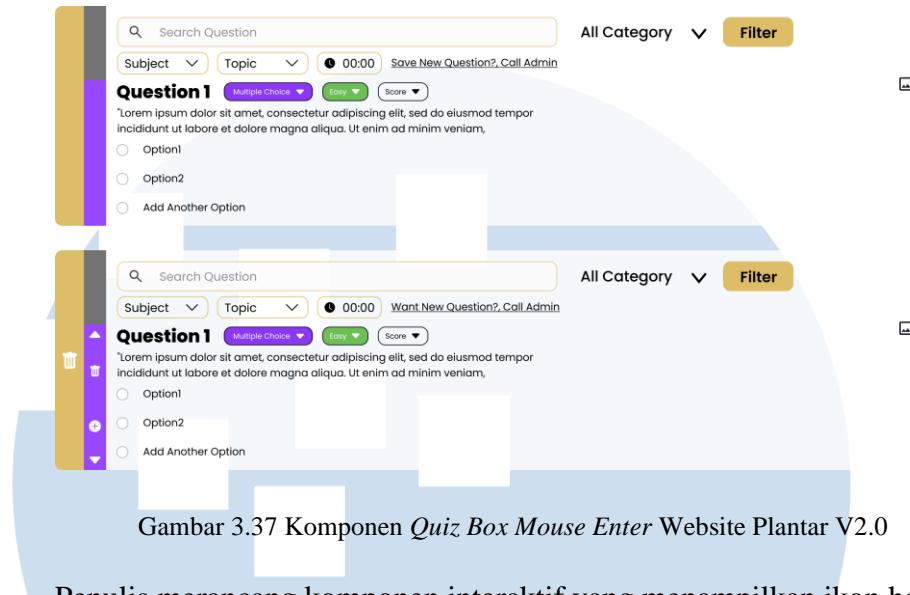
Penulis merancang komponen pada "Article Content Box" dan "Video Content Box" yang menampilkan ikon hapus ketika terjadi interaksi *mouse enter*. Fitur ini memungkinkan admin untuk menghapus materi yang sama, tidak relevan, atau berlebihan dengan lebih mudah. Perancangan interaksi tersebut bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan konten. Selain itu, fitur ini juga membantu menjaga kualitas dan keteraturan materi yang ditampilkan kepada *user*.



Gambar 3.36 Tampilan Quiz Box Website Plantar V2.0

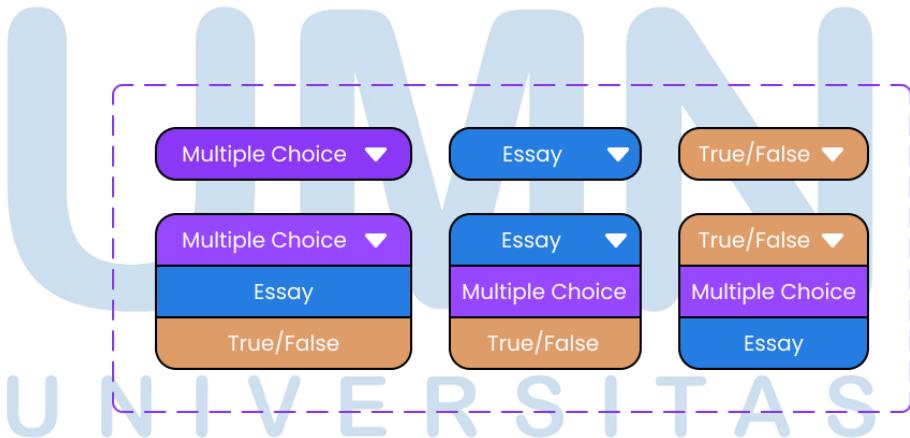
Penulis merancang komponen *Quiz* yang memiliki *search box*, *filter*, *subject*, *topic*, *time*, *picture*, *question*, *dropdown* yang berisikan tipe soal, tingkat kesulitan dan skor. *Admin* dapat mengganti jawaban dari soal yang didapatkan dari bank soal serta memodifikasi soal, namun tidak akan tersimpan dalam bank soal dikarenakan banyaknya file ataupun mencegah soal yang sama. Oleh karena itu terdapat *link* yang langsung kontak ke *super admin* buat berdiskusi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.37 Komponen *Quiz Box Mouse Enter* Website Plantar V2.0

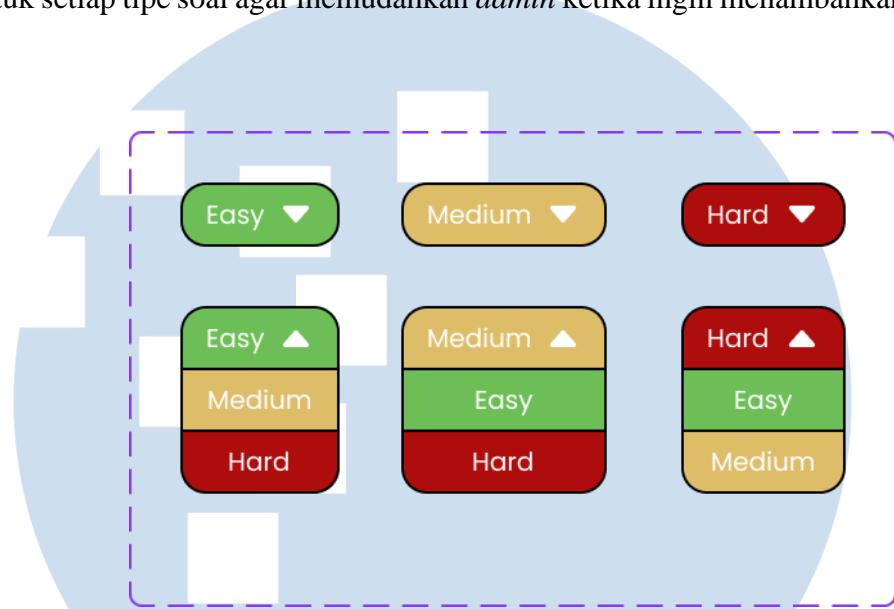
Penulis merancang komponen interaktif yang menampilkan ikon hapus, tambah soal, serta panah ke atas dan ke bawah ketika terjadi interaksi *mouse enter*. Ikon hapus yang berada di sisi kiri berfungsi untuk menghapus *quiz* secara keseluruhan, sedangkan ikon hapus di sisi kanan digunakan untuk menghapus soal tertentu. Penambahan ikon tambah soal memungkinkan admin menambahkan pertanyaan baru dengan mudah. Sementara itu, ikon panah atas dan bawah berfungsi untuk mengatur urutan soal. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam pengelolaan *quiz*.



Gambar 3.38 Komponen *Dropdown Tipe Soal* Website Plantar V2.0

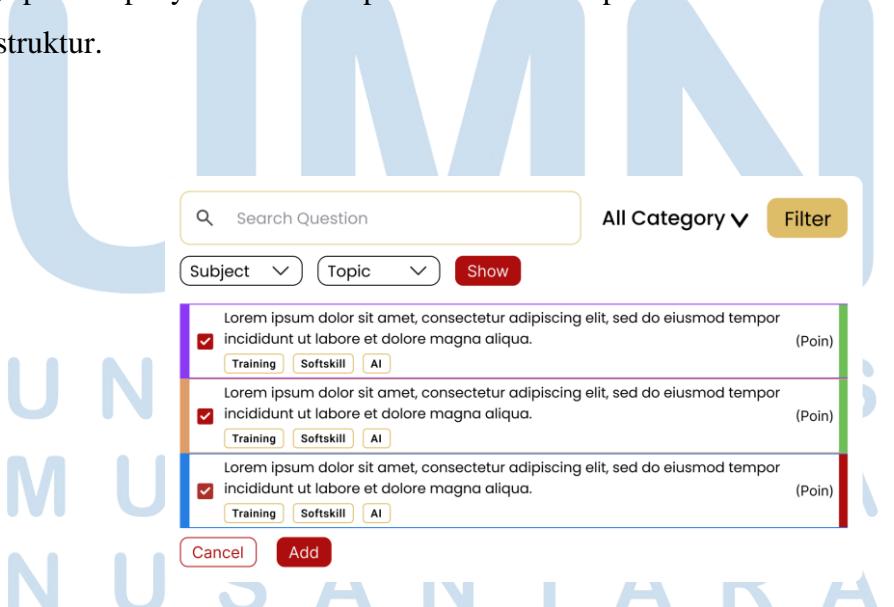
Penulis membuat komponen ketika *admin* ingin mengganti tipe soal, akan memunculkan *dropdown* berupa *Multiple Choice*, *Essay* dan *True/False*, Penulis juga menambahkan *auto layout* agar menyesuaikan teks dan frame agar

tidak bertabrakan dengan satu sama lain. Penulis juga memberikan kode warna untuk setiap tipe soal agar memudahkan *admin* ketika ingin menambahkan soal.



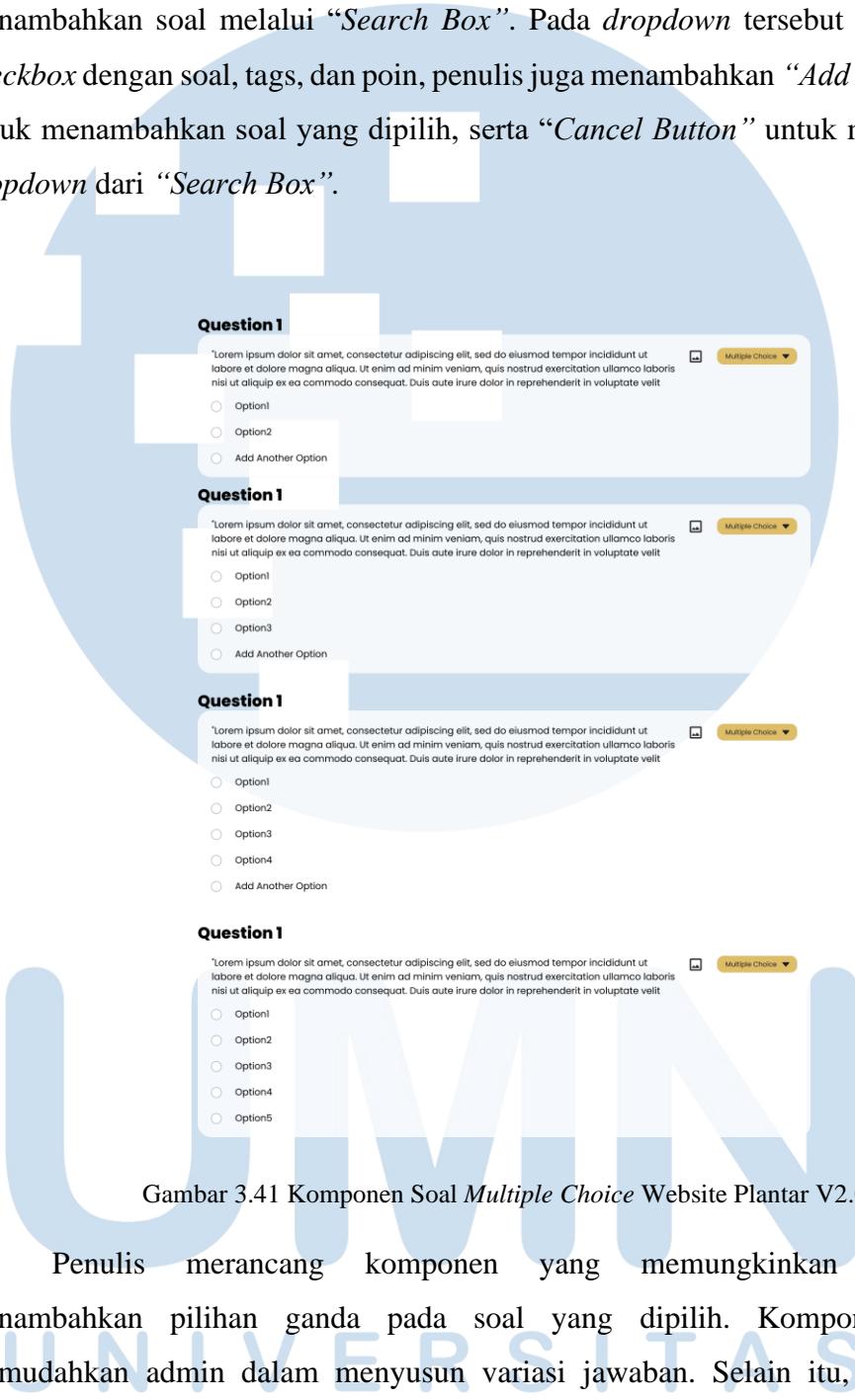
Gambar 3.39 Komponen *Dropdown* Tingkat Kesulitan Website Plantar V2.0

Penulis merancang komponen yang memungkinkan admin menentukan tingkat kesulitan soal melalui tampilan *dropdown*. Pada *dropdown* tersebut tersedia pilihan "*Easy*", "*Medium*", dan "*Hard*". Penentuan tingkat kesulitan ini berfungsi untuk menyesuaikan bobot nilai pada setiap soal. Dengan adanya fitur ini, proses penyusunan dan penilaian soal dapat dilakukan secara lebih terstruktur.



