

## BAB 3

### PELAKSANAAN KERJA PROFESI

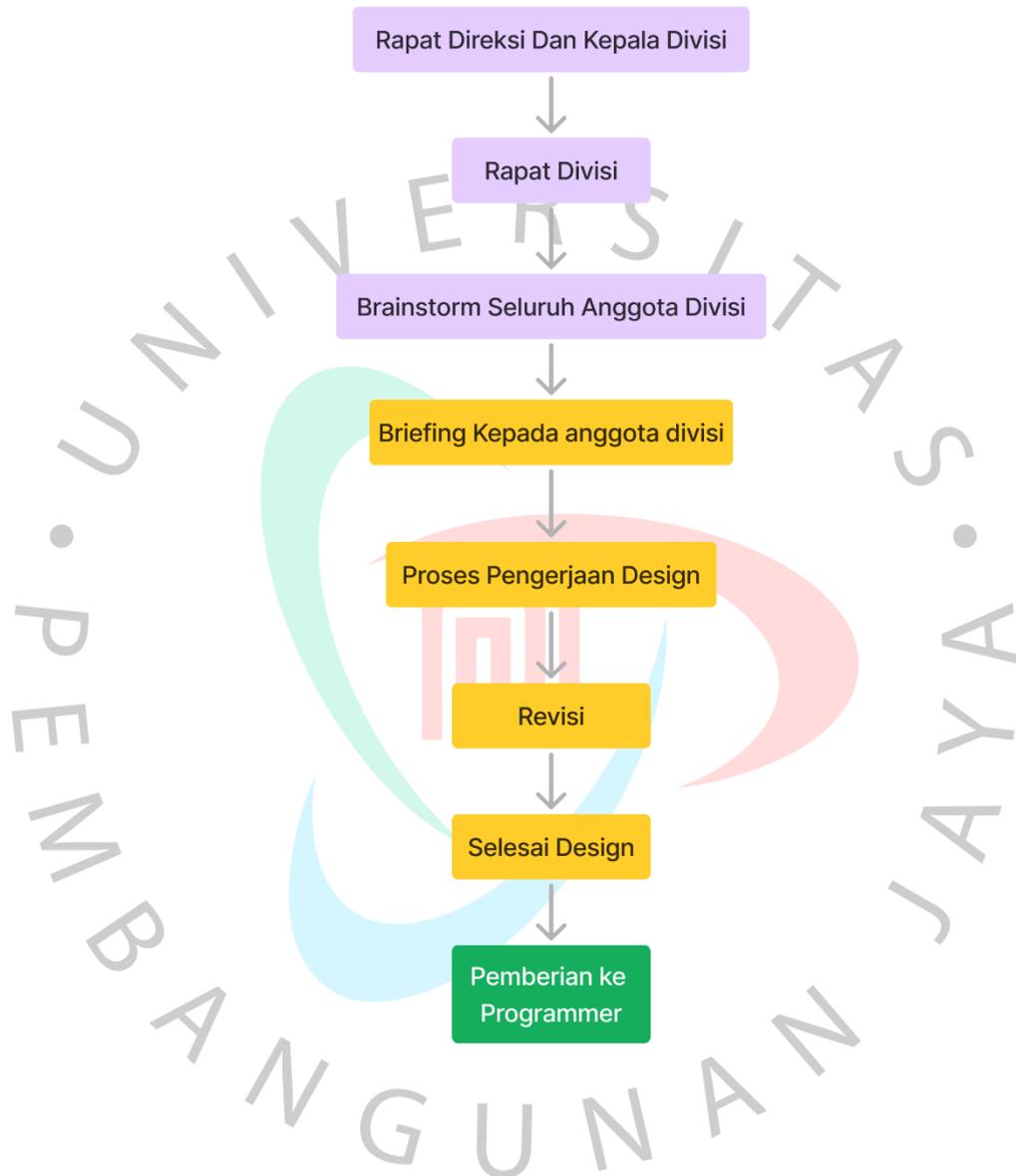
#### 3.1 Bidang Kerja

Selama melakukan kerja profesi di Jaya Konstruksi Manggala Pratama praktikan berperan sebagai web designer di Divisi IT selama 6 bulan. Jl. Taman Bintaro, RT.17/RW.8, Bintaro, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12330. Praktikan bertanggung jawab atas berbagai proyek yang mendukung pengembangan bisnis dan identitas visual website perusahaan. Beberapa tugas yang dilaksanakan oleh praktikan termasuk pembuatan UI/UX dari Website SIMPRO, Website Resmi dari Jaya Konstruksi yang dapat dikunjungi oleh orang umum, serta berbagai materi promosi lainnya seperti *x-banner*, Baju, Poster, dan Hal-hal lainnya. untuk Jaya Konstruksi Manggala Pratama.

#### 3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja profesi yang dilakukan oleh praktikan di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama bertujuan untuk mendukung upaya perusahaan dalam melakukan transformasi digital dan memperkuat branding perusahaan di tengah persaingan industri konstruksi yang semakin ketat. Praktikan berperan sebagai *web designer* pada Divisi *IT Web Design* dengan tanggung jawab utama mengembangkan tampilan digital perusahaan melalui proyek pembuatan *landing*

page yang responsif, serta berbagai materi promosi visual yang inovatif.

