

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang, peran yang dijalankan adalah sebagai *UI/UX Designer* dalam tim yang dibimbing oleh Kak Iksa di PT Teknologi Edukasi Indonesia. Pembagian timnya akan berisikan 2 orang yang akan bekerja pada bidang *UI/UX Designer*. Hasil kerja kami akan diserahkan ke tim divisi *website* untuk dikembangkan lebih lanjut. Komunikasi dan kolaborasi dilakukan secara online melalui *Discord* dan *Figma*, yang digunakan untuk berdiskusi serta membagikan progres pekerjaan masing-masing.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam masa magang, kegiatan yang dilakukan berfokus pada pengembangan dan pembelajaran terkait *UI/UX Design*. Pada bulan pertama, tugas utama adalah mempelajari *Design Thinking* untuk menemukan permasalahan dari *pain point* pengguna. Selanjutnya masuk ke tahap *Empathize Stage* untuk mengumpulkan *pain point* sebanyak mungkin. Setelah itu dilakukan perumusan menggunakan *How Might We*, yang berfungsi untuk merangkum *pain point* yang telah ditemukan. Kemudian masuk pada tahap *Ideation Stage*, yaitu proses menghasilkan ide dengan menjawab rumusan dari *How Might We*. Terakhir dilakukan *Prioritization Idea*, yaitu memprioritaskan ide berdasarkan tingkat urgensinya.

Pada bulan kedua magang, fokus pekerjaan mulai beralih ke tahap lanjutan dari proses desain. Kegiatan dimulai dengan membedah kembali tahapan *Design Thinking* dan melakukan riset terhadap fitur-fitur produk perusahaan untuk memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam. Selanjutnya, *user journey* dan *user flow* disusun sebagai dasar alur penggunaan aplikasi. Pada sisi teknis, eksplorasi fitur-fitur *Figma* dilakukan secara lebih mendalam, termasuk pemanfaatan *Auto Layout* untuk meningkatkan efisiensi desain. Selain itu, *usability testing* terhadap versi *redesign* produk turut dilakukan untuk mengukur kenyamanan serta efektivitasnya bagi pengguna.

Pada bulan ketiga, tugas berbasis *real project* diberikan, yaitu pembuatan *website* untuk sebuah coffee shop bernama Dugg Coffee. Tahap awal dilakukan

dengan menyusun dokumentasi *UI/UX* yang berisi hasil riset, alur pengguna, dan kebutuhan fungsional *website*. Proyek dikerjakan secara kolaboratif, dimulai dari pembuatan *fundamental UI*, pengembangan *design system*, hingga perancangan visual secara keseluruhan. Setelah desain selesai, tahap selanjutnya adalah membuat *prototype* interaktif. Setelah keseluruhan proses desain rampung, pekerjaan diteruskan kepada tim *web developer* untuk dikembangkan lebih lanjut. Terakhir, akan dilakukan presentasi untuk menampilkan hasil kerja yang telah dihasilkan.

3.3 Uraian Pengerjaan Magang

Uraian pengerjaan magang disusun berdasarkan kegiatan yang dilakukan setiap minggu dan disajikan dalam tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1. Rangkaian pekerjaan yang dilaksanakan setiap minggu selama kegiatan magang berlangsung

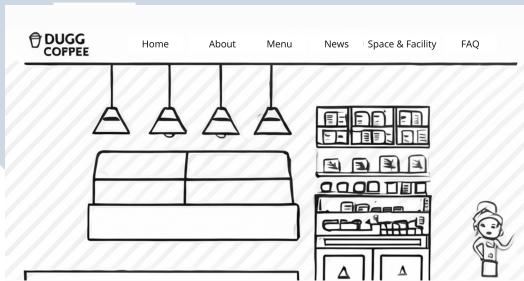
Minggu Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Mempelajari <i>UX Design Process</i> dan <i>Design Thinking</i> .
2	Mempelajari <i>Hands On Mastering Figma</i> .
3	Mempelajari <i>Wireframing Flow</i> .
4	Mempelajari analisa kompetitor dan <i>User Pain Point</i> .
5	Mempelajari <i>Breakdown Design Thinking</i> dan riset fitur produk perusahaan.
6	Mempelajari <i>Problem Solving</i> , <i>User Journey</i> , dan <i>User Flow</i> .
7	Mempelajari <i>Explore Figma</i> dan penggunaan <i>Auto Layout</i> .
8	Mempelajari penggunaan <i>Usability Testing</i> , <i>Revamp</i> , dan <i>Redesign</i> produk perusahaan.
9	Melakukan <i>UI/UX Documentation</i> untuk Project Dugg Coffee.
10	Melakukan <i>UI/UX Design</i> dan <i>Project Collaboration</i> untuk Project Dugg Coffee.
11	Mengembangkan <i>Fundamental UI</i> dan <i>Design System</i> sebagai bagian dari Project Dugg Coffee.
12	Melakukan <i>Prototyping</i> dan <i>UT Implementation</i> untuk Project Dugg Coffee.

3.3.1 Perancangan UI/UX Design Dugg Coffe

Perancangan *UI/UX Design* untuk Dugg Coffee dilakukan dengan pendekatan yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) untuk memastikan website yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan mudah digunakan. Proses ini dimulai dengan pemahaman mendalam tentang pengguna dan diakhiri dengan presentasi desain akhir.

1. Section Plan Informasi

Bagian ini menjelaskan secara rinci tahapan-tahapan yang dilalui dalam perancangan *UI/UX Design* Dugg Coffee, mulai dari riset pengguna hingga pengembangan *design system* dan *prototype*.

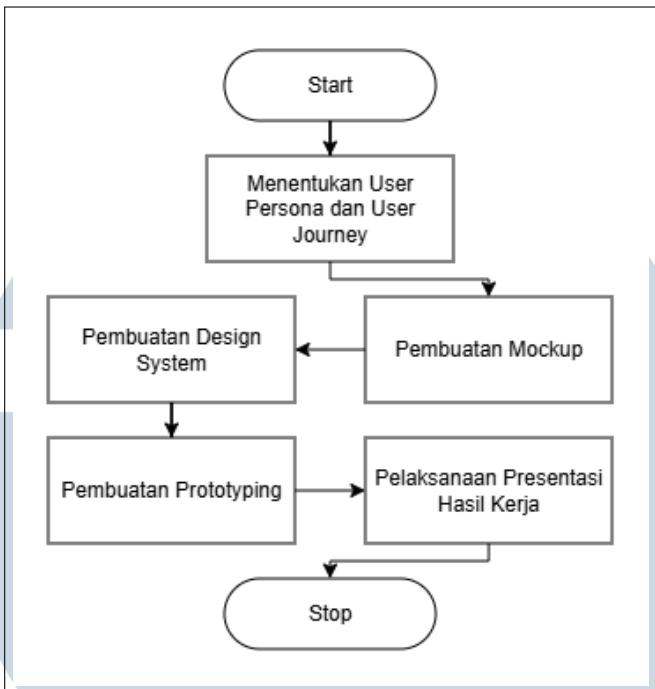


Gambar 3.1. Konsep Landing page

Gambar 3.1 adalah usulan dari tim digital marketing untuk gambaran dari ide dan pengembangan ke depannya.