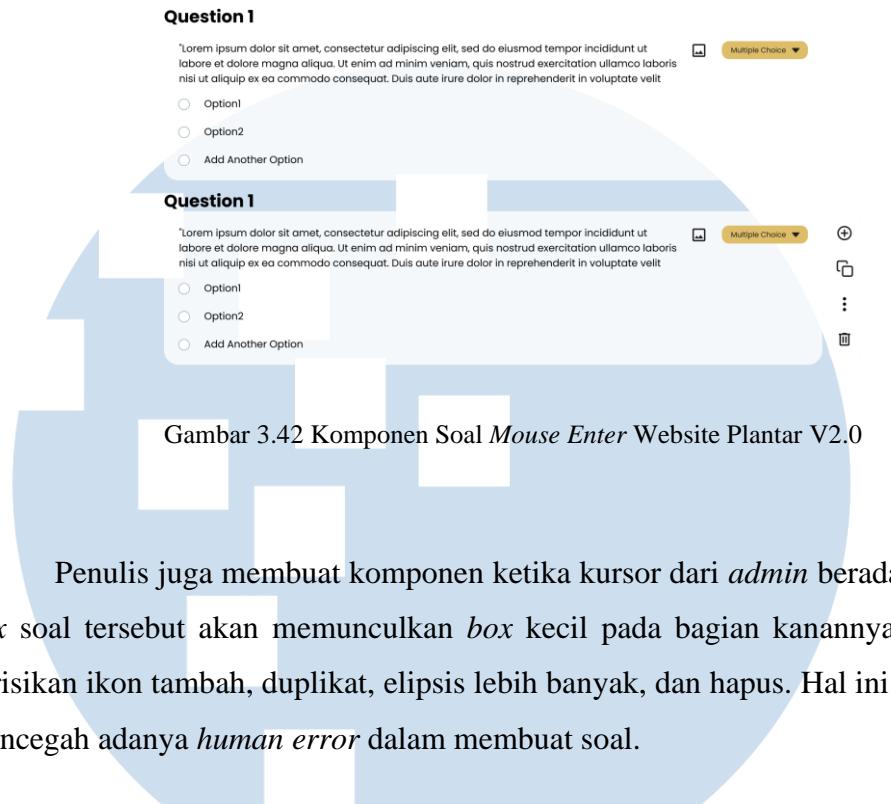
Gambar 3.40 Tampilan *Dropdown* Bank Soal Website Plantar V2.0

Penulis merancang *dropdown* bank soal ketika *admin* ingin menambahkan soal melalui “*Search Box*”. Pada *dropdown* tersebut terdapat *checkbox* dengan soal, tags, dan poin, penulis juga menambahkan “*Add Button*” untuk menambahkan soal yang dipilih, serta “*Cancel Button*” untuk menutup *dropdown* dari “*Search Box*”.



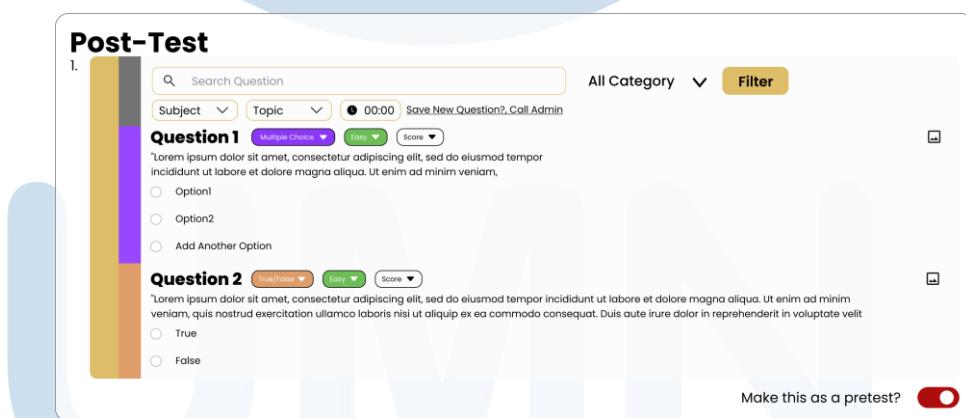
Gambar 3.41 Komponen Soal *Multiple Choice* Website Plantar V2.0

Penulis merancang komponen yang memungkinkan *admin* menambahkan pilihan ganda pada soal yang dipilih. Komponen ini memudahkan *admin* dalam menyusun variasi jawaban. Selain itu, penulis menambahkan ikon gambar sebagai fitur pendukung agar lebih fleksibel apabila *admin* ingin menyertakan contoh visual pada soal. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan kejelasan serta kualitas materi evaluasi yang ditampilkan kepada *user*.



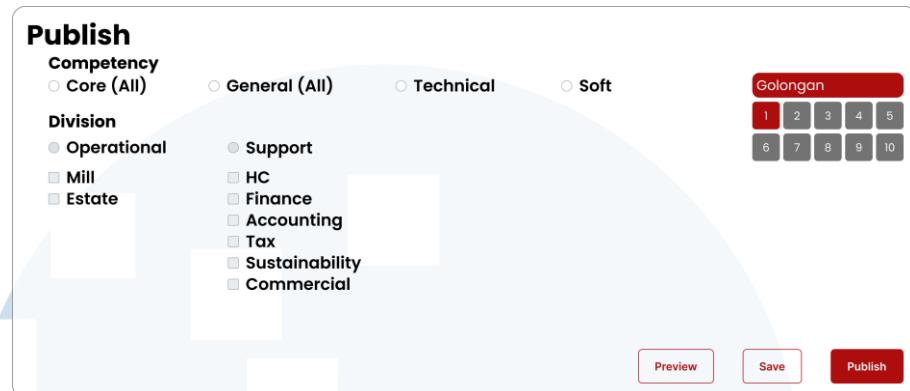
Gambar 3.42 Komponen Soal *Mouse Enter* Website Plantar V2.0

Penulis juga membuat komponen ketika kursor dari *admin* berada pada *box* soal tersebut akan memunculkan *box* kecil pada bagian kanannya yang berisikan ikon tambah, duplikat, ellipsis lebih banyak, dan hapus. Hal ini untuk mencegah adanya *human error* dalam membuat soal.



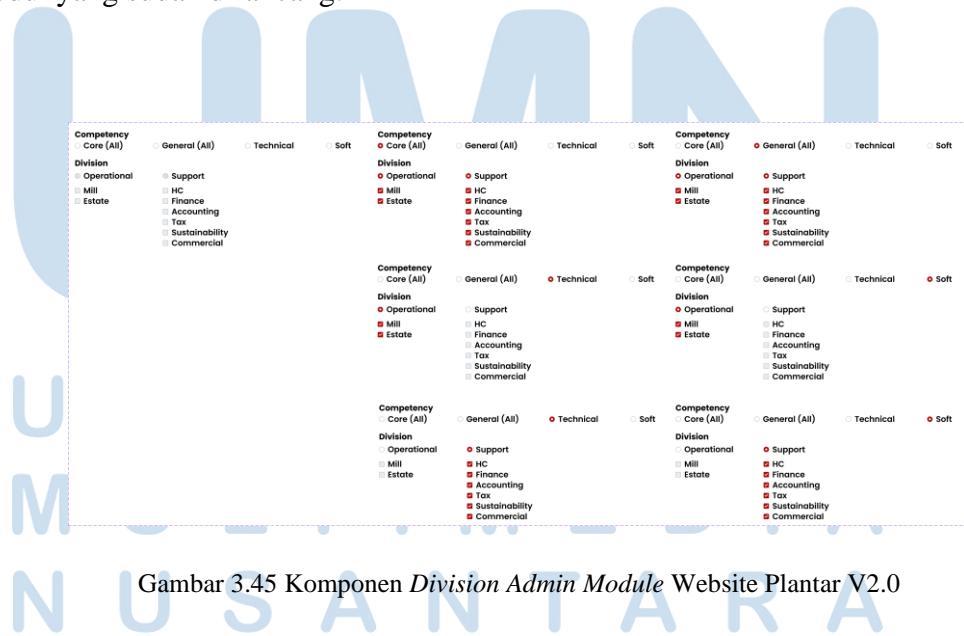
Gambar 3.43 Tampilan Step 3 Admin Module Website Plantar V2.0

Penulis merancang tahap ketiga “*Post-test*” dalam membuat modul. Elemen desain ini mirip dengan *Quiz*, namun nilai yang ada disini adalah hasil yang menentukan kompetensi karyawan. Penulis juga menambahkan *Switch Button* pada bawah kanan untuk menentukan apakah modul tersebut memiliki *pre-test* yang akan diujikan saat memulai modul.



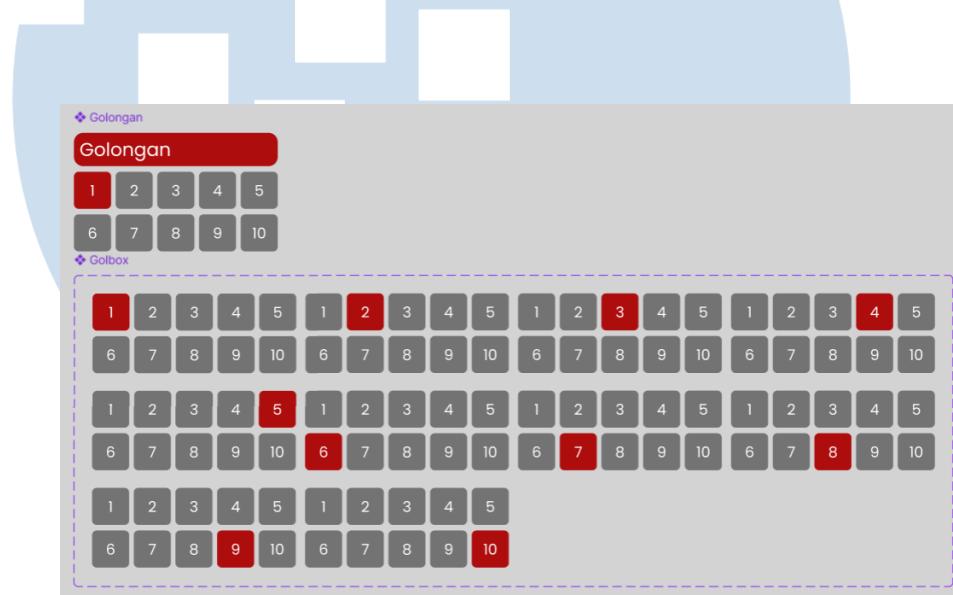
Gambar 3.44 Tampilan Step 4 Admin Module Website Plantar V2.0

Penulis juga diminta untuk merancang tahap keempat “*Publish*” dalam membuat modul. Pada desain ini terdapat “*Competency*” untuk meningkatkan *skill* karyawan menggunakan *radio button*. Pada “*Competency*” juga terdapat “*Core (All)*” berisikan materi yang wajib untuk diambil semua divisi, “*General (All)*” berisikan materi umum tentang Plantations kepada semua divisi, *Techincal* berisikan materi teknis untuk beberapa division tertentu, dan *Soft* berisikan materi untuk meningkatkan *softskill* pada divisi tertentu. Penulis juga menambahkan *Preview Button* untuk melihat keseluruhan modul, *Save Button* untuk disimpan sebagai draft, dan *Publish Button* untuk mempublisasikan modul yang sudah dirancang.



Gambar 3.45 Komponen Division Admin Module Website Plantar V2.0

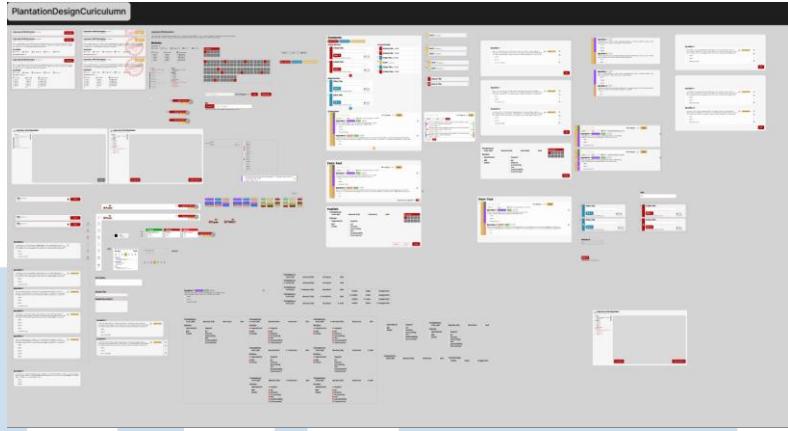
Penulis membuat komponen untuk division yang berisikan “*Operational*” yang berada pada lahan dan pabrik sawit serta “*Support*” yang membantu bagian penjualan, promosi, keberlanjutan, pajak, akuntasi, *Human Capital* dan finansial. Penulis membuat *radio button* agar ketika *admin* memilih bagian *Technical* atau *Soft* dari *Competency* harus memilih salah satu divisi. Penulis juga memberikan *checkbox* untuk menentukan materi modul ini dikhkususkan untuk divisi tertentu.



Gambar 3.46 Komponen Golongan *Admin Module* Website Plantar V2.0

Penulis juga diminta untuk membuat ketika membuat modul dapat tertuju ke golongan tertentu. Golongan tersebut juga dimulai dari golongan 3A, 3B, 4A, 4B, 5A, 5B, 6A, 6B, 7A, 7B, 8, 9, 10, semakin tinggi golongan maka jabatannya semakin tinggi. Penulis merancang agar komponen *box* golongan hanya dapat dipilih satu menyesuaikan tingkat kesulitan dari modul tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.47 Keseluruhan Aset Komponen Website Plantar V2.0

Penulis merancang komponen serta *prototyping* untuk menjadikan website Plantar lebih interaktif bagi *user* dan *admin*. Perancangan ini bertujuan untuk mensimulasikan alur interaksi pada setiap fitur yang tersedia. Selain itu, *prototyping* juga berfungsi untuk mempermudah pemahaman klien terhadap fungsi tombol-tombol *UI* yang dirancang sebelum tahap pengembangan.