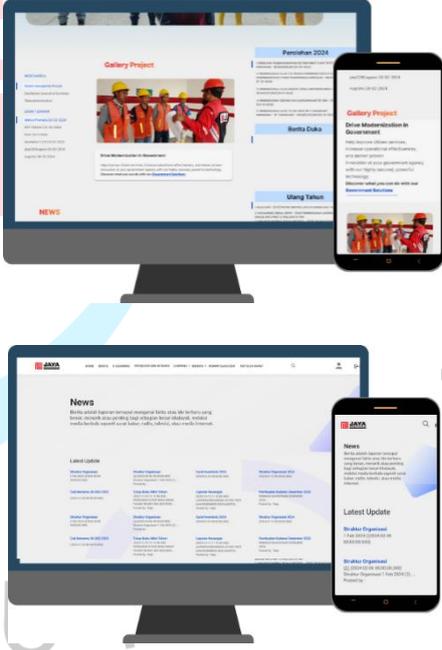


Gambar 3. 1 Tahapan pelaksanaan Kerja

### 3.2.1 Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk Pegawai

Praktikan bertugas untuk membuat *Website* yang dapat membantu sistem kerja dalam mempermudah tampilan dari *UI/UX Website*.

| No | Kegiatan      | Proses Kegiatan   |
|----|---------------|---|
| 01 | Briefing      | Divisi IT memulai proyek dengan briefing yang melibatkan seluruh tim, mulai dari mentor hingga kepala divisi. Dalam sesi ini, diberikan penjelasan tentang tujuan dan alur kerja yang akan dilalui, mulai dari pembuatan <i>UI/UX</i> hingga pengembangan <i>website</i> . Selain itu, dilakukan pembagian tugas yang spesifik untuk setiap anggota tim, memberikan pemahaman menyeluruh mengenai sistem dan ekspektasi dari masing-masing peran dalam tim. |
| 02 | Brainstorming | Dalam sesi brainstorming, seluruh anggota tim bertukar ide mengenai desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta fungsionalitas yang diinginkan. Diskusi ini membantu membentuk konsep awal tampilan dan fitur yang akan dikembangkan, memastikan <i>website</i> dapat berfungsi dengan efisien dan menarik minat pengguna.   |