2. Plan Perancangan Desain

Perancangan *UI/UX website* Dugg Coffee dilakukan melalui tahapan yang terstruktur untuk menghasilkan desain yang mudah digunakan, sesuai kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang optimal. Setiap langkah dalam proses ini penting untuk dipahami agar solusi yang ditawarkan benar-benar menyelesaikan masalah.



Gambar 3.2. Alur Rancang Bangun UI/UX Dugg Coffe

Dengan mengikuti alur seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2 proses perancangan dapat dilakukan dengan lebih fokus dan terarah selama program magang di PT Teknologi Edukasi Indonesia melalui platform Luarsekolah.

3. Alat yang Digunakan

Dalam pelaksanaan kegiatan magang dan proses perancangan *UI/UX*, terdapat beberapa alat pendukung yang digunakan. Alat-alat yang digunakan sebagai berikut.

1. Figma

Digunakan sebagai alat utama dalam proses perancangan *UI/UX*, meliputi pembuatan *wireframe*, *mockup*, *design system*, serta *prototyping* yang dapat dikerjakan secara kolaboratif.

2. Laptop

Digunakan sebagai perangkat utama untuk mengerjakan seluruh aktivitas magang, mulai dari proses desain, dokumentasi, hingga eksplorasi fitur produk.

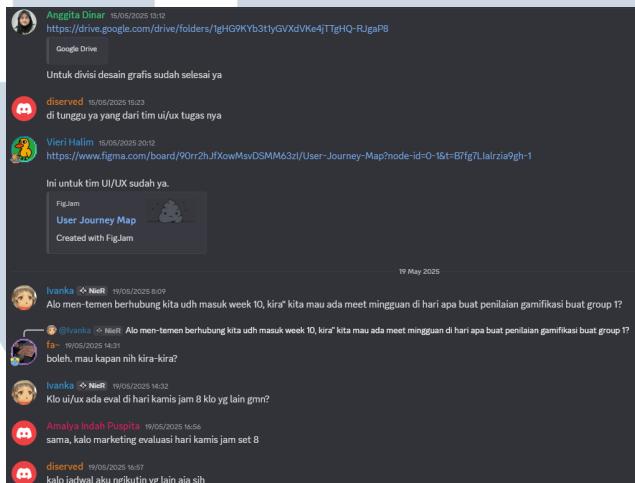
3. Google Meet (GMeet)

Dimanfaatkan untuk pelaksanaan pertemuan daring, seperti *briefing*,

diskusi progres, presentasi desain, dan evaluasi bersama tim atau pembimbing.

4. Discord

Berfungsi sebagai media komunikasi tim untuk berdiskusi, berkoordinasi, serta menyampaikan informasi dan pembaruan pekerjaan secara cepat.



Gambar 3.3. Discord Chat

Gambar 3.3 adalah interaksi yang telah dilakukan dengan menggunakan discord. Interaksi ini terjadi antar anggota untuk melakukan diskusi.

A User Persona dan User Journey

Dalam proses perancangan *UI/UX*, *user persona* berperan penting sebagai representasi dari target pengguna yang dituju. Persona ini dibuat berdasarkan hasil riset, seperti wawancara, observasi, dan data pengguna, untuk membantu tim desain memahami kebutuhan, tujuan, serta perilaku pengguna secara lebih mendalam.

Dengan membuat *user persona*, proses pengambilan keputusan dalam desain menjadi lebih terarah karena setiap elemen visual maupun fungsional didasarkan pada karakteristik dan kebiasaan pengguna nyata. Di projek Dugg Coffee, pembuatan *user persona* membantu tim memahami seperti apa pengguna idealnya—mulai dari latar belakang, preferensi saat memesan kopi, hingga ekspektasi saat mengakses *website*.

Pembuatan user persona secara teoritis berperan penting dalam perancangan UI/UX karena merepresentasikan karakteristik, kebutuhan, tujuan, dan perilaku pengguna. Melalui pendekatan Design Thinking, persona digunakan sebagai dasar dalam memahami pengguna pada tahap empathize dan define, sehingga proses perancangan dapat menghasilkan pengalaman pengguna yang lebih relevan, terarah, dan berpusat pada pengguna. [8]

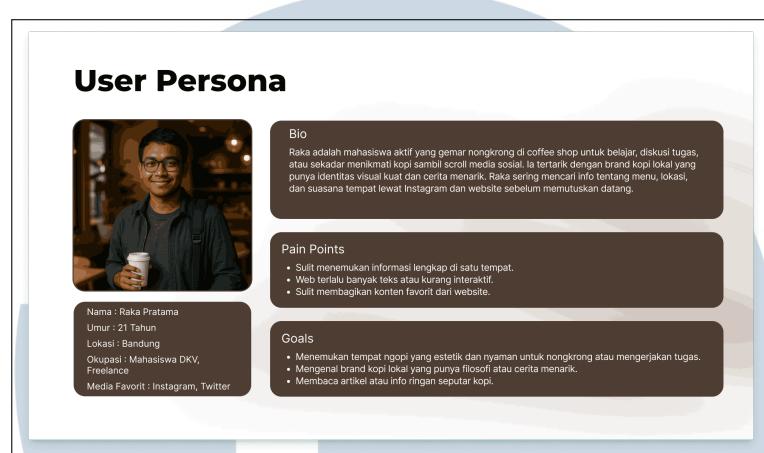
Selain itu juga, *user journey* juga penting dalam perancangan ini. *User journey* merupakan serangkaian langkah yang dilalui oleh pengguna saat berinteraksi dengan produk atau layanan, dari awal mengenal *brand* hingga melakukan tindakan seperti mencari informasi atau memesan kopi. Dalam proyek perancangan *website* Dugg Coffee, pemetaan *user journey* membantu tim memahami proses yang dilalui pengguna secara menyeluruh, termasuk titik-titik penting yang memengaruhi kenyamanan dan kepuasan mereka.

Hal ini diperkuat oleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan *user persona* dan *user journey map* secara bersamaan mampu membantu tim desain dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara lebih akurat, sehingga fitur serta alur interaksi yang dirancang menjadi lebih relevan dan efektif [9, 10]. Dengan pendekatan ini, setiap elemen pada desain *website* dapat disesuaikan untuk mendukung pengalaman pengguna yang lebih baik. [11]

Melalui pemahaman *user journey*, tim dapat memastikan bahwa setiap bagian dari proses digital—dari tampilan awal hingga aksi terakhir—benar-benar dibuat berdasarkan kebutuhan dan kebiasaan pengguna nyata.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