Gambar 3.48 Moodboard Gamifikasi Website Plantar V2.0

Penulis diminta untuk membuat “Gamifikasi” website Plantar, oleh karena itu penulis mulai mencari referensi untuk konsep gamifikasi untuk website plantar. Pada “Shopee” terdapat namanya pohon shopee yang dimana

semakin banyak disiram melalui *login*, maka akan semakin bertumbuh hingga memberikan banyak voucher. Pada “Planet Crafter” menceritakan planet gersang dan kering yang tidak memiliki kehidupan. Tugas player adalah mengumpulkan material dan membangun alat yang dapat membawa peradaban agar layak ditinggali.

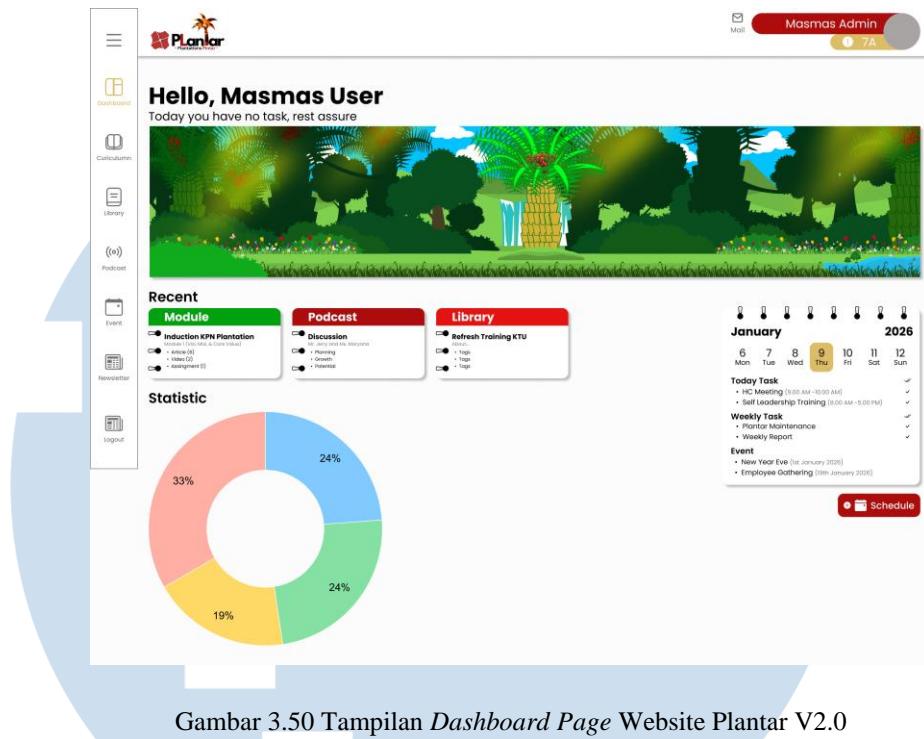


Gambar 3.49 Aset Gamifikasi Website Plantar V2.0

Penulis mendesain aset visual “Gamifikasi” yang dimana terdapat pohon sawit ditengah sebagai bentuk golongan (progres) karyawan mengambil referensi dari pohon “Shopee”, yang dimana ketika user mengurus pohon tersebut akan semakin bertumbuh. Penulis juga mengambil dari game ”Planet Crafter” untuk menggambarkan suasana dari yang kering dan gersang menjadi penghijauan, mengikuti progres sawit.

Pada bagian “Gamifikasi” akan menjadi fitur tambahan saat Plantar sudah diluncurkan, dikarenakan tujuan utama klien adalah *user* atau *admin* tidak merasa pusing atau tersesat ketika menggunakan website, oleh karena itu penulis diminta untuk menyiapkan asetnya terlebih dahulu.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



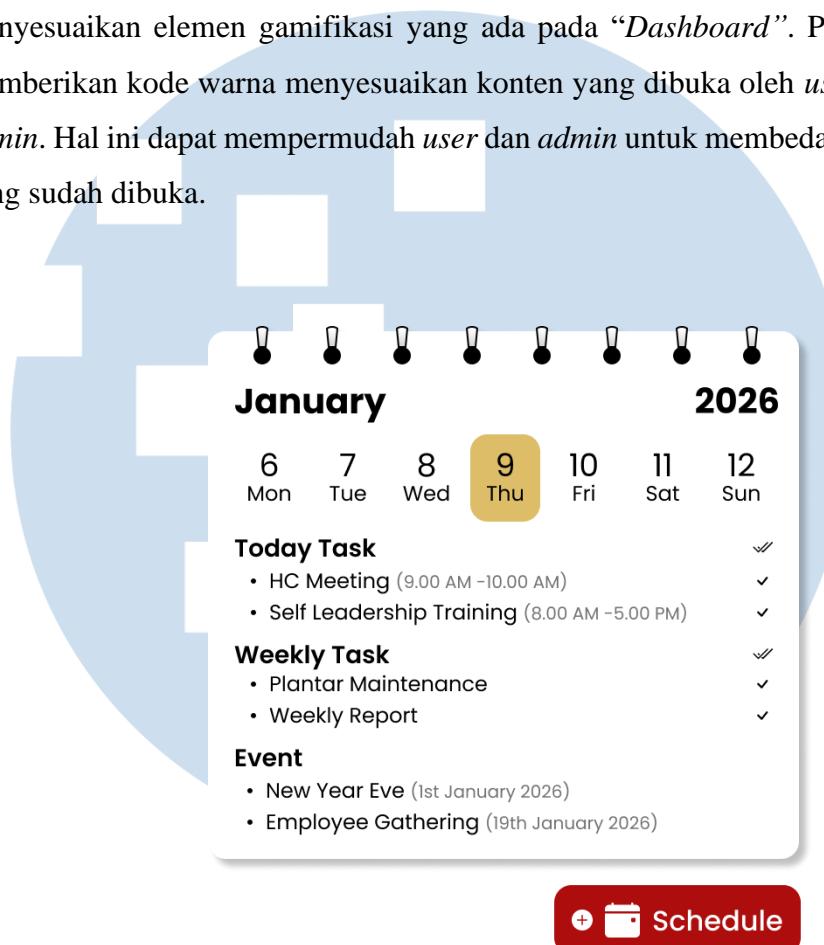
Gambar 3.50 Tampilan Dashboard Page Website Plantar V2.0

Penulis juga diminta untuk merancang bagian “*Dashboard Page*”, penulis merancang “*Dashboard*” serta menaruh elemen Gamifikasi. Penulis juga menambahkan “*Recent Card*” untuk mempermudah *user* atau *admin* dalam mengakses kembali konten yang dibuka sebelumnya. Penulis menambahkan fitur kalender serta “*Add Button*” untuk menambahkan jadwal dari *user* ataupun *admin*. Pada kalender tersebut juga menampilkan *deadline* yang sudah ditetapkan oleh *user* dan *admin*, hal ini dapat mendorong karyawan untuk lebih sering mengakses website Plantar. Penulis juga menambahkan tampilan data statistik untuk setiap *user* dan *admin*.



Gambar 3.51 Recent Card Website Plantar V2.0

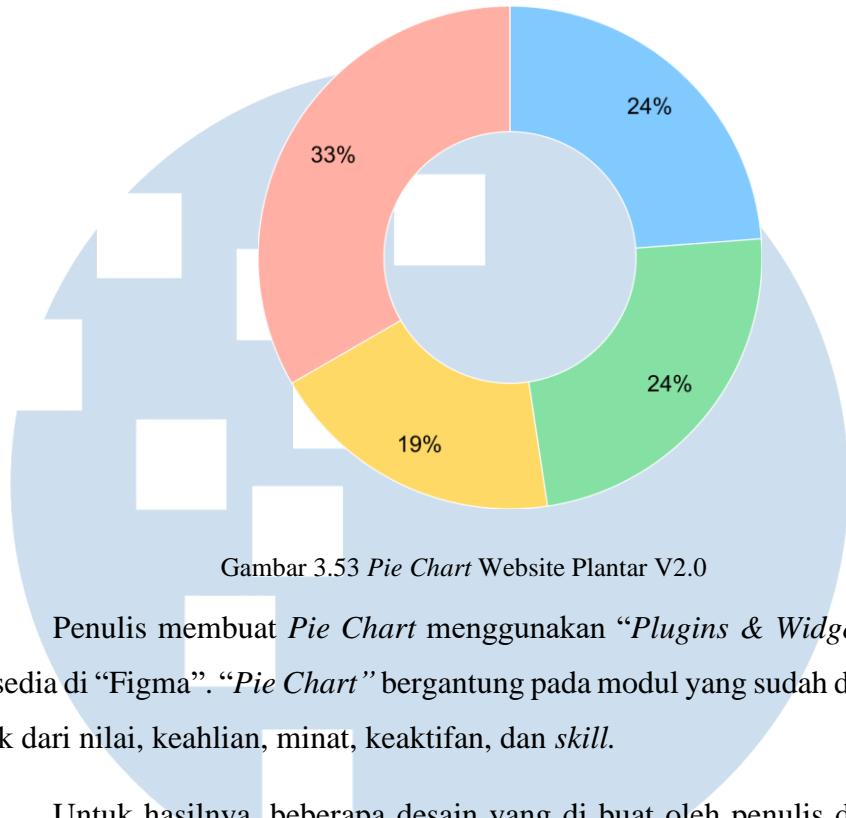
Penulis merancang “Recent Card” dengan adanya jilid untuk menyesuaikan elemen gamifikasi yang ada pada “Dashboard”. Penulis juga memberikan kode warna menyesuaikan konten yang dibuka oleh *user* ataupun *admin*. Hal ini dapat mempermudah *user* dan *admin* untuk membedakan konten yang sudah dibuka.



Gambar 3.52 Calender Website Plantar V2.0

Penulis membuat komponen untuk kalender ketika *user* atau *admin* ingin melihat tanggal, hari dan jadwal yang ada, mereka cukup scroll secara horizontal yang kemudian akan menunjukkan ada jadwal dan hari apa pada tanggal tersebut. Terdapat “Today Task”, “Weekly Task”, dan “Event” yang membantu *user* dan *admin* untuk memantau *deadline* tugas serta event yang akan datang . *User* juga dapat mencheck-list bagian task yang sudah selesai dengan menekan ikon centang pada bagian kanan teks.

MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.53 *Pie Chart* Website Plantar V2.0

Penulis membuat *Pie Chart* menggunakan “*Plugins & Widgets*” yang tersedia di “Figma”. “*Pie Chart*” bergantung pada modul yang sudah dikerjakan baik dari nilai, keahlian, minat, keaktifan, dan *skill*.

Untuk hasilnya, beberapa desain yang di buat oleh penulis digunakan oleh klien, namun juga beberapa di modifikasi menyesuaikan keinginan klien. Klien menggunakan “Figma Make” yang dimana merupakan salah satu fitur *Artificial Intelligence* (AI) dari figma dalam membuat website. Klien memberikan lampiran hasil desain yang dirancang penulis kemudian diremake ulang dengan “Figma Make” agar lebih *clean* dan kekinian.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Selama proses pelaksanaan tugas selama magang, penulis juga mendapatkan berbagai macam proyek lainnya. Proyek tersebut dapat berupa pengerjaan poster, aset, merchandise, backdrop dan desain-desain lainnya. Berikut proyek-proyek tambahan yang sudah dilakukan oleh penulis selama magang berlangsung.

3.3.2.1 Proyek Dekorasi Lift HUT-80

Memperingati Kemerdekaan HUT-80 dengan melakukan dekorasi hias lift yang bertemakan kota KPN yang diadakan oleh KPN Corp. Lomba ini dimaksudkan untuk memeriahkan suasana kemerdekaan di kantor yang bertujuan untuk memperingati hari kemerdekaan serta tujuan adanya program ini adalah untuk menunjukkan bahwa suasana kantor bukan hanya sekedar bekerja saja, namun juga memiliki berbagai event agar meningkatkan loyalitas karyawan.



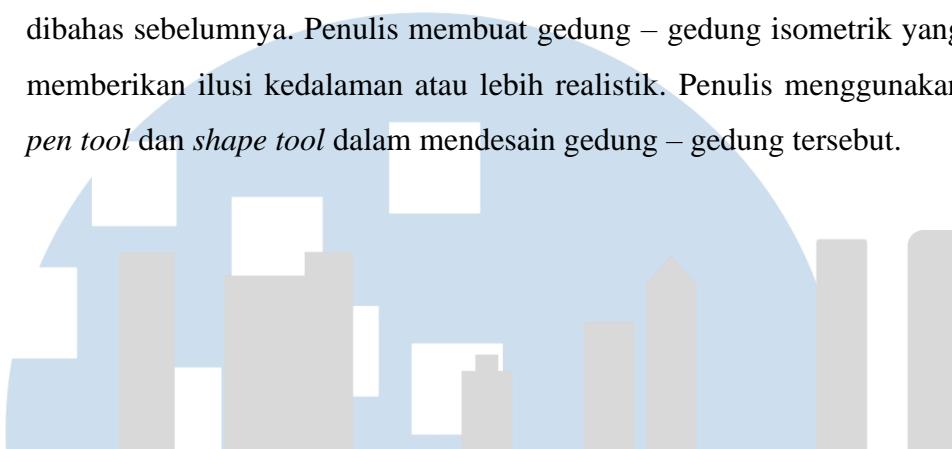
Gambar 3.54 Briefing Rapat Untuk Dekorasi Lift

Penulis mengikuti rapat untuk membahas mengenai acara ini yang berisikan tema, budget, ide, tempat, konsep, dan *deadline*. Penulis diminta untuk membuatkan aset untuk dekorasi serta membuat sketsa kasar yang akan menjadi referensi untuk project tersebut.