|           |  |  |
|-----------|--|--|
| <p>03</p> | <p>Perancangan Landing Page Website SIMPRO (Sistem Manajemen Proyek) Jaya Konstruksi</p> | <p>Setelah <i>brainstorming</i>, tim memulai pembuatan wireframe sederhana untuk menggambarkan tata letak dasar <i>website</i>, yang kemudian dilanjutkan dengan <i>mockup</i> yang lebih detail mencakup elemen visual seperti palet warna dan tipografi. Setelah <i>mockup</i> disetujui, dilakukan penyesuaian dan perbaikan untuk menghasilkan desain <i>UI final</i>. Desain ini kemudian dikembangkan menjadi <i>prototype</i> interaktif yang memungkinkan tim mensimulasikan alur navigasi dan pengalaman pengguna yang diharapkan, sehingga mendapatkan gambaran yang lebih nyata sebelum pengembangan <i>website</i>.</p>  |
| <p>04</p> | <p>Revisi</p>  | <p>Tim melakukan revisi akhir berdasarkan <i>feedback</i> yang telah diterima, memastikan tidak ada bug atau masalah lain yang tersisa. Setelah <i>website</i> dalam kondisi stabil dan sesuai dengan standar yang diharapkan, <i>website</i> siap untuk diluncurkan dan dapat digunakan oleh pengguna.</p>  |

|    |         |   |
|----|---------|---|
| 05 | Selesai | Setelah <i>website</i> diluncurkan, dilakukan evaluasi performa dan pengalaman pengguna untuk melihat dampak desain <i>UI/UX</i> terhadap penggunaan <i>website</i> . Tim <i>IT</i> melakukan maintenance secara rutin, serta memperbaiki dan memperbarui sistem jika diperlukan untuk menjaga kualitas <i>website</i> tetap optimal. |
|----|---------|---|

Tabel 3. 1 Tabel Perancangan *UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk pegawai Kantor*

### 3.2.2 Perancangan *UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk Pegawai Proyek*

Praktikan juga bertanggung jawab untuk membuat, *UI/UX website* untuk pegawai yang bekerja di proyek agar mereka dapat lebih mudah untuk mengakses *website SIMPRO* demi membuat lebih efektif dalam melaksanakan kinerja mereka.



| No | Kegiatan   | Proses Kegiatan  |
|----|--|--|
| 01 | Briefing   | Divisi <i>IT</i> memulai proyek dengan sesi <i>briefing</i> yang melibatkan seluruh tim, mulai dari mentor hingga kepala divisi <i>IT</i> . Dalam <i>briefing</i> ini, disampaikan tujuan, alur kerja, dan panduan umum yang akan dilalui dalam pengembangan website SIMPRO untuk Pegawai Proyek. Selain itu, dilakukan pembagian tugas yang jelas untuk setiap anggota tim, serta dijelaskan sistem kerja dan ekspektasi dari setiap peran, agar seluruh tim memiliki pemahaman yang sama dalam pelaksanaan proyek ini.   |
| 02 | Brainstorming  | Dalam sesi <i>brainstorming</i> , seluruh anggota tim saling bertukar ide mengenai desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan Pegawai Proyek. Diskusi ini membantu membentuk konsep awal dari tampilan dan fitur yang akan dikembangkan, agar <i>website</i> SIMPRO dapat berfungsi dengan optimal serta menawarkan navigasi yang intuitif dan mudah digunakan. Hasil dari <i>brainstorming</i> ini menjadi dasar bagi pengembangan konsep <i>UI/UX</i> yang mendukung kebutuhan Pegawai Proyek.  |
| 03 | Perancangan Landing Page Website SIMPRO (Sistem Manajemen Proyek) Jaya Konstruksi Untuk Pegawai proyek | Setelah <i>brainstorming</i> , tim memulai pembuatan <i>wireframe</i> sederhana untuk menggambarkan tata letak dasar <i>website</i> sesuai kebutuhan Pegawai Proyek. Kemudian, <i>wireframe</i> ini dikembangkan menjadi <i>mockup</i> yang lebih detail, mencakup elemen visual seperti palet warna, tipografi, dan ikonografi yang mendukung kemudahan visualisasi bagi pengguna. <i>Mockup</i> ini diperbaiki berdasarkan masukan dan disetujui sebagai desain <i>UI final</i> . Selanjutnya, desain ini dikembangkan menjadi <i>prototype</i> interaktif untuk mensimulasikan alur |