A.1 User Persona

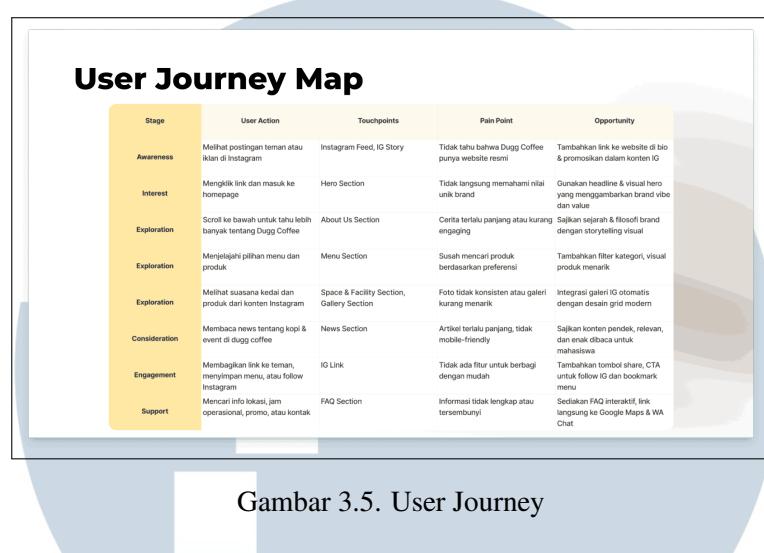


Gambar 3.4. User Persona

Gambar 3.4 adalah *User Persona* yang menggambarkan karakteristik pengguna utama Dugg Coffee, yaitu seorang mahasiswa yang mencari tempat ngopi yang nyaman, estetis, dan mendukung kegiatan belajar maupun bersantai. Persona ini menunjukkan bahwa pengguna membutuhkan informasi yang jelas dan mudah ditemukan, tampilan *website* yang lebih interaktif, serta kemampuan berbagi konten dengan praktis. Selain itu, pengguna memiliki tujuan untuk mengenal identitas *brand*, menemukan suasana yang sesuai dengan preferensi, serta membaca konten ringan yang berkaitan dengan kopi. Gambaran persona ini membantu tim desain memahami kebutuhan serta motivasi pengguna sehingga solusi yang dirancang dapat lebih tepat sasaran.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

A.2 User Journey



Gambar 3.5. User Journey

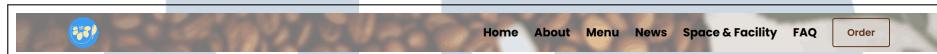
Gambar 3.5 adalah *User Journey* yang memperlihatkan tahapan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan Dugg Coffee, mulai dari mengenal *brand* melalui Instagram hingga mencari informasi penting seperti lokasi dan kontak. Dari pemetaan ini tampak beberapa hambatan, seperti sulit memahami pesan *brand* pada halaman awal, konten yang terlalu panjang, kurangnya kemudahan menemukan menu sesuai preferensi, serta fitur berbagi yang masih terbatas. Melalui temuan tersebut, muncul beragam peluang pengembangan seperti memperkuat tampilan, menyederhanakan konten, menambahkan filter menu, memperbaiki galeri visual, dan menyediakan fitur interaktif yang membantu navigasi. Secara keseluruhan, peta perjalanan ini menjadi acuan untuk merancang pengalaman pengguna yang lebih efektif dan menyenangkan.

B Mockup

Mockup merupakan tahapan penting dalam proses pengembangan *UI/UX* yang berfungsi sebagai representasi visual dari antarmuka pengguna dengan tingkat ketelitian yang lebih tinggi dibandingkan *wireframe*. Pada tahap ini, desain mulai menampilkan elemen-elemen visual seperti warna, tipografi, ikon, serta komposisi *layout* yang menyerupai tampilan akhir dari produk digital. Tujuan dari pembuatan *mockup* adalah untuk memberikan

gambaran yang lebih realistik kepada tim pengembang mengenai bagaimana antarmuka akan terlihat dan dirasakan oleh pengguna. Dalam proyek ini, tim magang *UI/UX Designer* telah membuat *mockup* sebagai acuan utama sebelum proses pengujian dan pengembangan lebih lanjut dilakukan.

B.1 Mockup Navbar



Gambar 3.6. Mockup Navbar

Gambar 3.6 adalah *Navbar* atau navigasi atas yang berguna sebagai elemen utama yang memudahkan pengguna untuk menjelajahi berbagai halaman dalam *website*. Dalam *mockup* ini, *navbar* dirancang secara sederhana dan intuitif, menampilkan menu utama seperti *Home*, *About*, *Menu*, hingga *FAQ*, sehingga pengguna dapat langsung mengakses informasi yang dibutuhkan.

B.2 Mockup Home

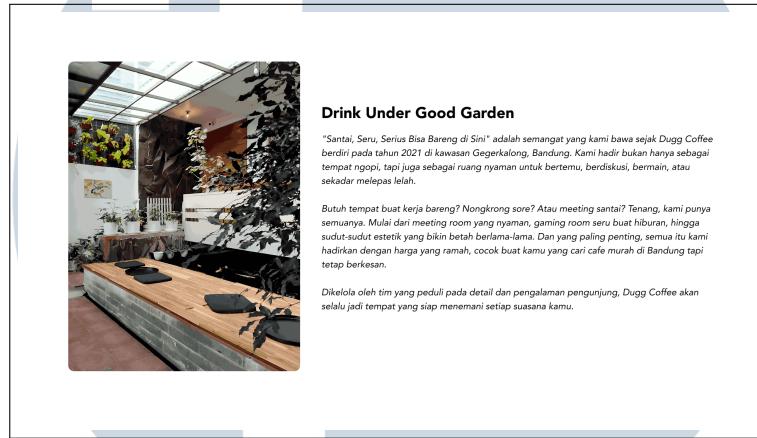


Gambar 3.7. Mockup Home

Gambar 3.7 adalah tampilan *Home*, yang dimana halaman pertama yang dilihat pengguna. *Mockup Home* dirancang untuk menampilkan *highlight* dari *brand* Dugg Coffee, termasuk tagline, gambar utama, serta informasi

singkat yang menggambarkan identitas dan daya tarik *coffee shop* secara keseluruhan

B.3 Mockup About



Gambar 3.8. Mockup About

Gambar 3.8 adalah *mockup About* yang berfungsi untuk menjelaskan profil Dugg Coffee kepada pengguna. Hal ini menyediakan informasi tentang sejarah singkat, visi misi, serta nilai-nilai yang diusung *brand*, guna membangun kedekatan emosional dengan pelanggan.

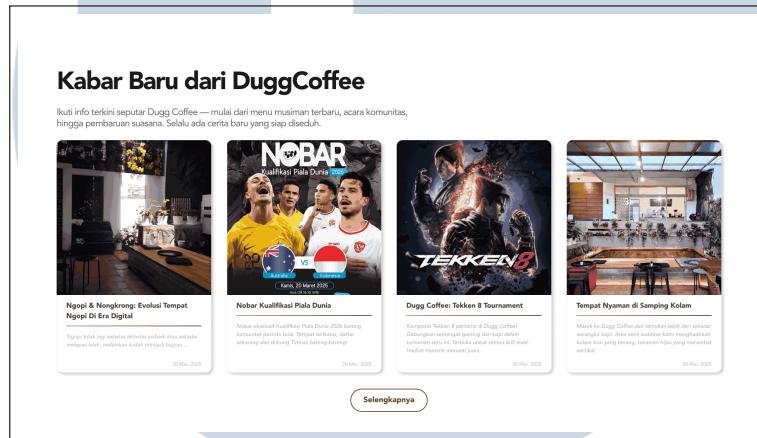
B.4 Mockup Menu



Gambar 3.9. Mockup Menu

Gambar 3.9 merupakan *mockup Menu* dirancang untuk menampilkan daftar produk kopi dan makanan yang ditawarkan. Informasi seperti nama produk, harga, dan gambar disusun secara menarik dan mudah dibaca, dengan tujuan memudahkan pengguna dalam memilih produk.