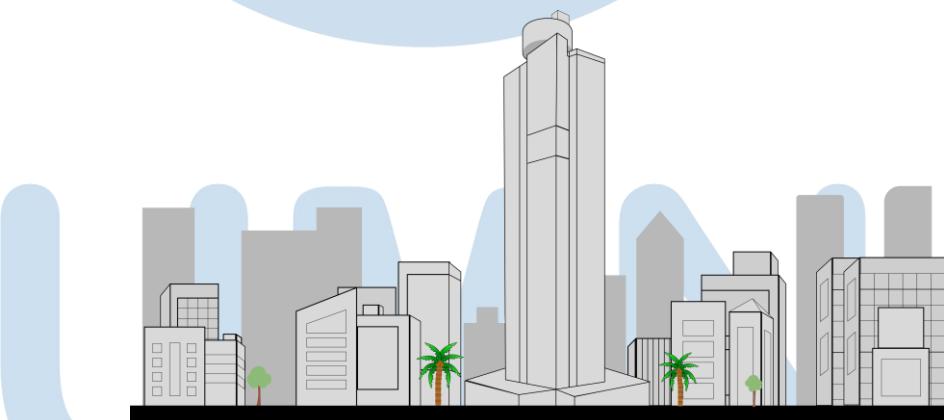
Gambar 3.55 Sketsa Kasar Digital Awal Kota KPN

Penulis membuat sketsa kasar digital sesuai dengan hasil rapat yang dibahas sebelumnya. Penulis membuat gedung – gedung isometrik yang memberikan ilusi kedalaman atau lebih realistik. Penulis menggunakan *pen tool* dan *shape tool* dalam mendesain gedung – gedung tersebut.



Gambar 3.56 Sketsa Digital Bayangan Gedung Awal Kota KPN

Penulis juga memberikan bayangan gedung – gedung dibelakang. Dengan adanya bayang – bayangan gedung dapat memberikan kesan yang lebih natural di kota KPN. Penulis menggunakan *Union* yang dimana kegunaan *tools* tersebut untuk menggabungkan shape.



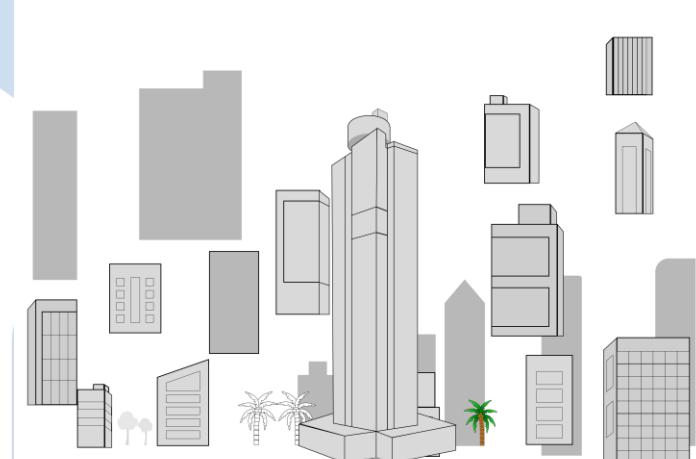
Gambar 3.57 Sketsa Digital Detail Gedung Awal Kota KPN

Penulis diminta untuk mengganti menara “Monas” menjadi “Gama Tower” dikarenakan lebih berkaitan dengan kota KPN. Penulis juga memperdetail gambaran gedung berupa kaca dan garis – garis serta menambahkan pohon – pohon untuk memperbaiki suasana kota.



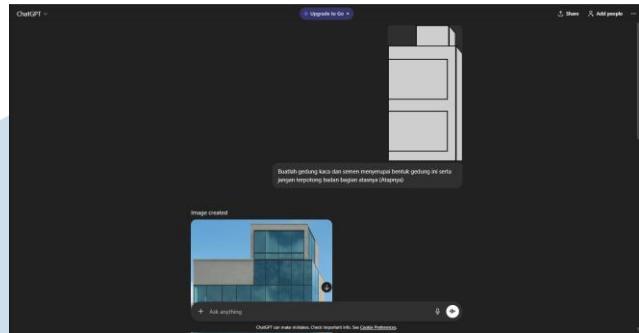
Gambar 3.58 Sketsa Kasar Kota KPN Beserta Foto Depan Lift

Penulis diminta untuk memfoto tampilan depan lift dan disesuaikan dengan sketsa yang digambar. Dengan adanya gambaran bagaimana kota kpn di depan lift, dapat memperjelas bagaimana gedung yang akan disusun nantinya.



Gambar 3.59 Aset - Aset Kota KPN

Penulis diminta untuk memisahkan semua gedung yang sudah didesain oleh penulis yang kemudian diberitahukan untuk menggenerate ulang gedung – gedung menggunakan *tools* yang ada yaitu “*ChatGPT*” Dengan memberikan *style* yang realistik.



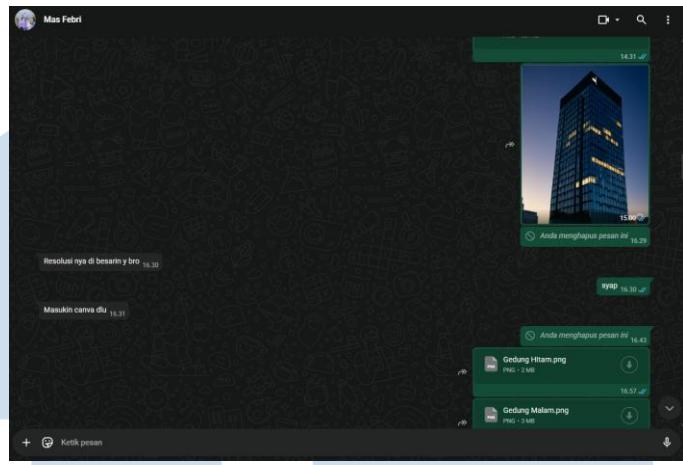
Gambar 3.60 ChatGPT Kota KPN

Penulis diminta untuk melakukan proses pembuatan ulang desain gedung yang sebelumnya telah dirancang. Selain itu, penulis juga diarahkan untuk menampilkan suasana gedung-gedung tersebut pada kondisi malam hari. Pendekatan ini bertujuan untuk menonjolkan pencahayaan suasana kota KPN. Dengan penggambaran suasana malam, visual yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan kesan lingkungan perkotaan yang lebih hidup.



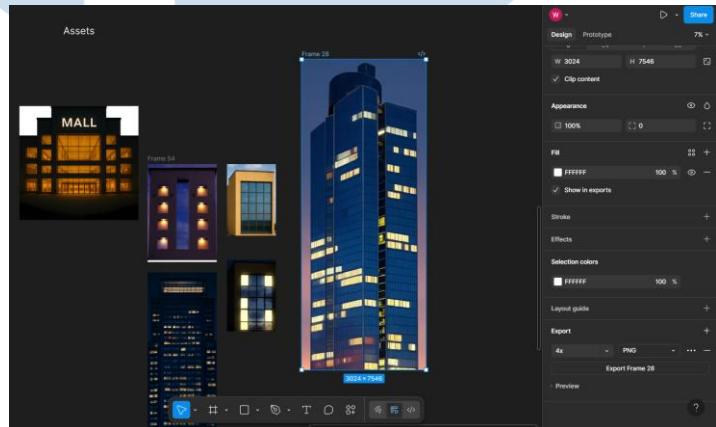
Gambar 3.61 Perancangan Kota KPN

Penulis diminta untuk membuat aset gedung dengan tampilan yang lebih realistik menggunakan teknologi *Artificial Intelligence (AI)*. Aset-aset yang dihasilkan kemudian melalui proses seleksi oleh anggota tim untuk menentukan desain gedung yang paling sesuai digunakan sebagai elemen dekorasi.



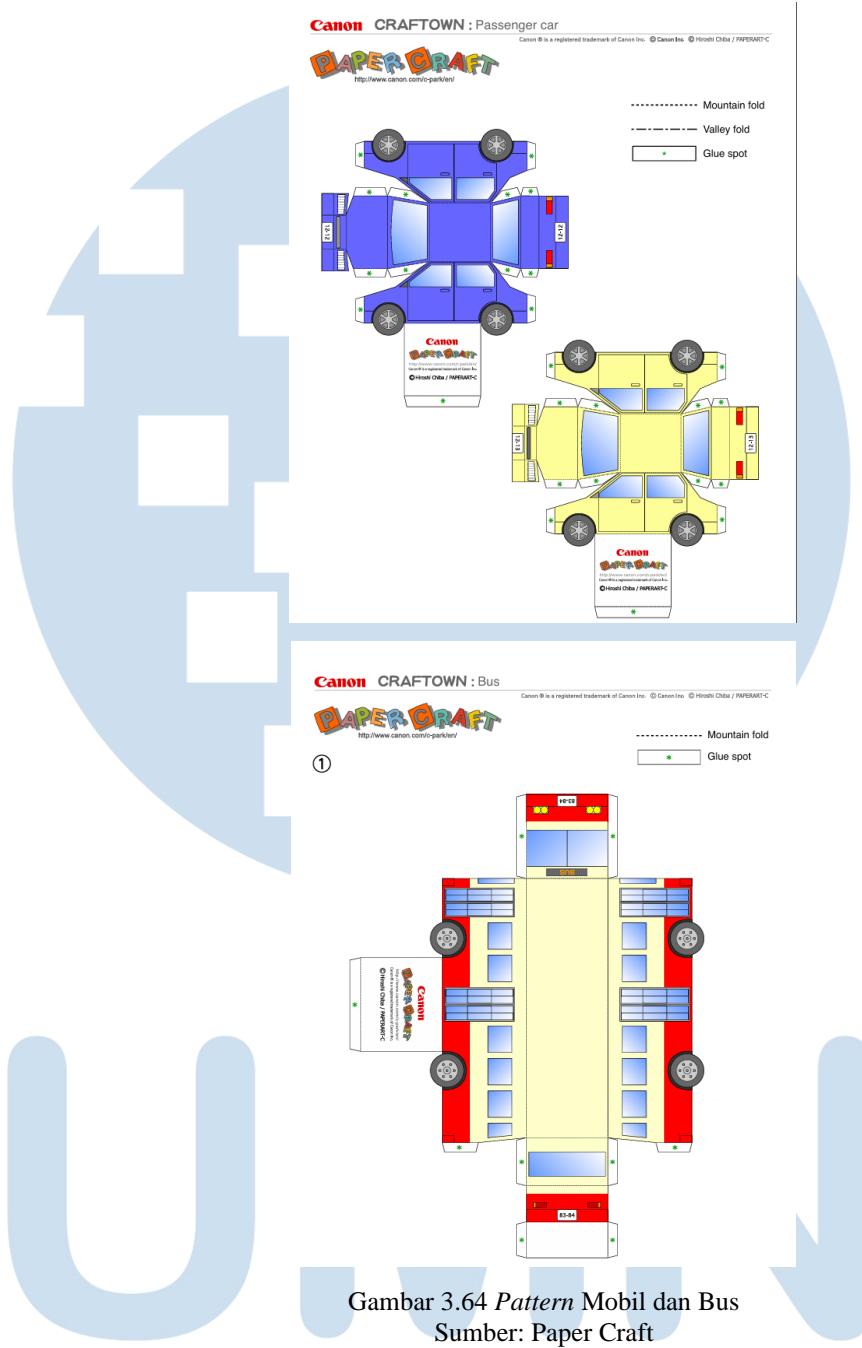
Gambar 3.62 *Chat Klien Mengenai Resolusi Gambar Gedung*

Penulis diminta untuk menaikkan resolusi untuk gambar – gambar gedung yang dihasilkan dari “*ChatGPT*” agar saat di *print out* visual gambar tetap tajam dan tidak pecah, dikarenakan hasil dari print tersebut akan ditempelkan ke Styrofoam.



Gambar 3.63 Menaikkan Resolusi Gambar Gedung

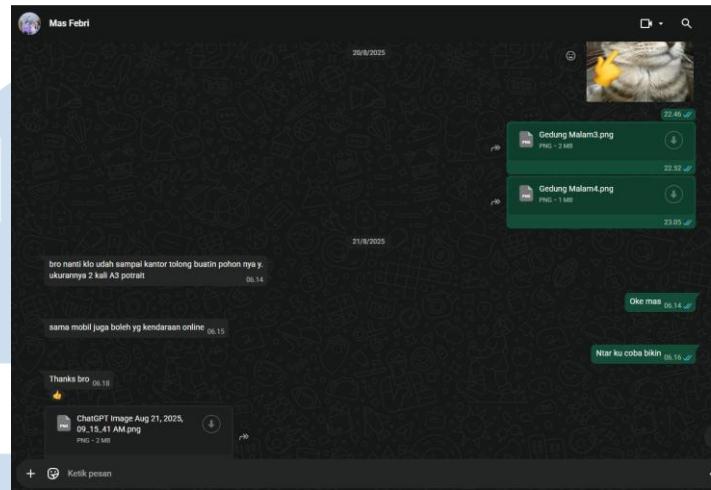
Penulis menggunakan fitur *Export 4x* dari “*Figma*” dengan format berkas PNG untuk meningkatkan kualitas gambar. Teknik ini dilakukan dengan memperbesar jumlah piksel sehingga detail visual menjadi lebih jelas. Peningkatan resolusi tersebut bertujuan untuk menjaga ketajaman gambar, khususnya saat digunakan untuk keperluan cetak.