|    |         |   |
|----|---------|---|
|    |         | <p>penggunaan, membantu tim memahami lebih baik bagaimana Pegawai Proyek akan berinteraksi dengan <i>website</i>.</p>   |
| 04 | Revisi  | <p>Berdasarkan <i>feedback</i> yang diperoleh, tim melakukan revisi akhir untuk memastikan tidak ada bug atau masalah lain yang tersisa. Setelah <i>website</i> dalam kondisi stabil dan memenuhi standar yang diharapkan, website SIMPRO siap untuk diluncurkan dan digunakan oleh Pegawai Proyek secara resmi.</p>  |
| 05 | Selesai | <p>Setelah <i>website</i> diluncurkan, dilakukan evaluasi secara berkala untuk melihat performa dan mengumpulkan <i>insight</i> dari pengalaman Pegawai Proyek dalam menggunakan <i>website</i>. Tim IT terus melakukan <i>maintenance</i>, serta memperbaiki dan memperbarui sistem jika diperlukan, memastikan bahwa <i>website</i> tetap berfungsi optimal untuk mendukung pekerjaan Pegawai Proyek.</p> |

Tabel 3. 2 Tabel Perancangan UI/UX Website Jaya Konstruksi Simpro Untuk pegawai Proyek

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi

- Desain tidak boleh terlalu kompleks

Desain tidak boleh terlalu kompleks karena *Coding* yang terlalu tua sehingga susah di aplikasikan. Maka dari itu bersambung pada pengadaptasian *design*. Sebagai *designer* harus belajar untuk beradaptasi dengan desain korporat yang digunakan.

-Tugas di Luar Lingkup Kerja

Praktikan diberikan tanggung jawab di luar lingkup divisi desain, menggunakan *Microsoft Word*, *Excel* dan lain-lain untuk kebutuhan *website*. Tugas ini biasanya termasuk dalam peran seorang akuntan atau manajemen. Tantangan ini dapat diatasi karena untuk pengaplikasiannya masi bisa dipelajari lewat berbagai macam sosial media. Pengalaman ini memberikan kesempatan bagi praktikan untuk mempelajari keterampilan baru dalam pengembangan *soft skill* dan meningkatkan kemampuan adaptasi di lingkungan kerja.

### **3.4 Cara Mengatasi Kendala**

Praktikan perlu melakukan penyesuaian desain agar tetap sederhana dan mudah diimplementasikan dengan memperhatikan batasan teknis *coding* yang ada, untuk mengatasi kendala desain yang terlalu kompleks dan tugas di luar lingkup kerja, serta menyesuaikan dengan gaya korporat. Tanggung jawab tambahan seperti menggunakan *Microsoft Word* atau *Excel* yang biasanya bukan bagian dari tugas desain, praktikan dapat memanfaatkan berbagai sumber belajar dari media sosial guna memahami dasar-dasar penggunaan alat tersebut. Melalui tantangan ini, praktikan tidak hanya memperoleh keterampilan baru tetapi juga mengasah kemampuan adaptasi dan *soft skill*, yang sangat berguna dalam lingkungan kerja yang dinamis.

### **3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi**

Pengalaman magang di PT Jaya Konstruksi Manggala Pratama memberikan pelajaran berharga dalam beradaptasi dengan berbagai kendala dan tuntutan kerja yang ada. Kendala utama yang dihadapi meliputi penyesuaian desain agar tidak terlalu kompleks sesuai dengan keterbatasan *coding* perusahaan, serta tugas tambahan di luar lingkup desain yang melibatkan penggunaan alat seperti *Microsoft Word* dan *Excel*. Tantangan ini memaksa praktikan untuk belajar beradaptasi dengan gaya desain korporat yang sederhana dan memenuhi batasan teknis, serta memperoleh keterampilan baru di luar area desain. Pengalaman ini meningkatkan kemampuan praktikan dalam hal *soft skill* dan adaptasi, memberikan wawasan mengenai fleksibilitas yang dibutuhkan dalam lingkungan kerja profesional. Magang ini secara keseluruhan memperkuat

kemampuan teknis dan non-teknis yang sangat berguna untuk pengembangan karier di masa mendatang