B.5 Mockup News

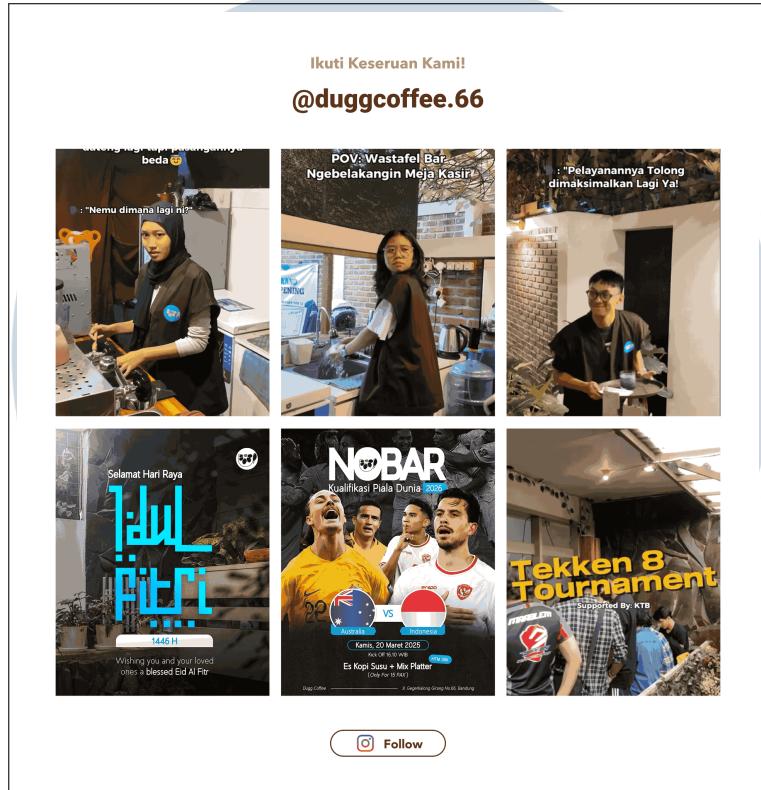


Gambar 3.10. Mockup News

Gambar 3.10 adalah *mockup News* yang dirancang untuk menampilkan berita atau artikel terbaru seputar Dugg Coffee. Halaman ini menjadi sarana untuk membagikan *update*, event, atau konten yang relevan, sekaligus meningkatkan interaksi pengguna dengan *brand*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

B.6 Mockup Gallery

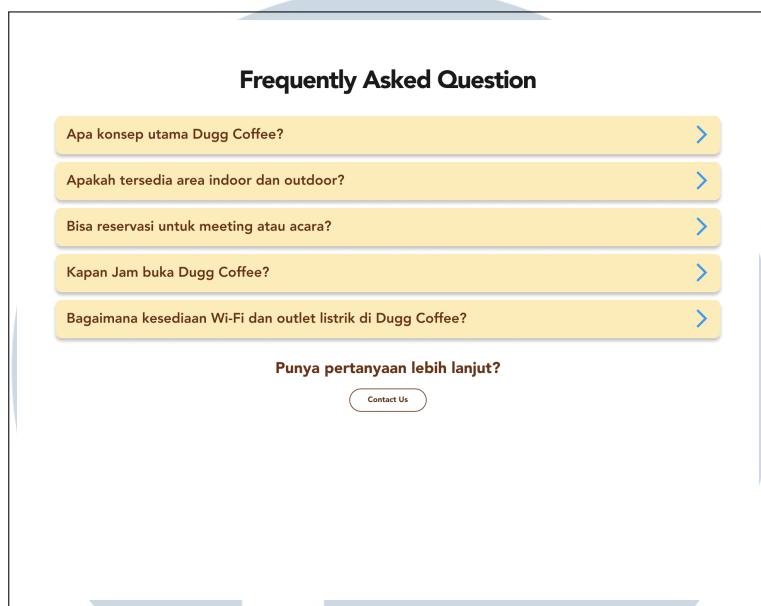


Gambar 3.11. Mockup Gallery

Gambar 3.11 adalah *mockup Gallery* yang menampilkan koleksi foto dari suasana *coffee shop*, produk, atau kegiatan yang pernah dilakukan. Galeri ini berfungsi untuk membangun kesan visual yang menarik dan meyakinkan pengguna terhadap kualitas dan estetika tempat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

B.7 Mockup FAQ



Gambar 3.12. Mockup FAQ

Gambar 3.12 adalah bagian *FAQ* (*Frequently Asked Questions*) yang dirancang untuk menjawab pertanyaan umum yang sering ditanyakan oleh pengguna, seperti jam operasional, metode pembayaran, atau fasilitas yang tersedia. Hal ini membantu mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi layanan.

B.8 Mockup Footer



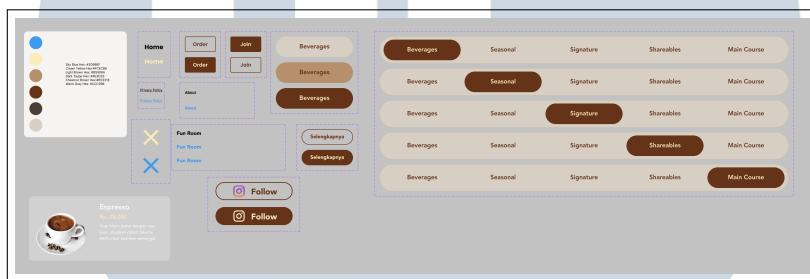
Gambar 3.13. Mockup Footer

Gambar 3.13 adalah *Footer* yang berada pada bagian bawah *website* yang biasanya berisi informasi tambahan seperti kontak, alamat, sosial media, serta menu navigasi cepat. *Mockup Footer* disusun secara informatif dan ringkas agar tetap fungsional tanpa mengganggu pengalaman pengguna.

C Design System

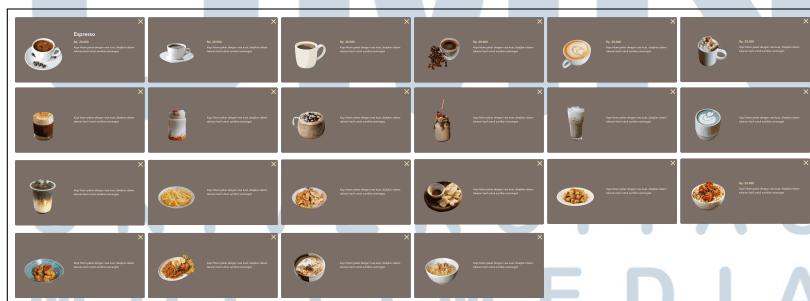
Dalam bagian ini, tim magang *UI/UX Designer* terlebih dahulu menyusun *design system* sebagai fondasi utama. Setelah itu, animasi ditambahkan pada elemen-elemen yang diperlukan agar proses pembuatan *prototipe* menjadi lebih efisien dan terstruktur. Langkah ini memudahkan tim dalam mengatur desain dan transisi animasi dengan konsisten.