Gambar 3.64 Pattern Mobil dan Bus
Sumber: Paper Craft

Penulis diminta untuk memperbesar *pattern* gambar mobil dan bus dikarenakan *file* yang didownload dari “Paper Craft” dalam bentuk pdf.

Penulis menscreenshot kemudian *crop* bagian mobil dan bus kemudian memperbesar ukuran dari *crop* serta melakukan 4x *Export* agar tidak pecah. Apabila di print langsung dari pdf, mobil dan busnya menjadi sangat kecil dan tidak proporsional.



Gambar 3.65 Chat Klien Mengenai Resolusi Pohon dan Kendaraan

Penulis juga diminta untuk memperbesar resolusi untuk pohon serta mobil yang nantikan akan di print dan di tempelkan ke styrofoam untuk lebih memeriahkan suasana kota KPN. Penulis melakukan 4x *Export* pada pohon dan kendaraan melalui “Figma”.



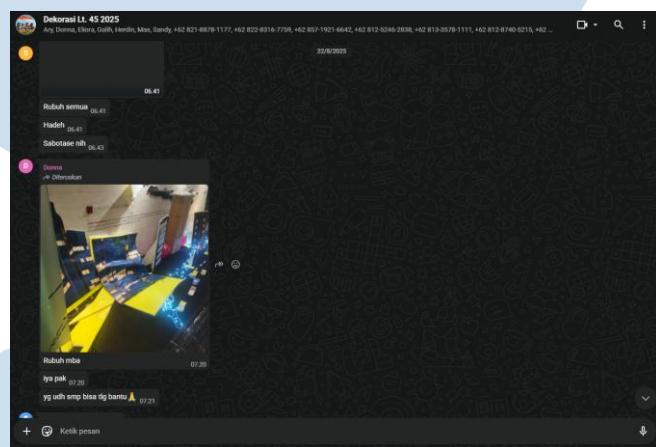
Gambar 3.66 Masking Gambar Warga KPN

Penulis juga diminta untuk memperbaiki gambar warga kpn yang sedang merayakan HUT-80 yang digenerate oleh AI dari klien. Penulis menggunakan teknik masking dikarenakan adanya kejangan kelebihan tangan pada gambar tersebut.



Gambar 3.67 Aset Keseluruhan Yang Dirancang Penulis

Setelah semua asset yang *dirancang* oleh penulis, tim eksekusi mulai peran mereka dengan mengeprint asset yang disediakan oleh penulis. Tim eksekusi juga sudah menyiapkan styrofoam dan mengeprint asset yang dihasilkan penulis, dan memulai mendekorasi lift.



Gambar 3.68 Group Chat Kendala Dekorasi Lift

Setelah proses dekorasi selesai dilakukan, ditemukan kendala pada penggunaan styrofoam akibat kurangnya struktur penopang atau landasan yang kuat. Kondisi tersebut menyebabkan styrofoam tidak mampu menopang elemen dekorasi secara optimal.



Gambar 3.69 Dekorasi Lift Lt.45 GAMA Tower

Pada tim eksekusi juga terdapat *Architecture Specialist* yang mengusulkan memberikan tulang menggunakan tusukan dan memberikan landasan agar gedung yang dipajang bisa stabil dan tidak mudah runtuh. *Architecture Specialist* mengarahkan semua tim eksekusi untuk memberikan tusukan pada styrofoam agar tidak terjadi masalah yang sama. Penulis ikut membantu tim eksekusi dalam memberikan tulang ke styrofoam menggunakan tusukan.





Gambar 3.70 Display Juara Lomba Dekorasi Lift

Alhasil, dari hasil penilaian dari para juri yang berasal dari KPN Corp, plantation lantai 45 mendapatkan juara 2 yang melalui penilaian bukan hanya dari karya desain saja, namun juga dari segi biaya produksi dan waktu pekerjaannya.

3.3.2.2 Proyek *Newsletter*



Gambar 3.71 Tampilan *Newsletter* Lama

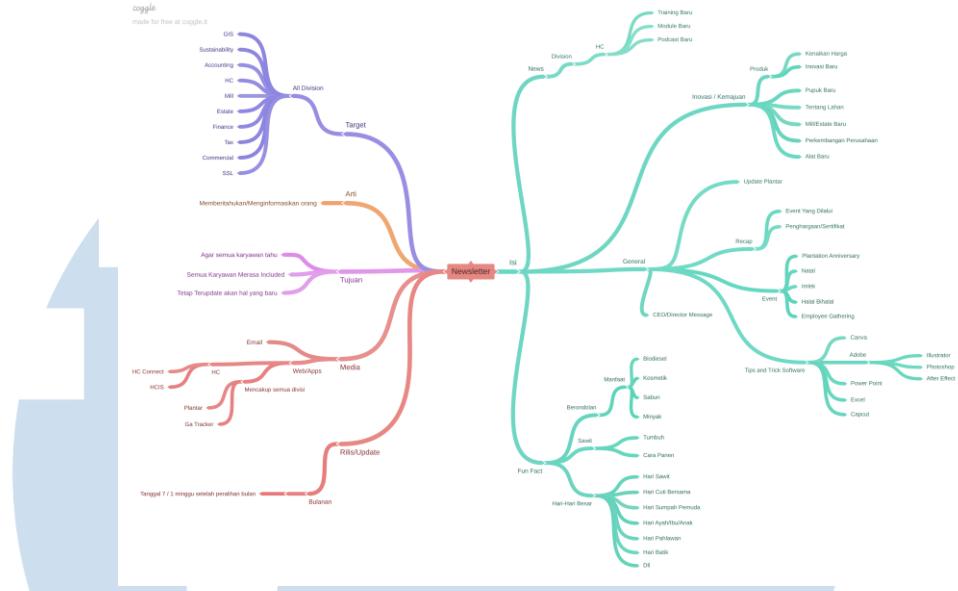
Newsletter milik klien bertujuan untuk memberitakan kabar terbaru ataupun menginformasikan karyawan mengenai plantation. Isi rubrik bisa mencakup kabar terbaru, atau *event* yang berjalan, *event bulan depan*, *anniversary*, *training*, dan *update*. Newsletter sebelumnya memiliki banyak konten yang kurang relevan bagi karyawan serta memiliki desain yang kurang menarik, sehingga isi rubrik kurang menarik untuk dibaca oleh karyawan.



Gambar 3.72 Referensi Newsletter
Sumber: Pako Group & Harita Nikkel

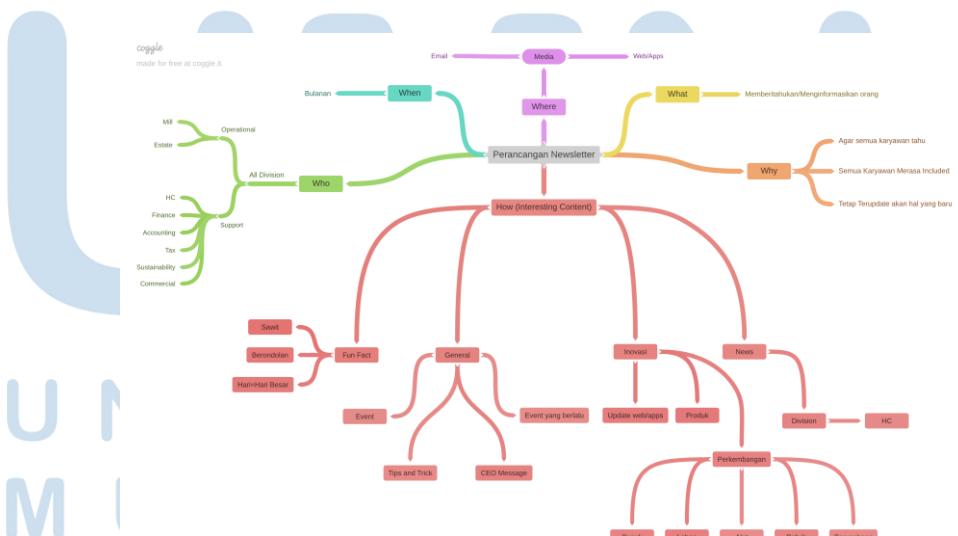
Penulis melakukan *benchmark* ke perusahaan lain, seperti “HARITA Group” dan “PAKO Group” untuk melihat bagaimana newsletter yang dimiliki perusahaan tersebut sebagai inspirasi. Pako Group menyesuaikan tema dengan bulannya dikarenakan update sekali setiap bulan serta isi rubrik berupa inovasi, produk, funfact, dan cerita inspirasi dari karyawan jadi patokan untuk newsletter nantinya. HARITA Group juga memiliki berbagai isi yang dapat diambil oleh penulis seperti *event*, *plan bulan depan*, *tips and trick*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.73 Mindmap Detail Newsletter

Penulis diminta untuk merancang dari mulai dari *template* untuk mendesain, media yang akan disebarluaskan dimana, Rubrik yang berisikan isi konten dari newsletter, hingga *plan* bulan depan. Penulis membuat mindmap yang berisikan arti, tujuan, target, media, rilis/update dan Rubrik. Penulis juga melakukan *research* terlebih dahulu untuk melengkapi mindmap tersebut.



Gambar 3.74 Mindmap Sederhana Newsletter

Penulis kemudian menyederhanakan sesuai permintaan klien. Penulis menggunakan *5W + 1H* untuk mendapatkan gambaran *Newsletter* secara keseluruhan baik dari arti, target, manfaat, tujuan, kapan, dan bagaimana. Pada bagian rubrik, penulis membuat 4 section agar lebih terstruktur dalam menyampaikan informasi yaitu “General”, “Innovation”, “Division News”, dan “Fun Fact”. “General” mencakup hal - hal umum seperti *Event*, *CEO Message*, *Recap Event*, *Tips & Trick*. “Innovation” mencakup perkembangan perusahaan baik dari produk, lahan dan pabrik. “Division News” berisikan kabar terbaru dari setiap divisi dan “Fun Fact” yang berisikan tentang buah sawit ataupun peringatan hari - hari yang berhubungan dengan plantations.

Untuk *update newsletter* akan dilakukan setiap tanggal 6 atau 1 minggu setelah 1 bulan berlalu dikarenakan perlu menambahkan rubrik terbaru serta acara untuk bulan depan.



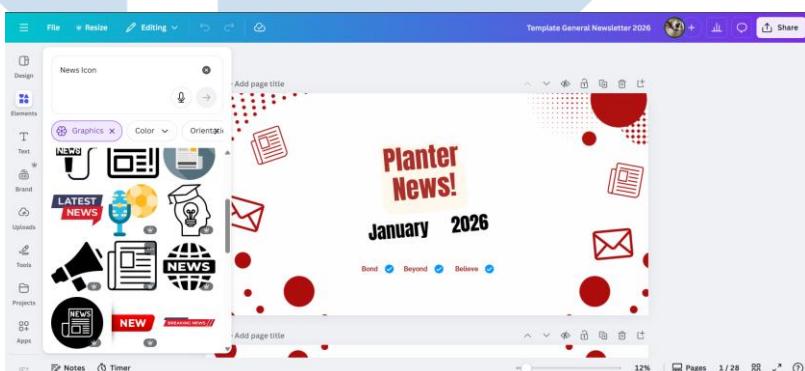
Gambar 3.75 Desain Awal *Newsletter* Baru

Penulis diminta untuk membuat desain *template* di “Canva” agar klien nantinya bisa mengedit untuk kedepannya. Penulis mendesain “Newsletter” yang bertemakan *Vintage Paper* yang dimana memiliki pesan kuat mengenai adanya kabar terbaru, sama seperti koran pada umumnya. Namun desain ini kurang disukai oleh klien, dikarenakan klien membutuhkan branding kuat untuk perusahaan KPN, dikarenakan mereka ingin memperkuat citra perusahaan.



Gambar 3.76 Desain Kedua *Newsletter* Baru

Penulis merancang varian desain kedua dengan mengintegrasikan elemen-elemen visual perusahaan serta menyesuaikan penggunaan warna sesuai dengan identitas merek KPN. Pendekatan ini dilakukan untuk memperkuat citra dan konsistensi brand perusahaan sesuai dengan permintaan klien.



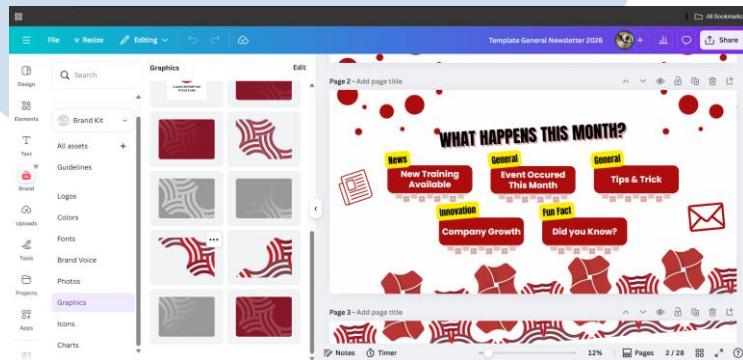
Gambar 3.77 Pengerjaan *Newsletter* Baru

Penulis mendesain “*Newsletter*” menggunakan “Canva”. Penulis memakai ikon *email* dan *news* untuk memperkuat pesan bahwa newsletter ini bertujuan untuk memberitahukan kabar terbaru dari Plantations serta memakai bentuk bulat untuk mengurangi rasa kaku sesuai permintaan klien.



Gambar 3.78 Daftar Isi *Newsletter* Baru

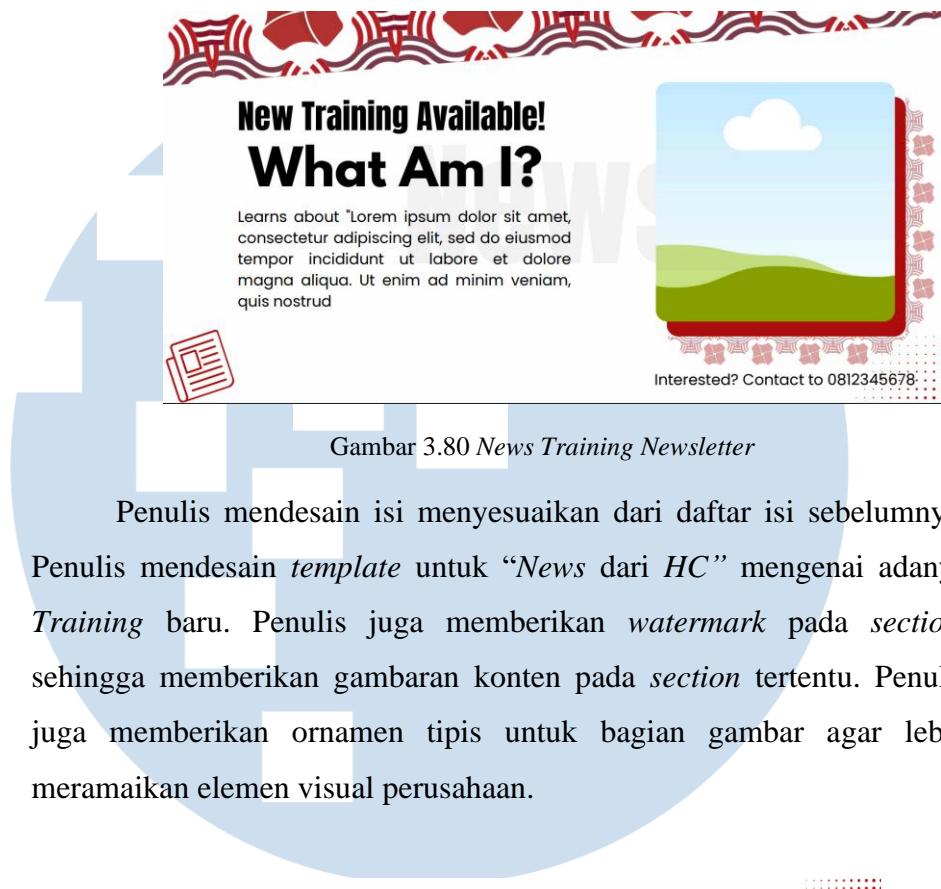
Penulis juga merancang daftar isi menyesuaikan dari mindmap yang telah *dirancang* oleh penulis serta menggunakan elemen yang dimiliki oleh perusahaan. Penulis juga lebih menggunakan kata casual agar memiliki pesan yang tidak terlalu kaku.



Gambar 3.79 Elemen *Brand Newsletter* Baru

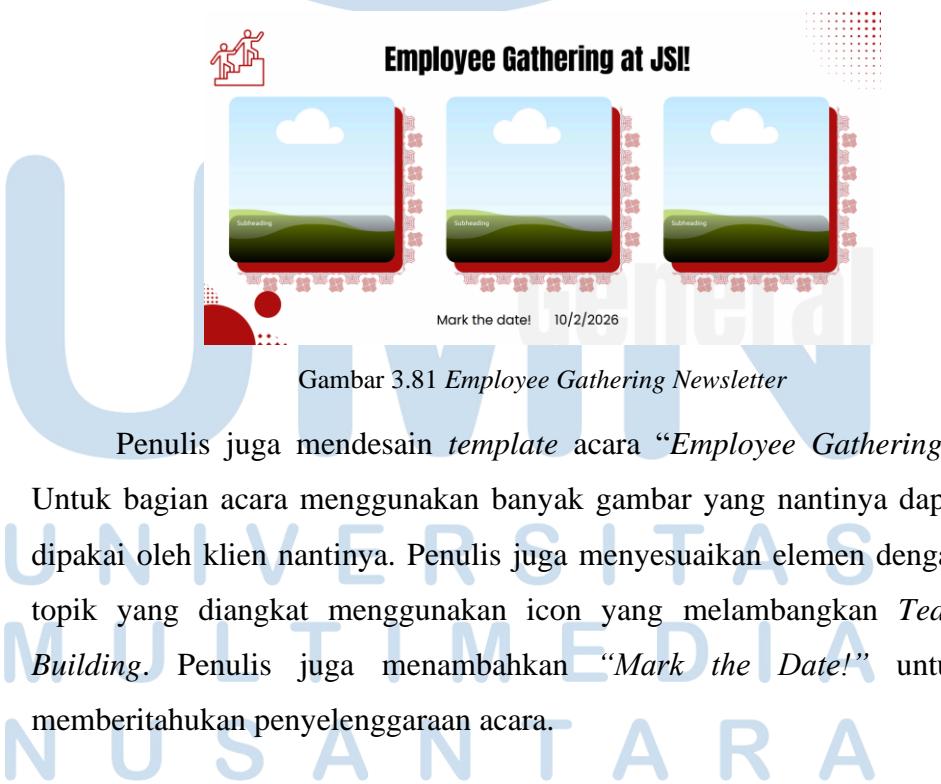
Penulis juga memasukkan elemen identitas merek milik perusahaan yang dijadikan sebagai ornamen visual. Penggunaan elemen brand ini bertujuan untuk memperkuat karakter serta konsistensi visual perusahaan. Dengan penerapan ornamen yang selaras dengan identitas merek, tampilan desain menjadi lebih representatif dan mudah dikenali.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.80 News Training Newsletter

Penulis mendesain isi menyesuaikan dari daftar isi sebelumnya. Penulis mendesain *template* untuk “*News* dari *HC*” mengenai adanya *Training* baru. Penulis juga memberikan *watermark* pada *section*, sehingga memberikan gambaran konten pada *section* tertentu. Penulis juga memberikan ornamen tipis untuk bagian gambar agar lebih meramaikan elemen visual perusahaan.



Gambar 3.81 Employee Gathering Newsletter

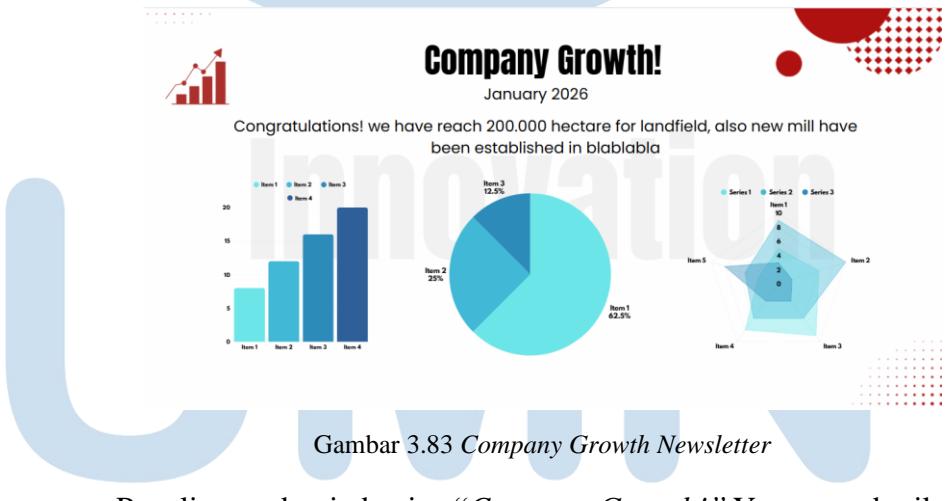
Penulis juga mendesain *template* acara “*Employee Gathering*”.

Untuk bagian acara menggunakan banyak gambar yang nantinya dapat dipakai oleh klien nantinya. Penulis juga menyesuaikan elemen dengan topik yang diangkat menggunakan icon yang melambangkan *Team Building*. Penulis juga menambahkan “*Mark the Date!*” untuk memberitahukan penyelenggaraan acara.



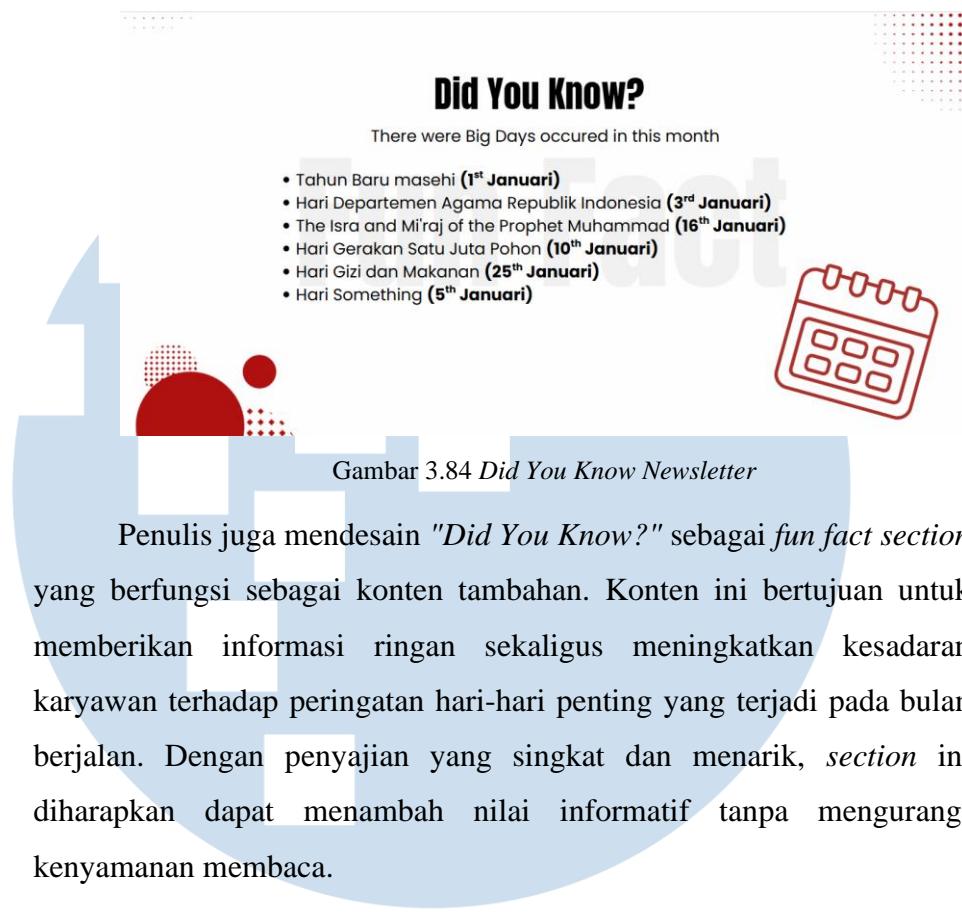
Gambar 3.82 *Tips & Trick Excel Newsletter*

Penulis juga merancang "*Tips & Trick For Excel!*" yang berisi poin-poin *shortcut* untuk penggunaan *software* "Microsoft Excel". Konten ini disusun untuk membantu karyawan meningkatkan efisiensi dalam penggunaan Excel sehari-hari. Selain itu, penulis menambahkan tautan video tutorial sebagai media pendukung agar materi lebih mudah dipahami.



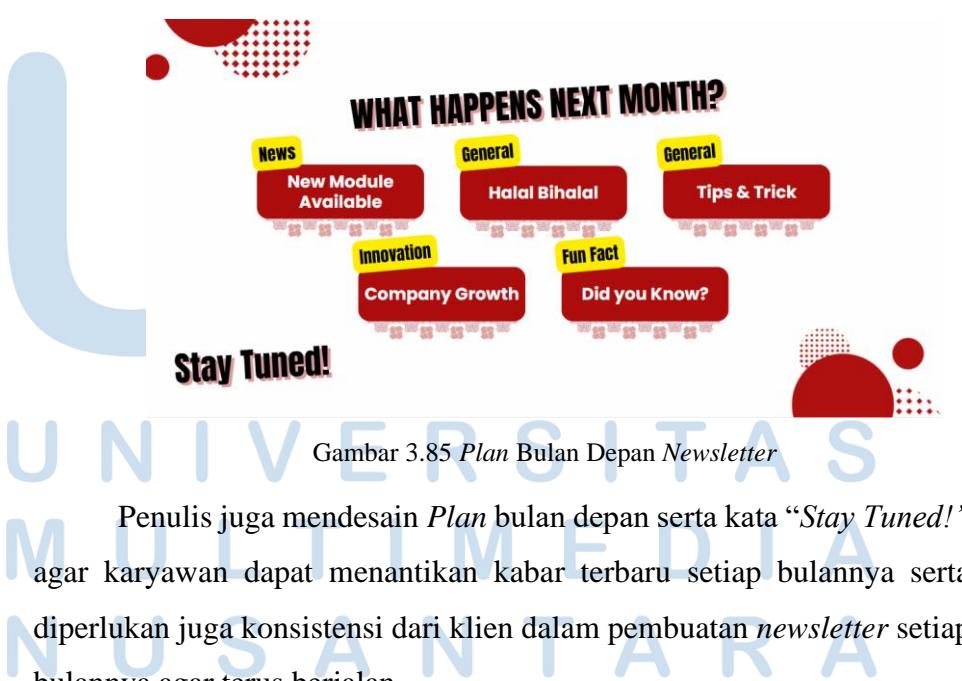
Gambar 3.83 *Company Growth Newsletter*

Penulis mendesain bagian "*Company Growth!*" Yang memberikan chart, data, dan radar yang menunjukkan kemajuan KPN Plantation setiap bulannya. Tujuannya agar para karyawan meningkatkan semangat bekerja di perusahaan KPN serta menunjukkan tindakan mereka yang memberikan kemajuan terhadap perusahaan.