Berikut adalah beberapa gambar *design system* yang telah dibuat



Gambar 3.14. Design System

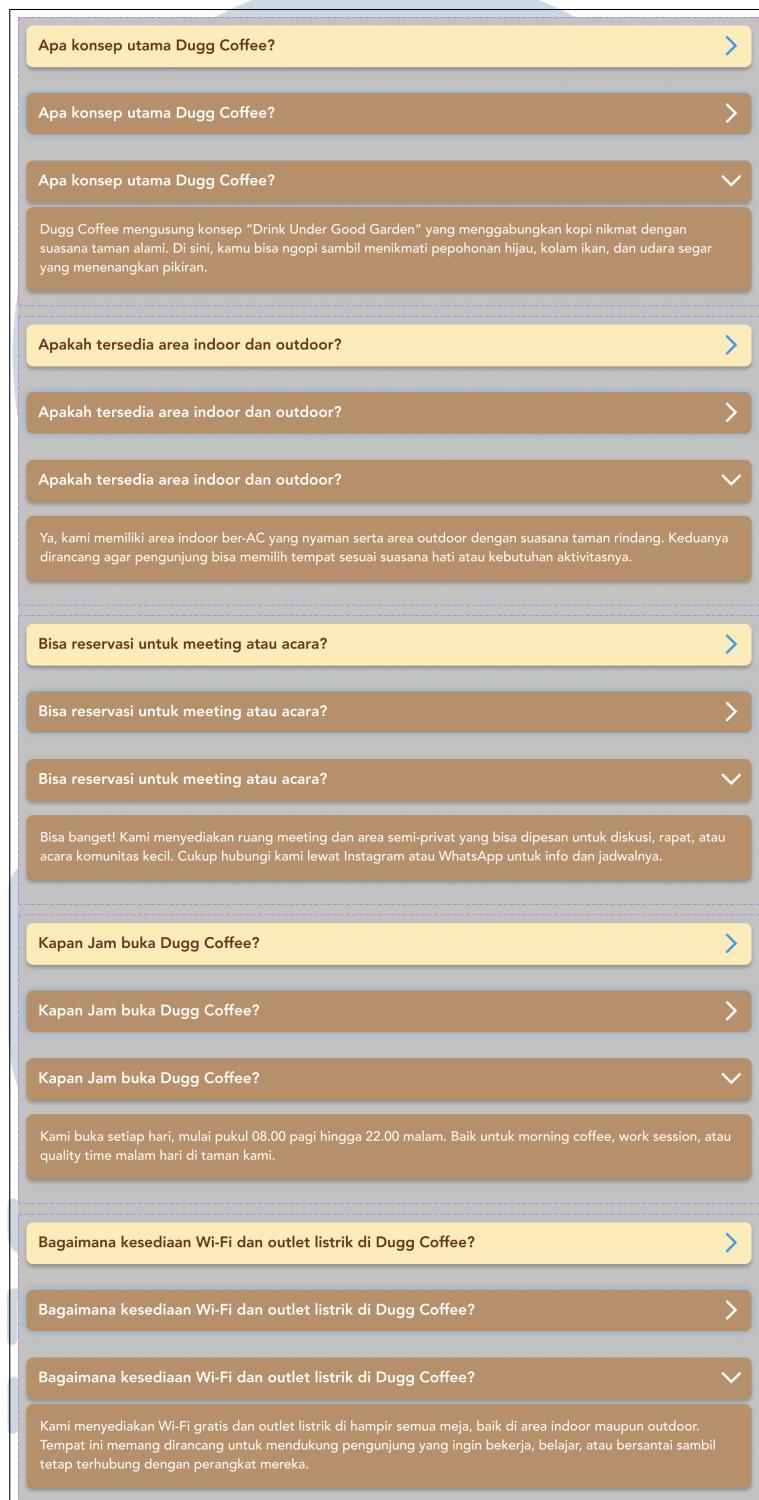
Gambar 3.14 adalah *design system* yang berisi panduan visual seperti palet warna, komponen tombol, navigasi, ikon, *typography*, serta elemen UI lain yang digunakan secara konsisten pada proyek Dugg Coffee. *Design system* ini membantu menjaga keseragaman tampilan antarmuka, mempermudah proses desain, dan memastikan pengalaman pengguna yang lebih terstruktur saat mengembangkan halaman web.



Gambar 3.15. Menu Card

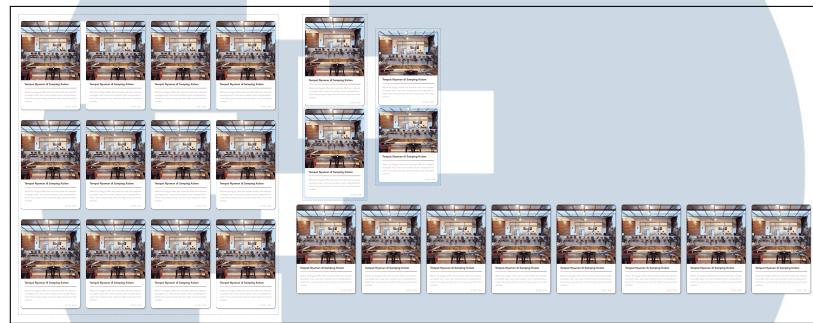
Gambar 3.15 adalah *menu card* yang berisi susunan daftar menu makanan dan minuman Dugg Coffee, dilengkapi gambar produk, nama item, harga, serta deskripsi ringkas. Desain ini dirancang agar pengguna dapat

melihat informasi menu dengan mudah melalui visual yang tertata, sehingga setiap produk tampak jelas, menarik, dan informatif pada *website*.



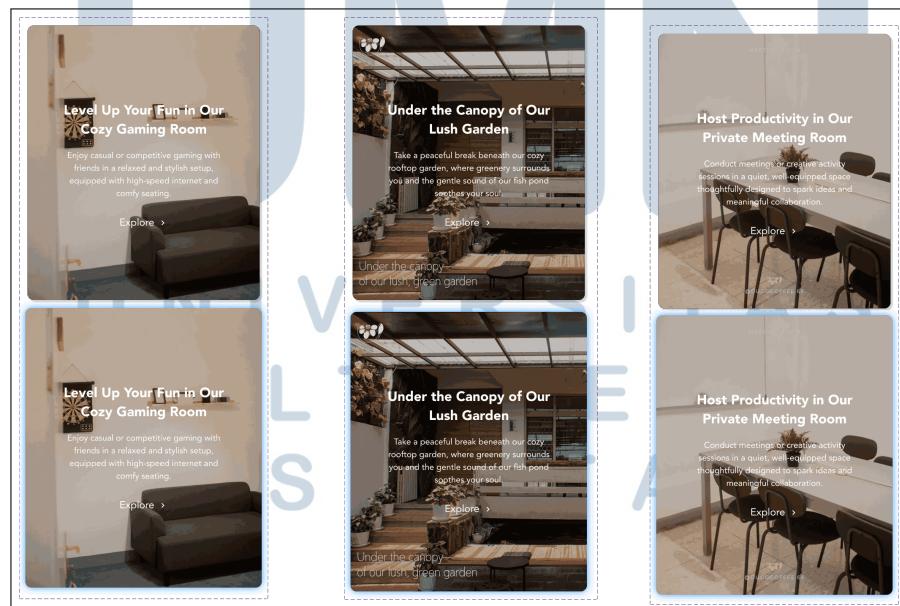
Gambar 3.16. FAQ Design System

Gambar 3.16 adalah *Frequently Asked Questions (FAQ) Design System* yang memuat pertanyaan, tombol untuk membuka dan menutup, serta area jawaban yang muncul ketika dipilih. Desain ini dibuat untuk menyajikan informasi penting, seperti konsep kafe, fasilitas, dan jam operasional, dalam format yang ringkas dan mudah diakses sehingga pengguna dapat menemukan jawaban secara cepat tanpa perlu berpindah halaman.



Gambar 3.17. News Card

Gambar 3.17 adalah *News Card* yang digunakan untuk menampilkan daftar berita dalam aplikasi. Setiap kartu menampilkan foto utama, judul berita, ringkasan singkat, serta tanggal publikasi, sehingga informasi dapat dipahami dengan cepat oleh pengguna. Desainnya konsisten dan rapi, membantu meningkatkan keterbacaan dan memberikan pengalaman browsing konten yang lebih nyaman.

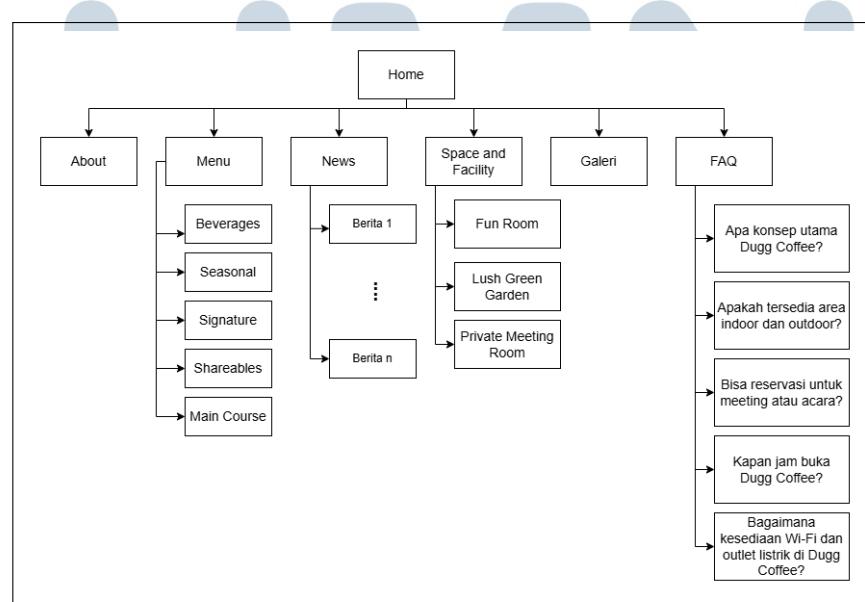


Gambar 3.18. Space and Facility Card

Gambar 3.18 adalah *Space and Facility Card* yang menampilkan berbagai ruangan dan fasilitas yang tersedia di aplikasi. Setiap kartu menggunakan foto latar penuh dengan judul yang ditonjolkan, teks deskripsi singkat, serta tombol *explore* untuk mengarahkan pengguna melihat detail lebih lanjut. Desain kartu ini menonjolkan suasana ruang melalui visual yang besar, sehingga memudahkan pengguna mengenali fasilitas secara lebih menarik dan informatif.

D Prototyping

Dari semua *mockup* dan *design system* yang telah dibuat, maka akan dilakukan *prototyping*. Ini bertujuan untuk menampilkan rancangan interaktif yang dapat diuji dan dievaluasi. Dari semua mockup dan design system yang telah dibuat, maka akan dilakukan prototyping. Ini bertujuan untuk menampilkan rancangan interaktif yang dapat diuji dan dievaluasi, baik dari segi alur penggunaan, fungsi navigasi, maupun kenyamanan pengguna. Melalui tahap ini, rancangan dapat disimulasikan menyerupai produk akhir sehingga memudahkan proses pengujian, pengumpulan masukan, dan penyempurnaan desain sebelum masuk ke tahap pengembangan. Ini adalah *sitemap* untuk *prototyping* dari *UI/UX Dugg Coffe*.

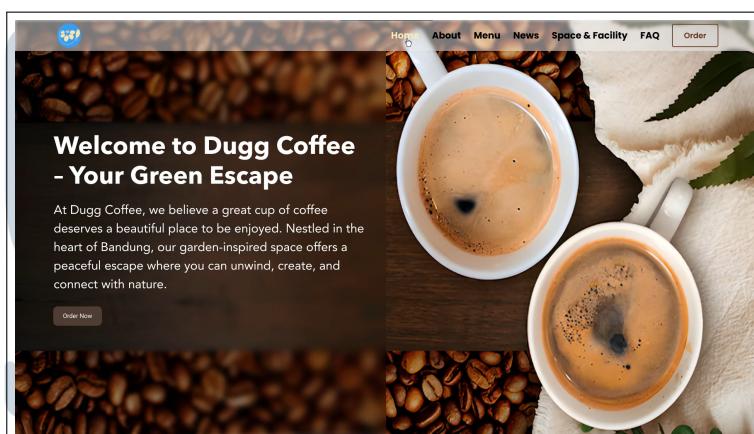


Gambar 3.19. Site Map Prototyping

Gambar 3.19 menunjukkan *sitemap prototyping* untuk website Dugg Coffee yang menggambarkan struktur dan alur navigasi halaman secara hierarkis. *Sitemap* ini diawali dari halaman *Home* sebagai pusat navigasi yang menghubungkan ke halaman utama seperti *About*, *Menu*, *News*, *Space and Facility*, *Galeri*, dan *FAQ*. Setiap halaman memiliki sub-halaman yang menjelaskan konten lebih detail, misalnya pada menu yang terbagi menjadi kategori makanan dan minuman, serta *Space and Facility* yang menampilkan fasilitas yang tersedia. *Sitemap prototyping* ini berfungsi sebagai panduan awal dalam perancangan *UI/UX* agar struktur website mudah dipahami, navigasi jelas, dan pengalaman pengguna lebih terarah sebelum masuk ke tahap desain dan pengembangan lebih lanjut.

Sitemap tersebut kemudian divisualisasikan ke dalam bentuk *prototyping* untuk menampilkan gambaran interaksi dan alur penggunaan website secara lebih interaktif. *Prototyping* ini membantu dalam mengevaluasi fungsi navigasi, keterhubungan antar halaman, serta kenyamanan pengguna saat mengakses informasi pada website Dugg Coffee.

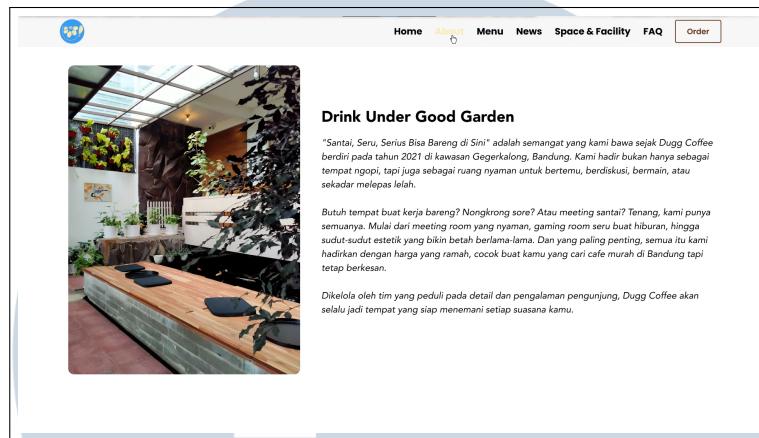
Berikut ini adalah beberapa tampilan gambar prototypingnya sebagai representasi awal tampilan dan alur interaksi website yang telah dirancang.



Gambar 3.20. Home Page

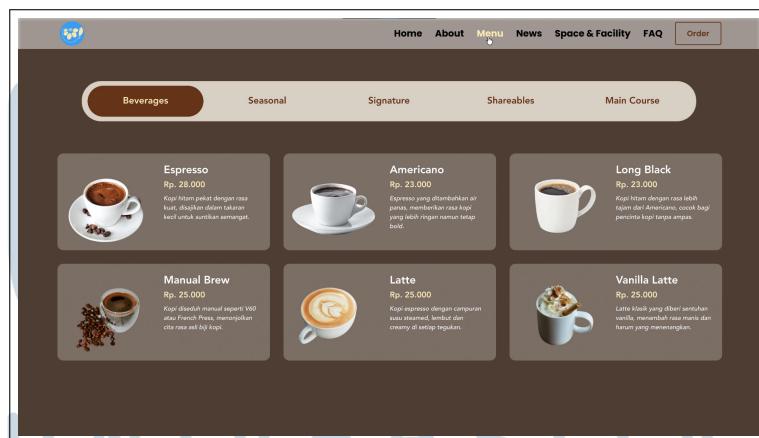
Gambar 3.20 adalah *Home Page* sebagai halaman awal website Dugg Coffee yang menampilkan visual kopi dengan kalimat sambutan untuk menggambarkan konsep suasana alami dan nyaman. Halaman ini dilengkapi dengan *navbar* sebagai navigasi ke menu utama seperti *Home*, *About*, *Menu*,

News, Space and Facility, Galeri, dan FAQ, sehingga memudahkan pengguna mengakses informasi secara terstruktur.



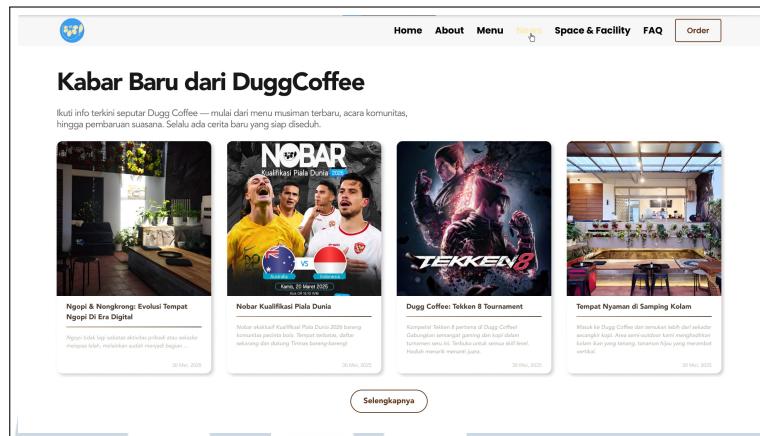
Gambar 3.21. About Page

Gambar 3.21 adalah *About Page* yang berisi informasi mengenai Dugg Coffe. Bagian ini berisi menjelaskan filosofi, nilai, dan fasilitas kafe. Ini membantu pelanggan lebih memahami Dugg Coffee sebelum mereka pergi ke kafe atau menggunakan layanan yang ditawarkannya.



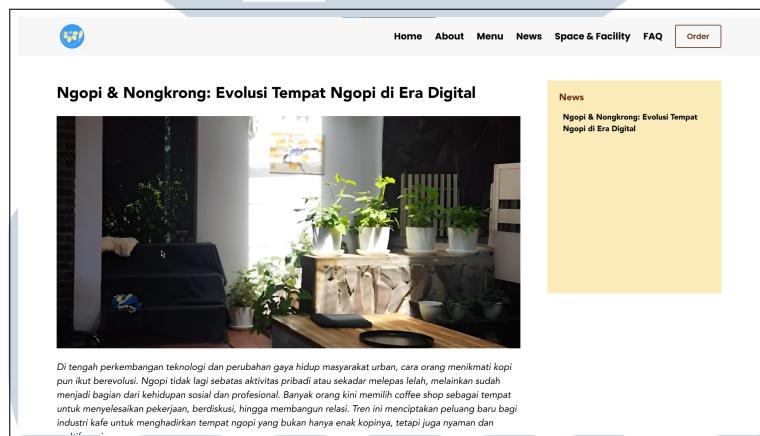
Gambar 3.22. Menu Page

Gambar 3.22 adalah *Menu Page*. Halaman ini menampilkan daftar produk makanan dan minuman. Pengguna dapat dengan mudah melihat variasi menu, deskripsi singkat, dan informasi pendukung lainnya di halaman ini, yang membuat proses pemilihan menu lebih informatif dan efektif.



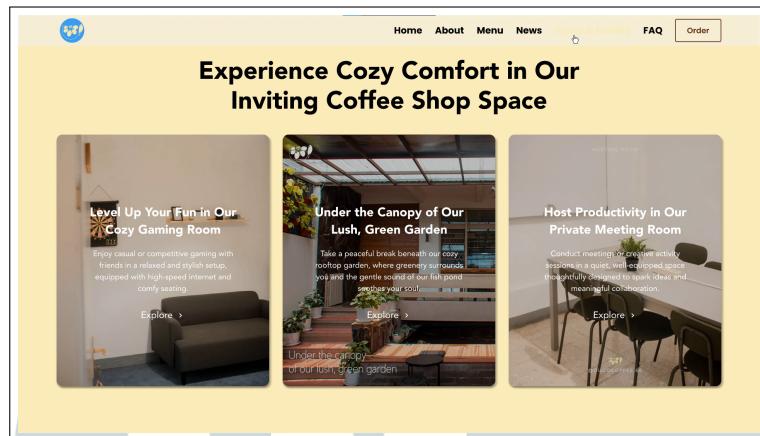
Gambar 3.23. News Page

Gambar 3.23 adalah *News Page* yang berisi sebagai kumpulan informasi kabar mengenai acara, promo, atau pembaruan lainnya. Halaman ini disusun menjadi daftar berita sehingga pengguna dapat dengan cepat mengetahui aktivitas dan perkembangan terbaru Dugg Coffee.



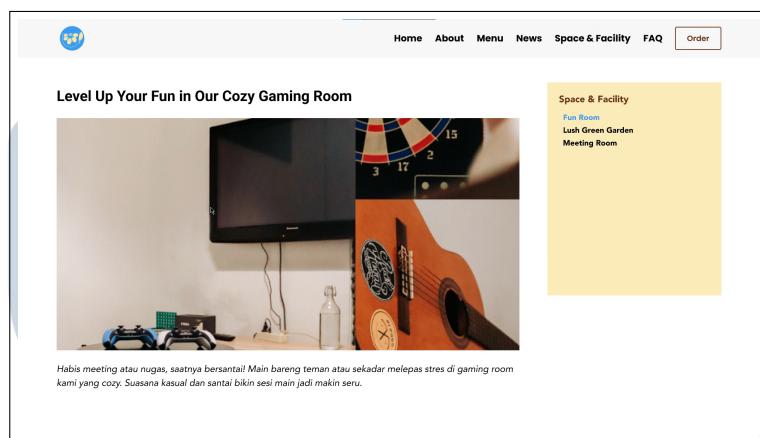
Gambar 3.24. News Page Detail

Gambar 3.24 adalah *News Page Detail*. Bagian ini memberikan informasi lebih lanjut tentang berita. Halaman ini mencakup judul, foto pendukung, dan isi berita secara menyeluruh, sehingga pembaca dapat memahami konteks dan detail dari semua berita.



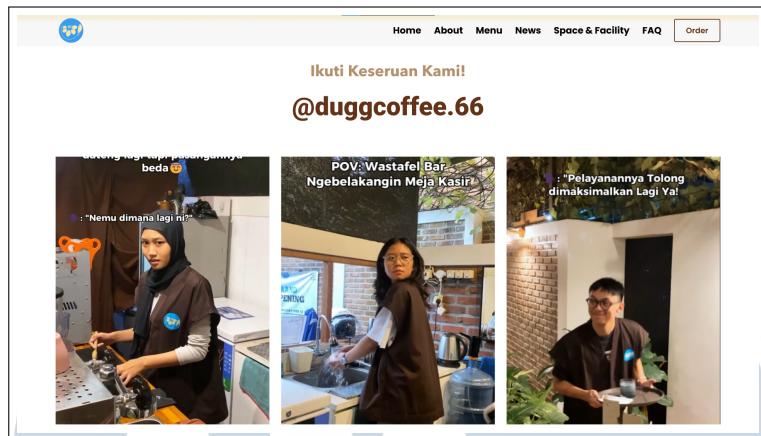
Gambar 3.25. Space and Facility Page

Gambar 3.25 adalah *Space and Facility Page* yang bertujuan untuk memperkenalkan berbagai area dan fasilitas yang tersedia di Dugg Coffee. Halaman ini menampilkan informasi umum tentang ruang yang dapat digunakan oleh pengunjung, seperti area duduk, ruang pertemuan, dan ruang hiburan, untuk membantu pelanggan memahami kenyamanan yang ditawarkan.



Gambar 3.26. Space and Facility Page Detail

Gambar 3.26 adalah *Space and Facility Page Detail* yang memberikan penjelasan lebih rinci tentang salah satu ruang atau fasilitas. Informasi yang ditampilkan mencakup deskripsi detail, fungsi, dan visual pendukung untuk memberi pengguna pemahaman yang lebih baik tentang kegunaan dan suasana setiap fasilitas.



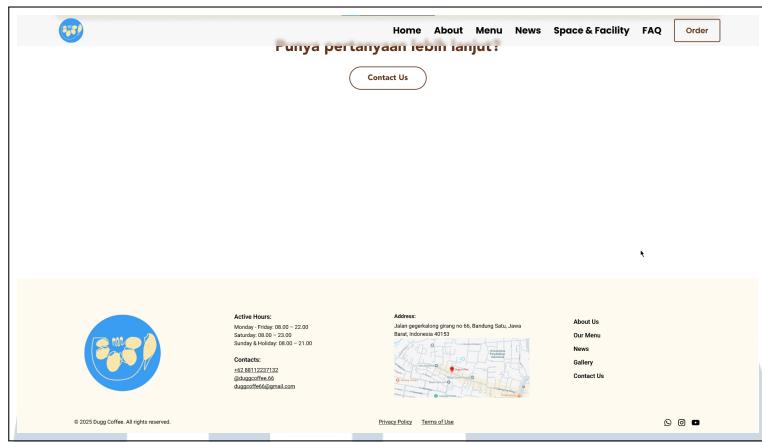
Gambar 3.27. Galeri Page

Gambar 3.27 adalah *Galeri Page*. Bagian ini menampilkan kumpulan foto interior dan suasana serta dokumentasi tentang bagaimana barista dan staf menjalankan bisnis. Halaman ini berfungsi sebagai alat visual untuk menampilkan pengalaman dan suasana kafe kepada pelanggan yang belum pernah ke kafe secara langsung dan juga membantu dalam promosi dan penguatan branding melalui konten media sosial.



Gambar 3.28. FAQ Page

Gambar 3.28 adalah *FAQ Page* yang mencakup daftar pertanyaan dan jawaban umum tentang layanan, fasilitas, dan informasi umum. Halaman ini dirancang untuk membantu pelanggan menemukan jawaban atas pertanyaan yang sering diajukan tanpa harus menghubungi kafe secara langsung.



Gambar 3.29. Footer Section

Gambar 3.29 adalah *Footer Section*. Bagian ini berfungsi sebagai bagian penutup halaman dan menyajikan informasi penting secara ringkas. Untuk membuat pengguna lebih mudah mendapatkan informasi dan lebih nyaman saat mengunjungi *website*, *footer* ini menampilkan alamat, jam operasional, kontak, peta lokasi, dan tautan ke halaman utama lainnya.

E Presentasi Akhir Proyek

Pada minggu terakhir magang (minggu ke-12), tim magang *UI/UX Designer* melakukan presentasi akhir yang mencakup pembahasan mengenai *user persona*, *user journey*, dan *prototyping*. Dalam sesi ini, tim menjelaskan alur pengguna saat mengakses *website* Dugg Coffee, termasuk berbagai *pain points* yang ditemukan dan peluang pengembangan yang dapat dimanfaatkan untuk proses *revamp* halaman tersebut.

Selanjutnya, tim memaparkan desain yang telah dibuat lengkap dengan penjelasan fungsi dari setiap fitur. Sebagai penutup, tim juga mendemonstrasikan *prototipe* interaktif untuk menampilkan animasi yang telah diterapkan. Demo ini juga bertujuan memberikan gambaran kepada tim *web developer* mengenai transisi dan animasi yang diusulkan dalam desain *website* Dugg Coffee agar implementasinya sesuai dengan rancangan.

3.4 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan selama pembuatan

1. Kesulitan menyusun struktur halaman dan alur navigasi yang ramah pengguna karena tidak ada referensi *website* sebelumnya.

Tim mengalami tantangan dalam menentukan bagaimana halaman-halaman dalam *website* Dugg Coffee harus disusun dan saling terhubung. Tanpa adanya referensi atau struktur dasar dari pihak Dugg Coffee, tim harus membangun alur navigasi dari awal. Ini membuat proses perencanaan menjadi lebih kompleks karena harus mempertimbangkan kenyamanan pengguna tanpa arah awal yang jelas.

2. Sinkronisasi antaranggota tim terkadang terhambat karena komunikasi dilakukan secara online.

Karena seluruh kegiatan magang dilakukan secara *remote (Work From Home)*, koordinasi antaranggota tim menjadi cukup menantang. Terkadang terjadi perbedaan waktu kerja atau miskomunikasi yang membuat pembagian tugas dan progres penggerjaan menjadi kurang efisien.

3.5 Solusi yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan selama pembuatan

1. Mengambil referensi dari media sosial Dugg Coffee serta melakukan riset visual dari website coffee shop lain yang serupa

Untuk mengatasi minimnya informasi, tim mulai mengumpulkan data dari akun Instagram resmi Dugg Coffee dan melakukan studi terhadap desain *website* dari beberapa *coffee shop* lokal maupun internasional. Dari situ, tim mendapatkan inspirasi dalam menyusun struktur konten serta gaya visual yang sesuai dengan identitas Dugg Coffee.

2. Menggunakan tools kolaboratif seperti *Figma* dan *Discord* untuk menjaga koordinasi dan memantau progres kerja tim secara *real-time*

Agar komunikasi lebih lancar, tim memanfaatkan *Discord* untuk diskusi harian dan *Figma* sebagai platform utama untuk berbagi desain secara langsung. Tools ini membantu mempercepat kolaborasi karena semua anggota bisa melihat update terbaru dan memberikan masukan tanpa harus bertemu langsung.