Gambar 3.84 Did You Know Newsletter

Penulis juga mendesain "Did You Know?" sebagai *fun fact section* yang berfungsi sebagai konten tambahan. Konten ini bertujuan untuk memberikan informasi ringan sekaligus meningkatkan kesadaran karyawan terhadap peringatan hari-hari penting yang terjadi pada bulan berjalan. Dengan penyajian yang singkat dan menarik, *section* ini diharapkan dapat menambah nilai informatif tanpa mengurangi kenyamanan membaca.



Gambar 3.85 Plan Bulan Depan Newsletter

Penulis juga mendesain *Plan* bulan depan serta kata "Stay Tuned!" agar karyawan dapat menantikan kabar terbaru setiap bulannya serta diperlukan juga konsistensi dari klien dalam pembuatan *newsletter* setiap bulannya agar terus berjalan.

Untuk hasilnya belum dapat dipastikan, dikarenakan project ini akan dijalankan pada tanggal 6 Januari 2026 (tahun depan) bersama dengan website Plantar, sehingga penulis kurang mengetahui apakah *template* desain dan *research* yang diberikan akan terpakai atau tidak.

3.3.2.3 Proyek *Employee Gathering*



Gambar 3.86 *Employee Gathering*

Perusahaan menawarkan program bonding untuk karyawan agar ikatan yang dimiliki semakin kuat serta meningkatkan kepercayaan antar sesama serta meningkatkan loyalitas perusahaan. Tema yang diangkat adalah “***Bond Beyond Believe***” yang mengartikan ikatan melebihi kepercayaan sesuai dengan tujuan program ini berjalan. Ada juga berbagai games (*Team Building*) dan hadiah untuk menguatkan *bonding* dan semangat bagi yang berpartisipasi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.87 Merchandise Employee Gathering

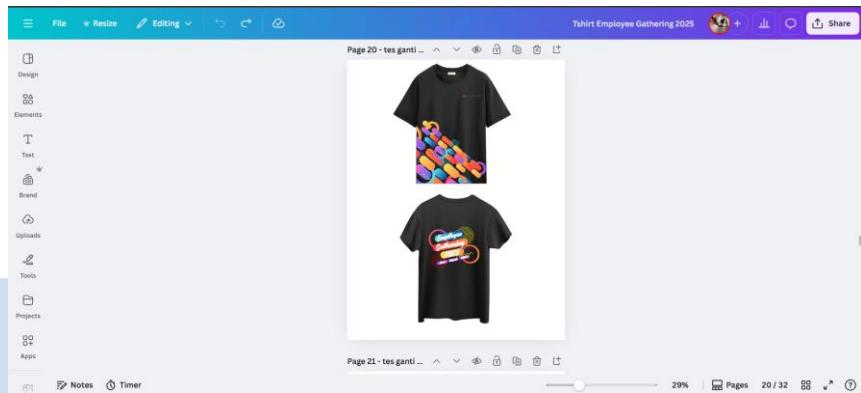
Penulis diminta untuk mendesain merchandise untuk karyawan yang ikut berpartisipasi “Employee Gathering 2025”, berupa *T-shirt*, *ID Card Holder*, *Lanyard*, *E-money*. Klien juga meminta elemen yang *fun* dan *colourful* untuk memperkuat tema dan kesan fun. “*RSVP*” atas tanggapan karyawan, dan *Backdrop* yang berguna untuk lebih memeriahkan suasana acara pada panggung.



Gambar 3.88 Moodboard Employee Gathering

Sumber: Pinterest

Penulis terlebih dahulu membuat moodboard yang diambil dari “Pinterest” agar memvalidasikan desain yang diinginkan oleh klien. Dengan adanya moodboard dan referensi, penulis bisa langsung eksekusi referensi desain yang telah disetujui.



Gambar 3.89 Desain Awal Baju *Employee Gathering*

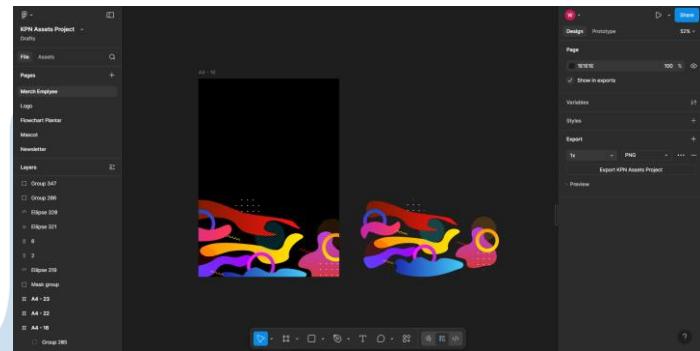
Penulis mendesain baju minimalis dan kekinian yang memberikan banyak *white space*. Penulis mendesain variasi pertama di “Canva” menggunakan elemen *rounded square* yang kemudian memainkan warna gradiasi. Penulis juga memakai shape *circle outline* kemudian memberikan warna gradiasi kemudian menambahkan elemen *zig-zag line* dan *strip circle line* untuk lebih memperkaya elemen. Penulis juga menambahkan tulisan “*Employee Gathering 2025*” dengan *Tagline* “*Bond Beyond Believe*”. Desain ini langsung disukai oleh klien, lalu diminta untuk menghilangkan kata “*Employee Gathering 2025*” dikarenakan baju ini berencana digunakan untuk *lifetime*. Penulis juga diminta untuk mengganti elemen *rounded square* dikarenakan terasa sangat statis dan memberikan rasa kaku.





Gambar 3.90 Desain Kedua Baju *Employee Gathering*

Penulis mendesain baju variasi kedua dengan menghilangkan “*Employee Gathering 2025*” dan fokus pada *tagline*, kemudian mengganti elemen *rounded square* ke elemen yang lebih *wiggle* serta menggunakan warna biasa. Desain ini disetujui oleh klien, namun menurut penulis elemen desain ini mirip dengan dengan *larva*.



Gambar 3.91 Desain Elemen Abstrak Baju *Employee Gathering*

Penulis mendesain asset elemen abstrak menggunakan *pen tool* serta menyesuaikan elemen tambahan menggunakan *shape* bulat dan *zig-zag line*. Penulis juga menggunakan *custom texture* yang ada di Figma untuk menghasilkan bulatan titik untuk lebih memperkaya elemen abstrak.



Gambar 3.92 Desain Ketiga Baju *Employee Gathering*

Penulis mendesain baju variasi ketiga, dikarenakan sebelumnya elemen tersebut mirip dengan kepompong dan cacing. Penulis kemudian mengimprovisasi elemen abstrak melalui “Figma” kemudian elemen tersebut di upload ke “Canva” dan *Mockup* ke baju “*Employee Gathering*”. Hasil desain juga langsung di *approve* oleh klien dan diminta untuk melanjutkan desain *merchandise* lainnya.



Gambar 3.93 Lanyard *Employee Gathering*

Penulis mengambil beberapa elemen dari desain baju lalu mengimplementasikan ke lanyard, serta memberikan logo KPN dan 10 nilai PWOW sebagai elemen tambahan dan mengingat bahwa plantations memiliki nilai yang harus dimiliki jika ingin bekerja di plantations.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



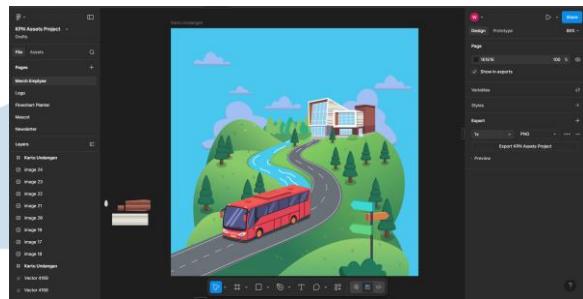
Gambar 3.94 E-Money Employee Gathering

Penulis juga diminta untuk mendesain custom “E-money”, namun pemakaian warna menggunakan warna *brand* sesuai permintaan klien, penulis menggunakan gradiasi warna dengan menambahkan elemen *wiggle* pada atas dan bawah kartu agar terkesan lebih colourful dan tidak kaku. Elemen tersebut dirancang menggunakan *pen tool* pada “Figma”.



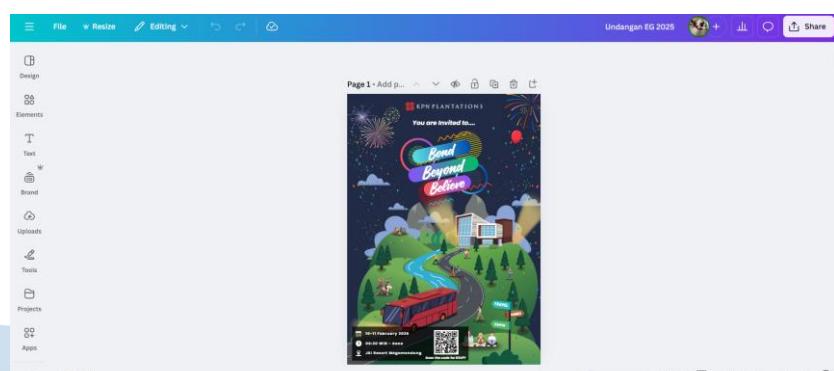
Gambar 3.95 ID Card Holder Employee Gathering

Penulis diminta untuk mendesain “ID Card Holder”, menggunakan elemen sebelumnya. Penulis memberikan lebih banyak white space agar terhindar dari banyaknya elemen yang menimbulkan rasa sesak. Dengan komposisi elemen yang lebih seimbang dapat memberikan desain yang lebih aman untuk *lifetime*.



Gambar 3.96 Desain *RSVP Land Employee Gathering*

Penulis diminta untuk mendesain “*RSVP*” yang nantikan akan menjadi tanggapan karyawan terhadap invitation. Penulis diminta untuk mendesain “*RSVP*” dengan tampilan alam dan suasana liburan yang berkesan fun dan memiliki pesan aktifitas di luar kantor agar menarik peminat para karyawan untuk mengikuti acara ini. Klien juga meminta agar desainnya tidak terlalu *flat* atau kurang terasa 3D. Penulis menggunakan *pen tool* untuk setiap elemen mulai dari tanah, rumput, pohon, bangunan, dan papan tanda, lalu memainkan gradiasi warna, penggunaan *shadow* dan gaya isometrik yang memberikan kesan 3D.



Gambar 3.97 *RSVP Employee Gathering*

Penulis kemudian memasukkan hasil desain dari “Figma” ke “Canva” kemudian penulis menambahkan elemen aktifitas yang menunjukkan *Team Building Games*, menambahkan elemen gunung agar lebih natural serta memilih waktu malam hari yang tidak hanya

memberikan kontras dari confeti dan kembang api namun juga memiliki kesan yang lebih *fun*. Desain tersebut langsung di *approve* oleh klien



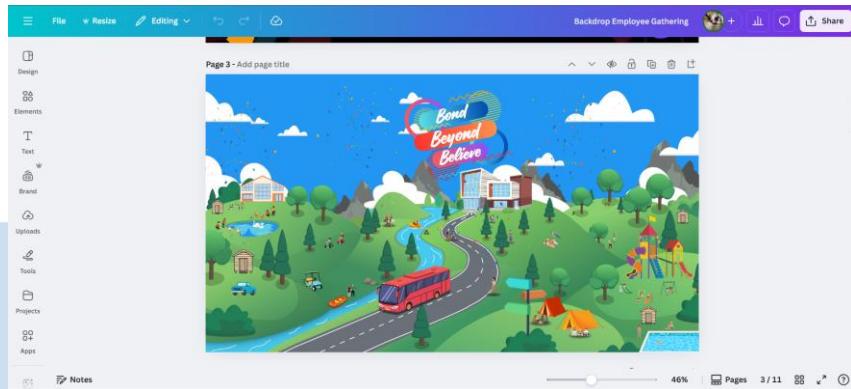
Gambar 3.98 Desain *Backdrop* awal *Employee Gathering*

Penulis juga diminta untuk mendesain “*Backdrop*” menggunakan elemen abstrak sebelumnya yang akan digunakan malam puncak acara yaitu pembagian hadiah dan lucky draw disertai api unggun sambil bernyanyi. Namun, menurut penulis desain ini kurang cocok untuk dijadikan sebagai *backdrop* dikarenakan bukan bersifat *lifetime*.



Gambar 3.99 Desain *Backdrop Land* *Employee Gathering*

Penulis mengimprovisasi desain “*Backdrop*” menggunakan desain yang sama dengan “*RSVP*” yang kemudian mencoba di *expand* menyesuaikan ukuran *backdrop* kemudian menambahkan elemen tambahan seperti kolam, pohon dan semak menggunakan *style* yang sama dengan “*RSVP*”.



Gambar 3.100 Backdrop Employee Gathering

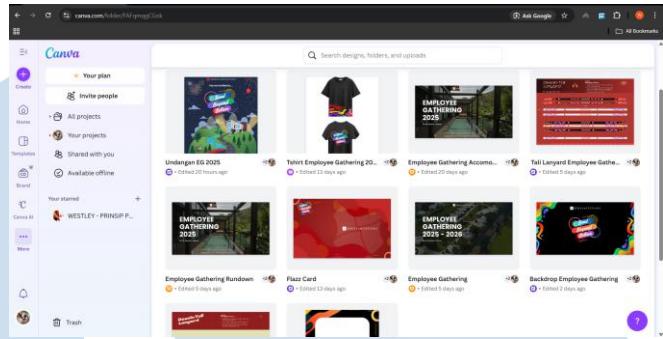
Penulis memasukkan hasil desain dari “Figma” ke “Canva” memakai cara yang sama dengan “RSVP”, kemudian menambahkan elemen aktifitas *outdoor* berupa *camping*, *mini zoo*, *playground*, *pool*, *paintball*, *rafting*, dan *race*. Penulis juga memasukkan logo dan confetti untuk lebih memeriahkan suasana. Desain ini juga langsung disukai oleh klien dan mendapatkan *approve* dari klien.



Gambar 3.101 Name Tag Employee Gathering

Penulis juga mendesain “Name Tag” yang nantinya akan dibagikan ke setiap karyawan yang mengisi “RSVP” dan bersedia untuk ikut. “Name Tag” tersebut berisikan nama karyawan, rundown acara, dan nomor kamar. Penulis menggunakan elemen desain yang sama berupa *colourful* dan *fun* agar satu elemen dengan desain lainnya .

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.102 Keseluruhan Aset Employee Gathering

Acara “Employee Gathering” ini nantinya akan diselenggarakan pada 10-11 Februari yang dimana penulis sudah terlebih dahulu menyelesaikan kontrak magang. Oleh karena itu untuk hasilnya penulis hanya melampirkan karya keseluruhan yang didesain, karya ini juga sudah di tahap mendiskusikan dengan vendor untuk setiap merchandisnya dan “RSVP” sudah dibagikan ke email karyawan masing – masing.

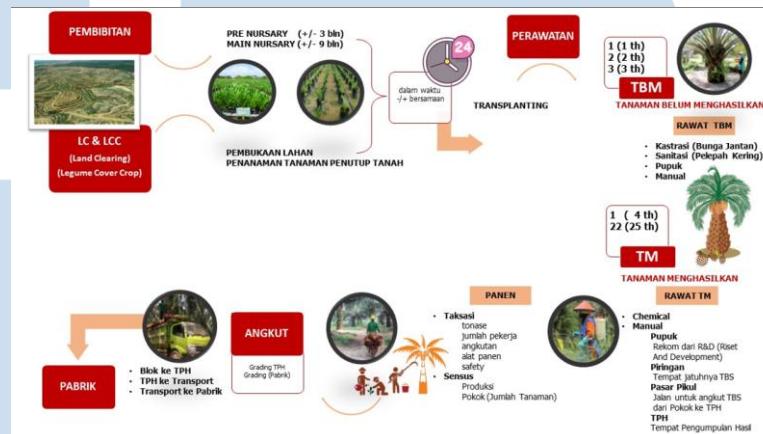
3.3.2.4 Proyek Company Promotion



Gambar 3.103 Company Profile KPN Plantations

Perusahaan KPN Plantations menargetkan pasar mereka bukan hanya di Indonesia, namun secara global. Oleh karena itu, penting untuk menyusun bagaimana perusahaan memperkenalkan produk mereka, dimulai dari pengenalan, lahan dan pabrik secara keseleruhan, proses kebun mulai tumbuhan tidak menghasilkan, cara perawatan, hingga

menjadi tumbuhan menghasilkan. Olahan pabrik yang menghasilkan berbagai produk seperti kosmetik, sabun, minyak, dan biodiesel. Dengan adanya struktur jelas serta asset keseleruhan yang ada, dapat menarik mitra bisnis besar lainnya untuk menjadi klien yang dapat memperbesar koneksi antar perusahaan.



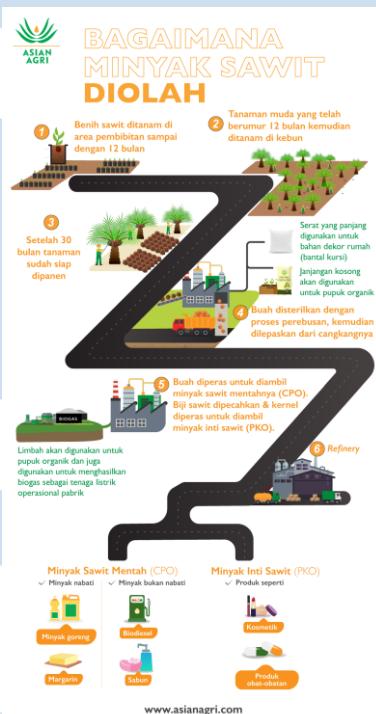
Gambar 3.104 Alur Proses Kebun Milik Klien

Penulis diminta untuk membuat ulang proses alur kebun menjadi poster infografis yang nantikan akan di presentasikan kepada tamu dari luar negeri. *Briefing* yang diberikan merupakan ucapan langsung dari klien, sehingga klien hanya memberikan gambaran mengenai alur proses kebun.



Gambar 3.105 Alur Proses Pabrik Milik Klien

Penulis juga diminta untuk merancang ulang alur proses pabrik dalam bentuk poster infografis. Poster ini dirancang sebagai media visual yang akan dipresentasikan kepada tamu dari luar negeri. Infografis tersebut digunakan sebagai media pendukung dan membantu penjelasan yang disampaikan oleh klien.



Gambar 3.106 Referensi Alur Proses Kebun & Pabrik
Sumber: ASIAN AGRI

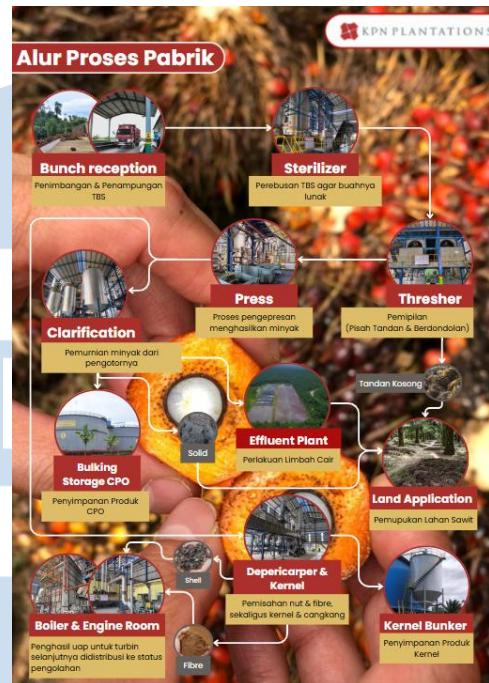
Penulis mencari referensi tentang bagaimana poster infografis alur dari "ASIAN AGRI" yang dimana juga merupakan alur proses kebun sawit dan pabrik, kemudian mencoba untuk menyesuaikan dengan brand KPN. Penulis juga memastikan kepada klien bagaimana desain poster infografis yang dimaksudkan klien agar lebih meminimalisir revisi.



Gambar 3.107 Poster Infografis Alur Proses Kebun

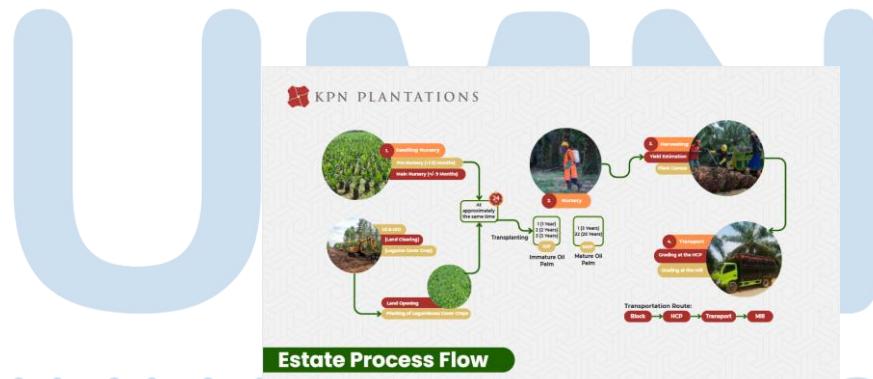
Penulis merancang ulang alur proses kebun menjadi poster infografis yang terdapat pembibitan, *land clearing*, perawatan, panen, dan pengangkutan. Penulis membuat urutan dan tanda panah agar pembaca mengetahui alur dari kebun sawit. klien juga meminta untuk memberikan *background* berupa berondolan untuk lebih memasarkan produk dari KPN Plantations. Dalam mendesain poster ini, penulis menggunakan *software* “Canva” menggunakan *rounded square*, *picture frame*, *arrow* dan menggunakan warna brand KPN.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



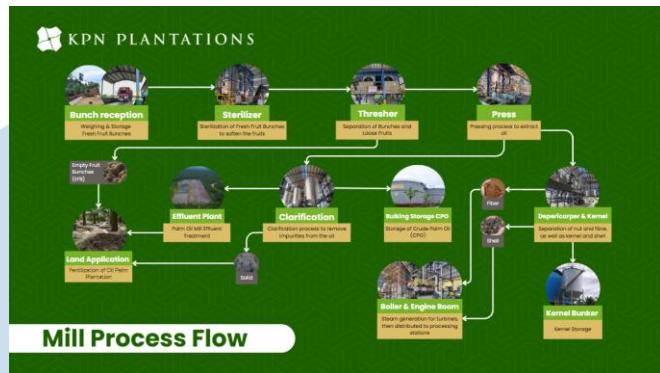
Gambar 3.108 Poster Infografis Alur Proses Pabrik

Penulis merancang ulang alur proses pabrik menjadi poster infografis yang berasal dari berondolan diolah menjadi berbagai hal. Penulis memberikan urutan panah dari tempat penyimpanan hingga pemrosesan setiap bagian dari berondolan. Untuk proses pembuatannya mirip dengan pembuatan poster infografis alur proses kebun.



Gambar 3.109 Landscape Infografis Alur Proses Kebun

Penulis juga diminta untuk membuat versi *landscape* dari kebun dikarenakan medianya bukan hanya berupa poster namun juga presentasi. Poster infografis tersebut sebagai bentuk *secondary media*. Penulis kemudian membuat *layout* baru untuk alur proses kebun.



Gambar 3.110 *Landscape* Infografis Alur Proses Pabrik

Penulis juga mendesain versi *landscape* dari pabrik dikarenakan dikarenakan media utamanya berupa presentasi. Penulis juga menyesuaikan warna hijau, dikarenakan apabila warna hijau dan merah disatukan akan terjadi perlawanannya yang memiliki makna yang berbeda. Sehingga memberikan rasa yang kurang nyaman ketika dibaca.



Gambar 3.111 List Produk Yang Dihasilkan Dari Berondolan

Penulis juga diminta untuk membuat versi produk yang dihasilkan dari pabrik berupa CPO (Minyak), kernel, cangkang, fiber, solid (pembakaran cangkang), dan tandan kosong. Cangkang dan fiber dapat dijadikan bahan bakar serta tandan kosong dan solid bisa dijadikan pupuk untuk sawit.

Alhasil, klien menggunakan karya yang didesain oleh penulis untuk mempromosikan perusahaan KPN Plantations. Ada juga translator yang

menerjemahkan setiap ucapan dari klien sehingga kedua pihak dapat mengerti satu sama lain dan mencapai kesepakatan bersama.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Selama menjalani posisi sebagai *Employer Branding Intern*, penulis juga menghadapi berbagai kendala dalam pelaksanaan kerja di perusahaan ini. Kendala tersebut muncul baik dari aspek desain maupun dari permintaan dan arahan yang diberikan oleh *supervisor*.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Kendala penulis selama pelaksanaan kerja berupa banyaknya revisi yang dilakukan selama mendesain, dikarenakan kurangnya pesan yang disampaikan, tidak eye catching, dan desain yang kaku. Bukan hanya soal desain, penulis harus bisa mengerti dan memenuhi permintaan desain dari *supervisor* atau bahkan melebihi dari ekspektasinya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam menghadapi kendala yang dialami selama pelaksanaan kerja yang sudah disebutkan penulis sebelumnya, penulis harus selalu mencari referensi di “Pinterest” lalu mengumpulkan referensi yang kemudian ditunjukkan ke klien untuk dipilih. Karya yang dipilih juga harus sesuai tema yang diminta oleh klien, oleh karena itu penulis harus menjelaskan mengapa kita memilih referensi ini serta desain yang kekinian memiliki elemen apa saja. Dengan melakukan metode ini, penulis mendapatkan gambaran yang diinginkan klien dan lebih meminimalisir revisi desain.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA