

BAB III PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1. Bidang Kerja

Sebagai seorang UI/UX Designer di PT Webzoo Indonesia Digital, bidang kerja Praktikan berfokus pada desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk berbagai proyek digital, khususnya pada pengembangan website BYD Arista Denza. Proyek pengembangan website untuk BYD Arista Denza merupakan bagian dari upaya perusahaan untuk memperkenalkan dan memasarkan mobil BYD Denza, khususnya di kawasan BSD City Serpong, Tangerang.



Gambar 3.1 BYD Arista BSD, Tangerang
(Ini Lokasi Dealer BYD, Termasuk di BSD Tangerang - BYD Tangerang, 2025)

The logo for BYD, consisting of the letters 'BYD' in a stylized, bold, sans-serif font.

Gambar 3.2 Logo Brand BYD
(BYD Arista Kelapa Gading - BYD Arista, 2025)

The logo for Arista, featuring the word 'ARISTA' in a bold, blue, sans-serif font. Below it is the tagline 'Terbaik dan Terpercaya' in a smaller, italicized font.

Gambar 3.3 Logo Brand Arista (Distributor BYD)
(BYD Arista Kelapa Gading - BYD Arista, 2025)

Build Your Dreams (BYD) perusahaan teknologi tinggi asal Tiongkok yang didirikan pada tahun 1944 dan memproduksi berbagai produk, termasuk mobil listrik, bus, truk, sepeda listrik, forklift, baterai kendaraan

listrik, dan panel surya. BYD terkenal sebagai salah satu produsen mobil listrik terkemuka di dunia, bahkan melampaui Tesla dalam penjualannya. Dengan fokus pada akuisisi, penyimpanan, dan aplikasi energi, BYD menawarkan solusi energi baru tanpa emisi yang komprehensif. BYD sudah tersebar di lebih dari 400 kota, 80 negara, dan 6 benua⁷.

Sedangkan BYD Arista adalah perusahaan distributor otomotif atau sering disebut dealer, yang mendistribusikan mobil BYD. BYD Arista memiliki 23 cabang yang tersebar di seluruh Indonesia. Produk yang ditawarkan oleh BYD Arista adalah sebagai berikut⁸:

- 1) Varian Produk
- 2) Infrastruktur Charging
- 3) Teknologi Terkini
- 4) Layanan Purna Jual
- 5) Dukungan Pelanggan
- 6) Suku Cadang

Pada proyek pengembangan website BYD Arista Denza, Praktikan bertugas sebagai UI/UX Designer. Menurut sebuah jurnal, User Interface (UI) berkaitan dengan desain visual seperti tata letak, warna, ikon, teks, tombol, dan elemen antarmuka lainnya yang didesain untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan memudahkan pengguna dalam berinteraksi dengan produk digital (Maosul, 2024). Sedangkan User Experience (UX) lebih berfokus pada pengalaman keseluruhan pengguna saat menggunakan produk digital di dunia nyata (Amarta & Anugrah, 2021). Beberapa faktor yang mempengaruhi *User Experience* adalah desain yang sesuai dengan tujuan awal, kemampuan dan keterbatasan aplikasi, isi dan tampilan, serta fungsionalitasnya (Maosul, 2024). Sehingga, UI/UX Designer adalah sebuah bidang pekerjaan yang memiliki tugas utama untuk merancang tampilan interaktif sebuah produk digital, seperti website, aplikasi, dan sebagainya, yang juga berfokus pada aspek psikologis, keberlanjutan, dan aksesibilitas, demi pengalaman penggunaannya (Amalia dkk., 2025).

Dalam bidang ini, Praktikan bertanggung jawab untuk merancang desain visual website yang menarik dan fungsional, serta memastikan

⁷ (Tentang BYD | BYD Indonesia, t.t.)

⁸ (Tentang Kami - BYD Arista, 2025)

pengalaman pengguna yang intuitif dan mudah diakses. Berikut tahapan kerja yang biasanya dilalui oleh Praktikan sebagai seorang UI/UX Designer:

- 1) Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan Pengguna
- 2) Riset Tren dan Perencanaan Struktur Informasi & User Flow
- 3) Pembuatan Wireframe/Prototype
- 4) Revisi Wireframe/Prototype Tahap 1
- 5) Revisi Wireframe/Prototype Tahap 2
- 6) Penentuan Brand Guideline & Penyesuaian Supaya Website Ringan Saat Dimuat
- 7) Penerapan Brand Guideline pada Wireframe/Prototype
- 8) Koordinasi dengan Web Developer tentang Penerapan Wireframe/Prototype & Eksekusinya pada Elemen Website
- 9) Website Performance Test bersama Klien
- 10) Penyempurnaan Aset Gambar & Video
- 11) Delivery Proyek ke Klien

Sebagai UI/UX designer, Praktikan juga terlibat dari tahap awal perencanaan dan analisis proyek. Hal ini meliputi pemahaman tentang kebutuhan klien dan audiens target, serta membuat *user flow* dan *wireframe* desain yang akan digunakan untuk membangun halaman-halaman website. Praktikan bertugas memastikan bahwa desain yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung kemudahan navigasi dan interaksi bagi pengunjung situs, terutama calon pembeli mobil BYD Arista Denza, serta optimalisasi situs website sehingga tetap ringan secara ukuran.

Praktikan menggunakan *tools* yang tersebar cukup banyak di internet baik itu yang gratis maupun berbayar. Salah satu diantaranya sebuah aplikasi berbasis web adalah Figma. Figma bisa menghemat waktu untuk melakukan verifikasi desain karena kita bisa berkolaborasi seperti memberi komentar, saran, bahkan mengubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan (Tazkiyah & Arifin, 2022). Maka dari itu, penggunaan Figma dapat dikatakan efektif dalam pembuatan prototype ataupun wireframe pada pekerjaan ini, dikarenakan dalam bidang ini melibatkan kolaborasi dengan tim web developer dan stakeholder proyek, sehingga setiap elemen desain yang dibuat dapat diterjemahkan dengan baik menjadi

sebuah situs web yang responsif, mudah digunakan, dan memberikan informasi secara jelas dan efektif.



Gambar 3.4 Logo Figma
(Figma logo transparent PNG - StickPNG, t.t.)

Selain itu, tools lain yang digunakan oleh Praktikan adalah Squoosh.app. Squoosh.app adalah sebuah website WEBP converter open-source yang mudah digunakan untuk mengonversi file. Hal itu bisa dilihat dari beberapa perbandingan size sebelum dan sesudah dikonversi. Tools tersebut dibutuhkan oleh Praktikan karena halaman website terdiri dari gambar-gambar yang harus ditampilkan, pada beberapa elemen website perlu dilakukan konversi format file dari JPEG/PNG menjadi format WEBP untuk mempercepat dan meringankan proses load pada halaman website (Amzar, 2023).



Gambar 3.5 Logo Squoosh.app
(Squoosh, 2025)

3.2. Pelaksanaan Kerja

Dari tahapan kerja yang telah disebutkan di atas, berikut adalah penjabaran dari masing-masing tahapan kerja pada pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi yang dilakukan selama 12 minggu oleh Praktikan:

3.2.1. Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan Pengguna

Tahapan awal dimulai dengan proses identifikasi kebutuhan dari klien dan target pengguna. melakukan wawancara dengan pihak klien untuk memahami tujuan utama dari website ini, yaitu sebagai media personal branding dan showcase daftar kendaraan yang dijual. Target audiens meliputi calon pembeli, pemilik bisnis, dan klien potensial di bidang desain.

Dari hasil diskusi tersebut, disimpulkan bahwa website harus memiliki tampilan profesional, sederhana, dan mudah dinavigasi, serta memuat informasi yang relevan seperti profil, portofolio karya, dan kontak. Tujuan dari proyek ini adalah untuk merepresentasikan identitas profesional dan produk dari BYD Arista Denza, sehingga klien merasa puas dengan aspek visual, navigasi, dan kemudahan akses menjadi fokus utama dalam proses perancangannya.

Seperti yang sudah dijabarkan pada subbab sebelumnya, BYD Arista Denza adalah distributor mobil BYD yang berada di BSD. Denza—atau BYD Arista Denza—adalah merek mobil listrik premium hasil pengembangan BYD sejak 2010, awalnya bersama Daimler (Mercedes-Benz) dan kini sepenuhnya berada di bawah BYD Auto. Dirancang oleh desainer Eropa berbakat, setiap model Denza mengusung gaya elegan dengan proporsi klasik ala mobil mewah, tapi dipadu teknologi elektrik canggih untuk performa bertenaga sekaligus aman⁹. Fokus utamanya adalah kenyamanan dan konektivitas pintar—mulai dari kabin luas berlapis kulit, lampu ambient beragam warna, hingga layar sentuh besar dan sistem suara premium—sehingga terasa modern tapi tetap mudah dipakai sehari-hari. Denza membangun citra sebagai pilihan cerdas bagi mahasiswa dan profesional muda yang menginginkan mobil listrik mewah tanpa ribet¹⁰.

Kegiatan wawancara berguna untuk menyelaraskan pemahaman antara desainer, developer, dan klien sebelum masuk ke tahap perancangan lebih lanjut. Dengan pemahaman kebutuhan yang jelas sejak awal, proses desain menjadi lebih terarah dan efisien.



Gambar 3.6 Situasi saat wawancara dengan klien
(Yudhatama, 2025a)

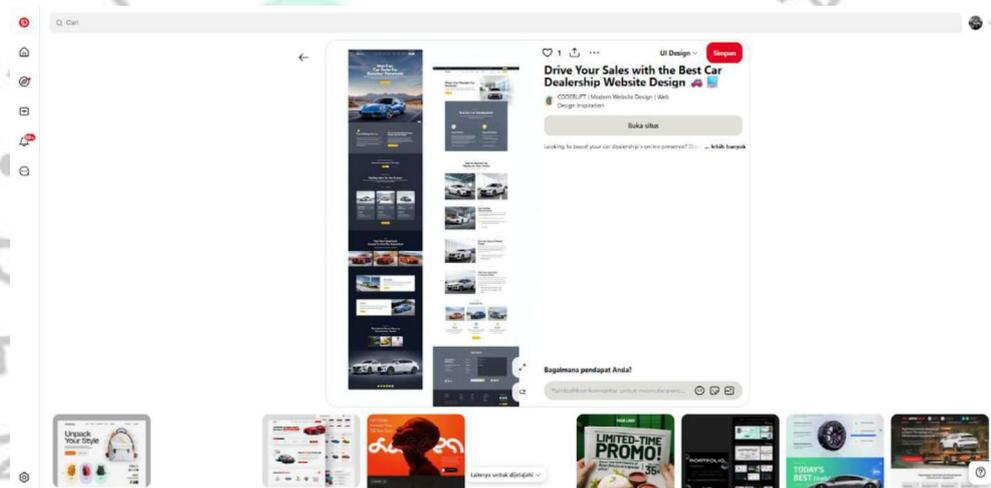
⁹ (BYD's Denza brand targets Porsche with 952bhp GT flagship | Autocar, t.t.)

¹⁰ ('Ten times better than our competition' - BYD boss on Denza vs premium rivals, t.t.)

Salah satu tantangan utama dalam proyek ini adalah memastikan bahwa website terlihat modern dan profesional, namun tetap mudah dinavigasi oleh semua pengguna, baik yang berpengalaman maupun yang baru pertama kali mengunjungi situs ini.

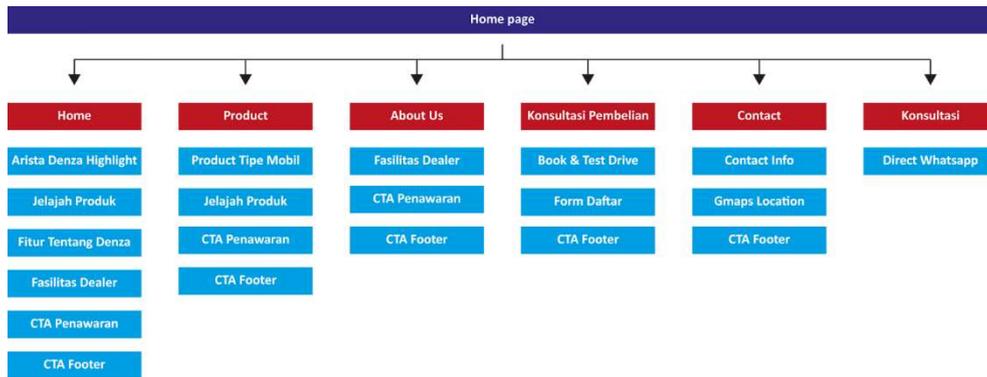
3.2.2. Riset Tren dan Perencanaan Struktur Informasi & User Flow

Riset dilakukan untuk mengetahui tren UI/UX terbaru, seperti gaya visual, ekspektasi pengguna, serta elemen-elemen yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. Pada tahap ini juga dilakukan studi kompetitor sebagai perbandingan atau referensi, sehingga desain yang dihasilkan akan memunculkan keunikannya tersendiri.



Gambar 3.7 Riset Tren melalui Pinterest
(Yudhatama, 2025a)

Setelah informasi banyak terkumpul, maka disusunlah struktur informasi website dalam bentuk *sitemap* dan *user flow diagram*. *Sitemap* adalah file yang berisi semua halaman penting pada website (Sinukun dkk., 2022). Sedangkan *user flow* adalah langkah-langkah atau alur yang harus dilakukan oleh user untuk melakukan suatu task atau suatu pekerjaan yang menjadi tugas user (R I & Saputra, 2023).

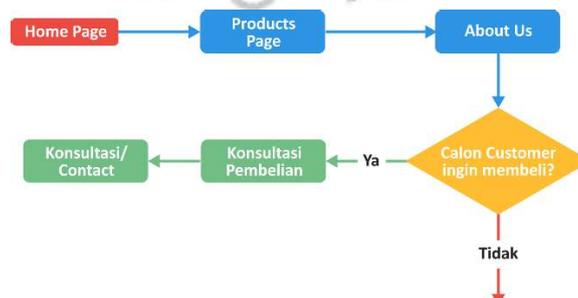


Gambar 3.8 Sitemap dari Website BYD Arista Denza (Yudhatama, 2025a)

Struktur utama dari website ini terdiri dari 6 bagian, yaitu:

- 1) Home: Arista Denza Highlight; Jelajah Produk, Fitur Tentang Denza; Fasilitas Dealer; CTA Penawaran; CTA Footer
- 2) Product: Product Type Mobil; Jelajah Produk; CTA Penawaran; CTA Footer
- 3) About Us: Fasilitas Dealer; CTA Penawaran; CTA Footer
- 4) Konsultasi Pembelian: Book & Test Drive; Form Daftar, CTA Footer
- 5) Contact: Contact Info; Gmaps Location; CTA Footer
- 6) Konsultasi: Direct Whatsapp

User flow dari website ini yaitu ketika user masuk ke home page, user akan menuju ke products page untuk melihat katalog atau produk dari BYD Arista Denza. Setelah melihat-lihat produknya, user akan penasaran untuk mencari tahu bagaimana cara membelinya, maka dari itu user akan masuk ke about us. Jika user ingin membelinya, maka user akan masuk ke konsultasi pembelian dan contact di konsultasi.



Gambar 3.9 User Flow dari Website BYD Arista Denza (Yudhatama, 2025a)

3.2.3. Pembuatan Wireframe/Prototype Awal

Setelah memahami kebutuhan pengguna beserta sitemap dan userflownya, Praktikan kemudian memulai proses pembuatan wireframe dan layout halaman-halaman website tahap awal. Wireframe menggambarkan elemen-elemen penting seperti menu, tombol, dan konten yang ada di dalam website. Setelah wireframe selesai, dibuatlah prototype interaktif yang menunjukkan alur. Proses ini juga melibatkan pembuatan *user flow* untuk memastikan bahwa pengunjung website dapat dengan mudah menemukan informasi yang mereka butuhkan tanpa hambatan. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.10.

3.2.4. Revisi Wireframe/Prototype Tahap 1

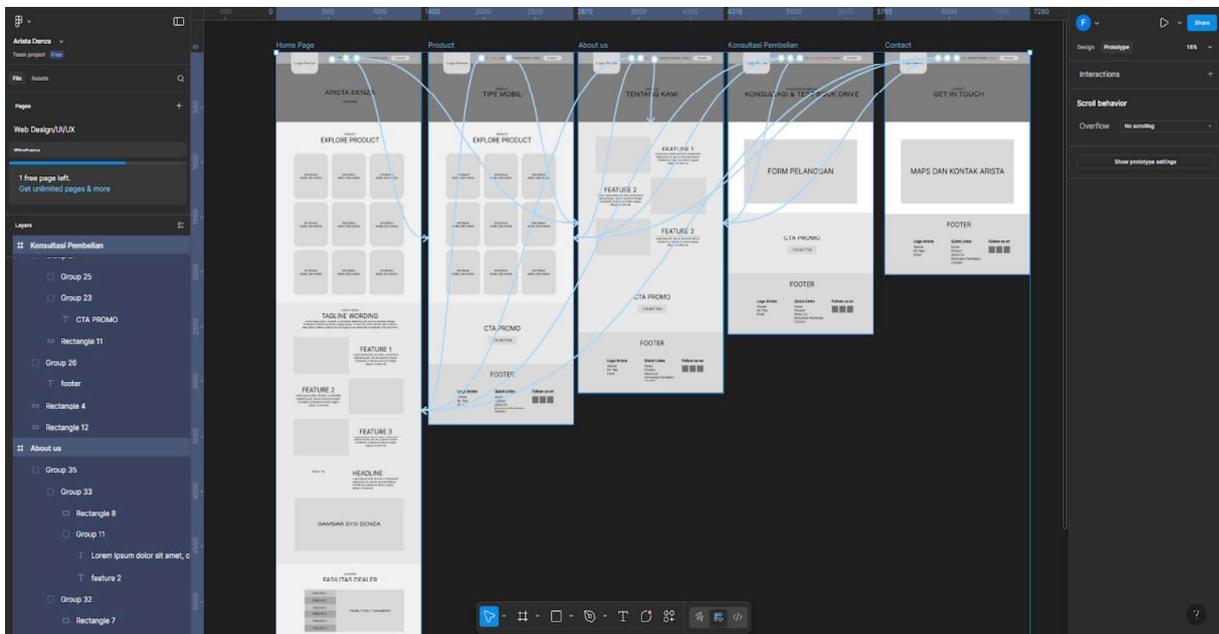
Setelah prototype awal ditunjukkan kepada klien dan dilakukan proses review terhadap prototype awal tersebut, kemudian muncul masukan-masukan terkait desain, flow, atau pengalaman pengguna. Masukan ini dievaluasi dan dimasukkan sebagai bahan revisi tahap ke-1. Revisi ini bertujuan untuk menyempurnakan bagian-bagian yang ada di desain, termasuk struktur navigasi, hirarki informasi, dan responsivitas website.

3.2.5. Revisi Wireframe/Prototype Tahap 2

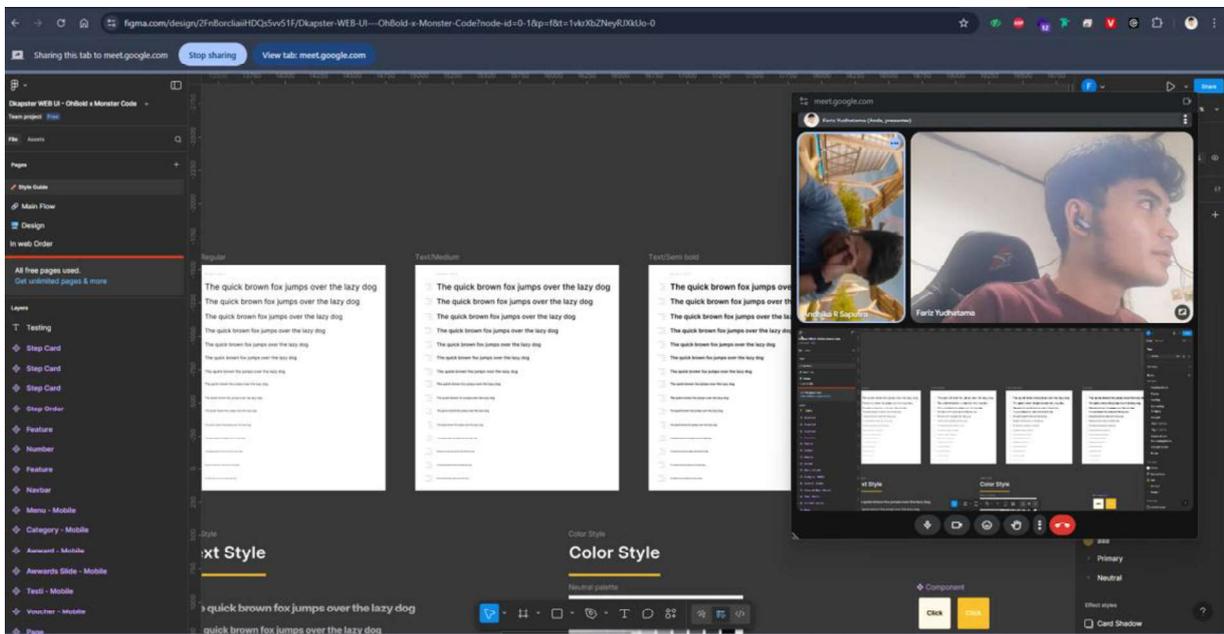
Hasil dari revisi tahap ke-1 direview kembali oleh klien bersama dengan tim dalam suatu rapat. Kemudian Praktikan mendapatkan umpan balik lanjutan dari klien. Umpan balik ini yang kemudian menjadi bahan revisi tahap ke-2. Fokus revisi yaitu tentang detail visual, konsistensi elemen, dan fungsionalitas interaksi. Pada revisi tahap ke-2 ini desain dipastikan sudah menuju siap untuk diimplementasikan tanpa kesalahan yang besar.

3.2.6. Penentuan Brand Guideline & Penyesuaian Supaya Website Ringan

Pada tahap ini, ditentukan brand guideline yang mencakup pemilihan tipografi, warna, gaya visual, ikon, dan tone komunikasi yang sesuai dengan identitas perusahaan. Guideline ini yang menjadi dasar desain antarmuka dan aset visual. Selain itu dilakukan juga penyesuaian teknis agar website tetap ringan saat dimuat, dengan cara optimasi gambar, menghindari elemen yang berat, serta menggunakan font web-safe.



Gambar 3.10 Wireframe dengan Pendekatan Low-fidelity pada Aplikasi Figma (Yudhatama, 2025a)



Gambar 3.11 Proses Penyusunan Brand Guideline di Figma (Yudhatama, 2025a)

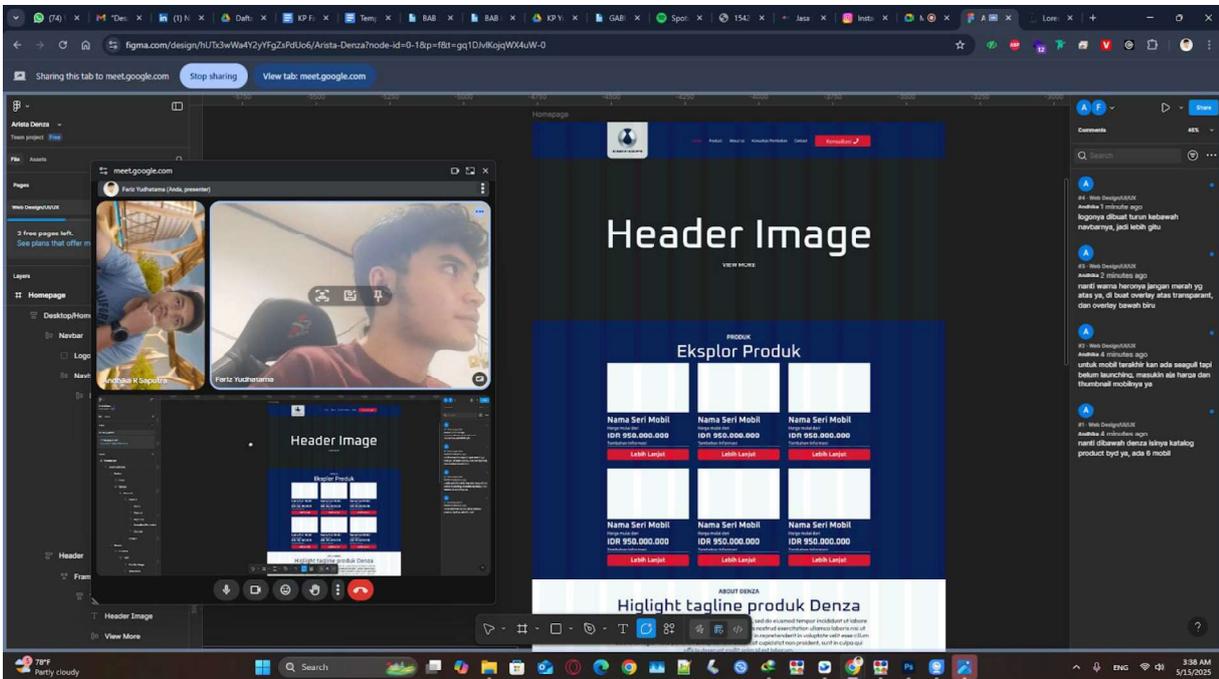
3.2.7. Penerapan Brand Guideline pada Wireframe/Prototype

Setelah guideline ditentukan, maka wireframe diperbarui untuk menjadi desain antarmuka yang final dengan elemen visual sesuai image brand. Elemen grafis seperti warna, ikon, bentuk tombol, dan tipografi, seperti yang terlihat pada Gambar 3.12 diterapkan di seluruh halaman. Tahap ini menghasilkan prototype high-fidelity yang tidak hanya fungsional secara UX tetapi juga kuat secara visual untuk mendukung citra brand.

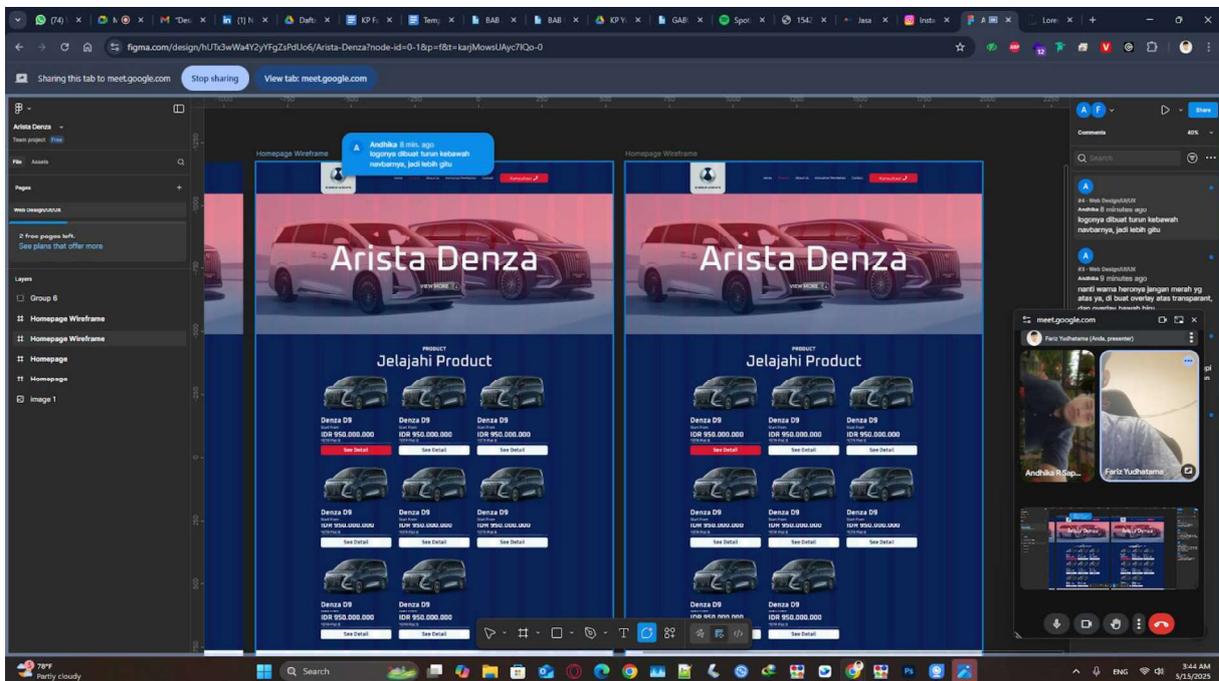
Pada tahap implementasi ini, praktikan berusaha menciptakan desain antarmuka yang user-friendly dengan mempertimbangkan kenyamanan pengguna dalam berinteraksi dengan halaman-halaman produk, fitur, dan layanan yang ditawarkan oleh Arista Denza. Proses ini dapat dilihat pada Gambar 3.13 dan Gambar 3.14.



Gambar 3.12 Brand Guideline Website BYD Arista Denza



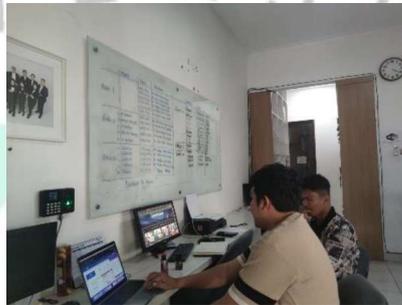
Gambar 3.13 Proses Implementasi Desain UI/UX (Yudhatama, 2025b) (Yudhatama, 2025b)



Gambar 3.14 Proses Implementasi Desain UI/UX (Yudhatama, 2025b)

3.2.8. Koordinasi dengan Web Developer tentang Penerapan Wireframe/Prototype & Eksekusinya pada Elemen Website

Sebagai bagian dari tim pengembangan, saya juga berkolaborasi dengan tim programmer untuk memastikan bahwa desain saya dapat diterjemahkan dengan baik menjadi website yang responsif dan mudah diakses di berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile. Desain yang sudah final itu diserahkan ke tim developer disertai dengan dokumentasi komponen UI, spesifikasi warna, ukuran, dan sebagainya.



Gambar 3.15 Koordinasi dengan Bagian Lain
(Yudhatama, 2025b)

3.2.9. Website Performance Test bersama Klien

Setelah implementasi selesai, dilakukan pengujian bersama klien untuk mengecek performa, navigasi, kesesuaian desain, serta kompatibilitas di berbagai perangkat. Uji coba ini memastikan website tidak hanya tampak baik tetapi juga berjalan dengan lancar, cepat dimuat, dan user-friendly sesuai harapan pengguna.

3.2.10. Penyempurnaan Aset Gambar & Video

Pada saat uji coba, feedback akan muncul kembali dari klien. Maka setelah itu dilakukanlah penyempurnaan pada aset visual seperti kompresi gambar, penggantian format video, dan penghapusan elemen visual yang tidak efisien. Langkah ini penting untuk memastikan aset visual tidak memperlambat loading dan tetap mempertahankan kualitas estetika sesuai brand. Tools yang digunakan untuk mengompresi gambar adalah Squoosh.app.

3.2.11. Delivery Proyek ke Klien

Setelah semua revisi dan pengujian selesai, maka proyek bisa diserahkan ke klien dalam bentuk final desain (UI Kit, prototype), dokumentasi guideline, dan catatan teknis pendukung lainnya. Delivery juga mencakup briefing atau presentasi akhir agar klien memahami alur penggunaan, nilai desain, dan bisa mengembangkan sistem ke tahap selanjutnya. Hasil akhir dari Desain UI/UX website BYD Arista Denza adalah sebagai berikut:

1. Halaman Home/Awal

Pada halaman awal, terdapat logo pada sebelah kiri layar dan bar navigasi pada sebelah kanan layar. Navigasi bar terdiri 6 sitemap (Home, Product, About us, Konsultasi Pembelian, Contact, dan Konsultasi). Sectionnya terdiri dari header, product section, feature section, facility section, promo section, dan footer section. Hasil halaman home dapat dilihat pada Gambar 3.16-3.18.

2. Halaman Product

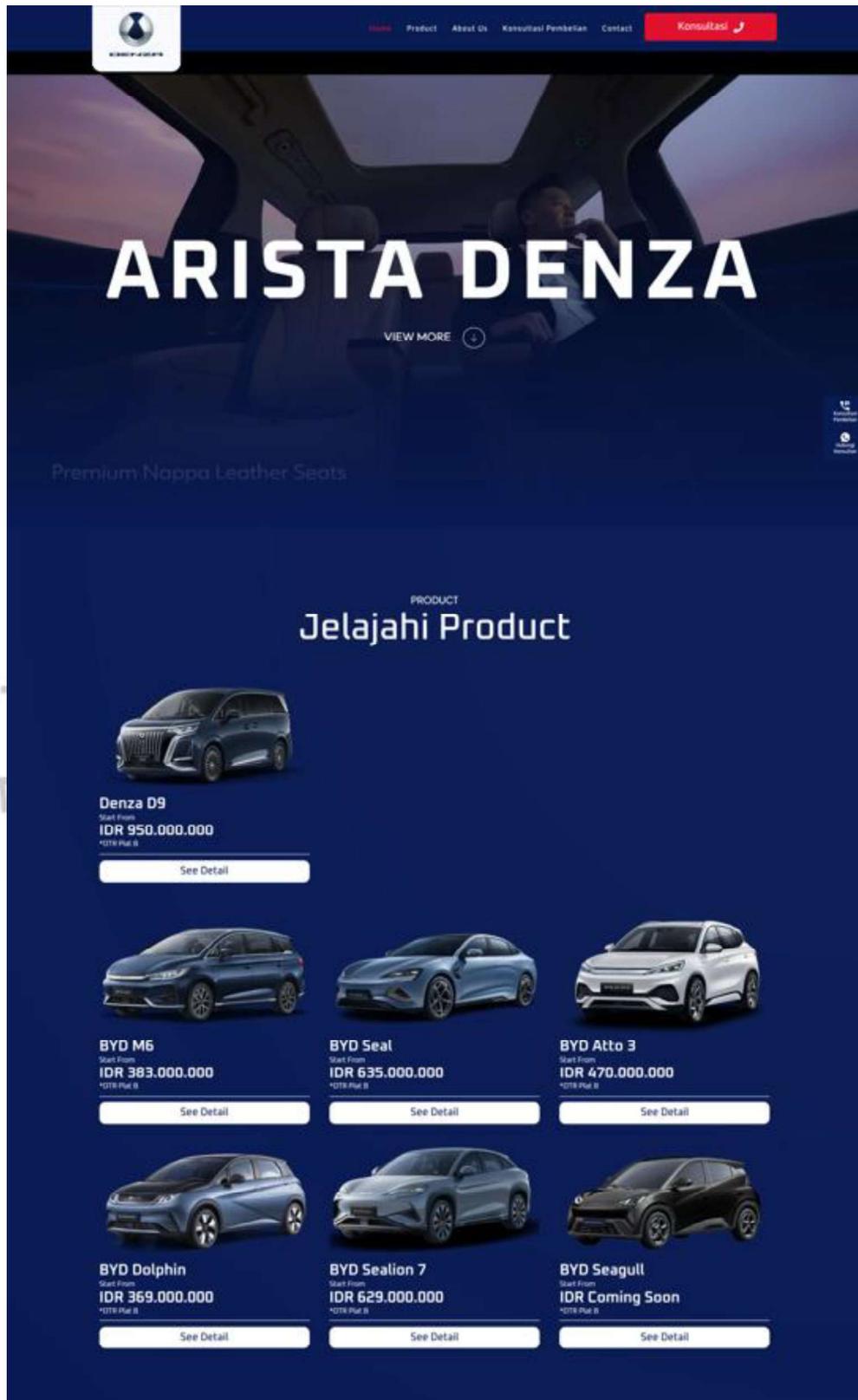
Pada halaman product, masih menampilkan navigasi bar pada bagian atas halaman dan terdiri dari header section, product section, promo section, dan footer section. Hasil terlihat di Gambar 3.19.

3. Halaman About Us

Pada halaman About Us, berisi informasi mengenai unique selling point marketing seperti fasilitas yang disediakan, komitmen perusahaan, serta pelayanan terbaik oleh BYD Arista Denza. Hasil dapat dilihat pada Gambar 3.20.

4. Halaman Konsultasi Pembelian

Pada halaman konsultasi pembelian, terdapat form yang dapat diisi oleh calon pembeli untuk mendaftarkan diri untuk konsultasi dan melakukan jadwal test drive Hasil halaman product dapat dilihat pada Gambar 3.21.

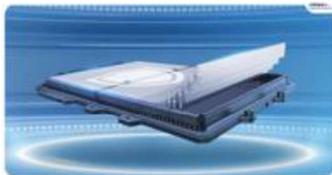


Gambar 3.16 Hasil Akhir Halaman Home (1)
(Yudhatama, 2025b)

ABOUT DENZA

The Revolutionary Luxury All Electric 7 Seater MPV

Denza adalah merek mobil premium berbasis energi baru yang lahir dari kolaborasi BYD dan Mercedes-Benz. Denza D9 merupakan flagship MPV elegan yang dirancang untuk keluarga modern, menawarkan ruang luas, teknologi mutakhir, dan efisiensi energi tinggi. Dengan desain aerodynamic dan interior mewah, Denza D9 adalah simbol inovasi hijau tanpa mengorbankan gaya.



Teknologi Battery Terkini

Dilengkapi baterai Blade Battery BYD yang tahan lama dan ultra-aman, memberikan jarak tempuh hingga 600+ km* dengan pengisian cepat 80% dalam 30 menit.

Desain Mewah & Spasial

Eksterior futuristik dengan garis aerodynamic dan interior premium berbahan kulit Nappa. Kabin luas 7-seater dengan legroom ekstra dan fitur kenyamanan seperti pijat kursi dan hiburan layar ganda.



Ramah Lingkungan & Keamanan Tinggi

Emisi nol dengan efisiensi energi tertinggi di kelasnya, didukung oleh platform listrik murni e-Platform 3.0. Serta Paket ADAS lengkap termasuk emergency braking, lane-keeping assist, dan 360° camera. Struktur bodi dengan standar Euro NCAP 5 bintang.

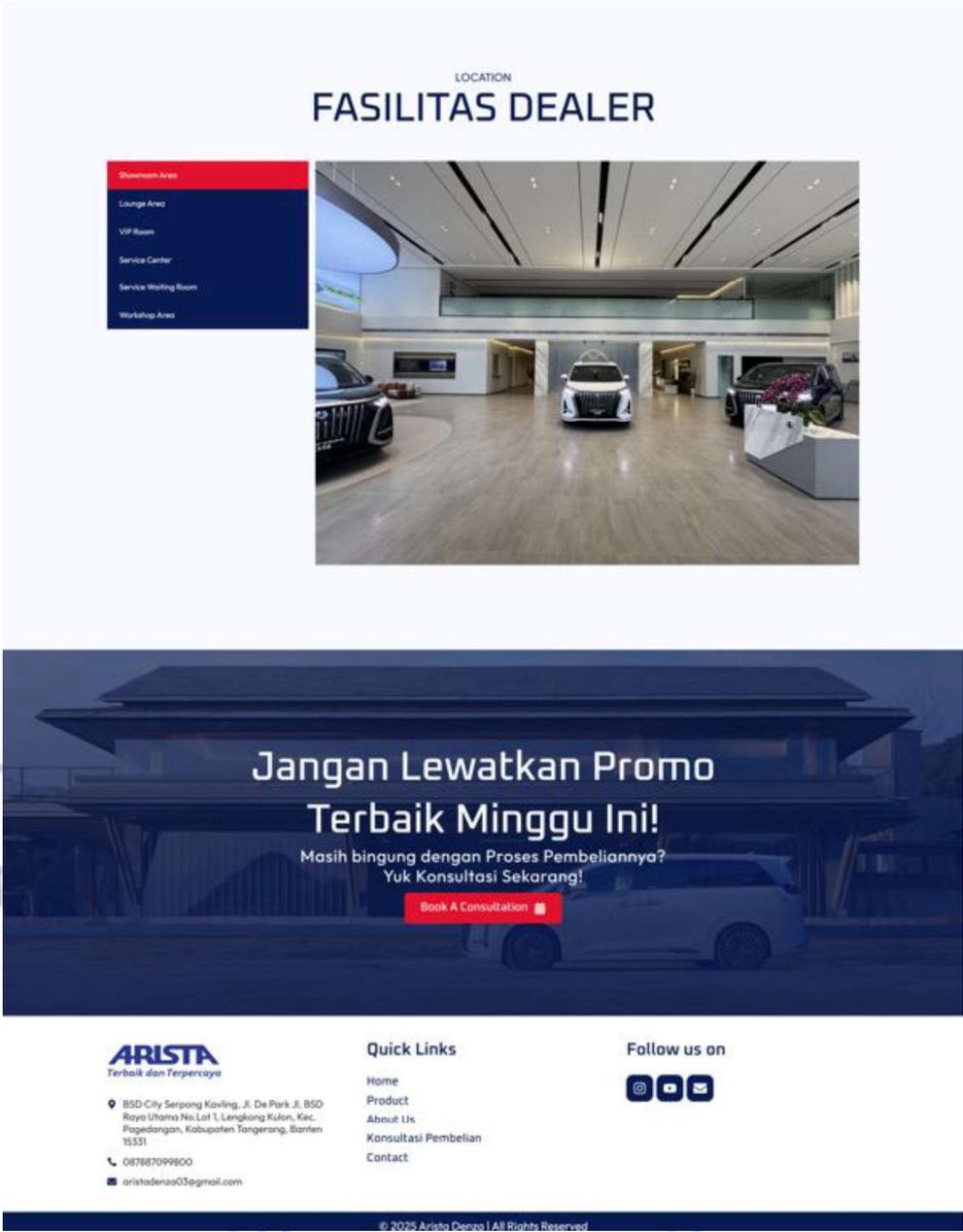
ABOUT US

Arista Perusahaan Nasional Dalam Industri Otomotif

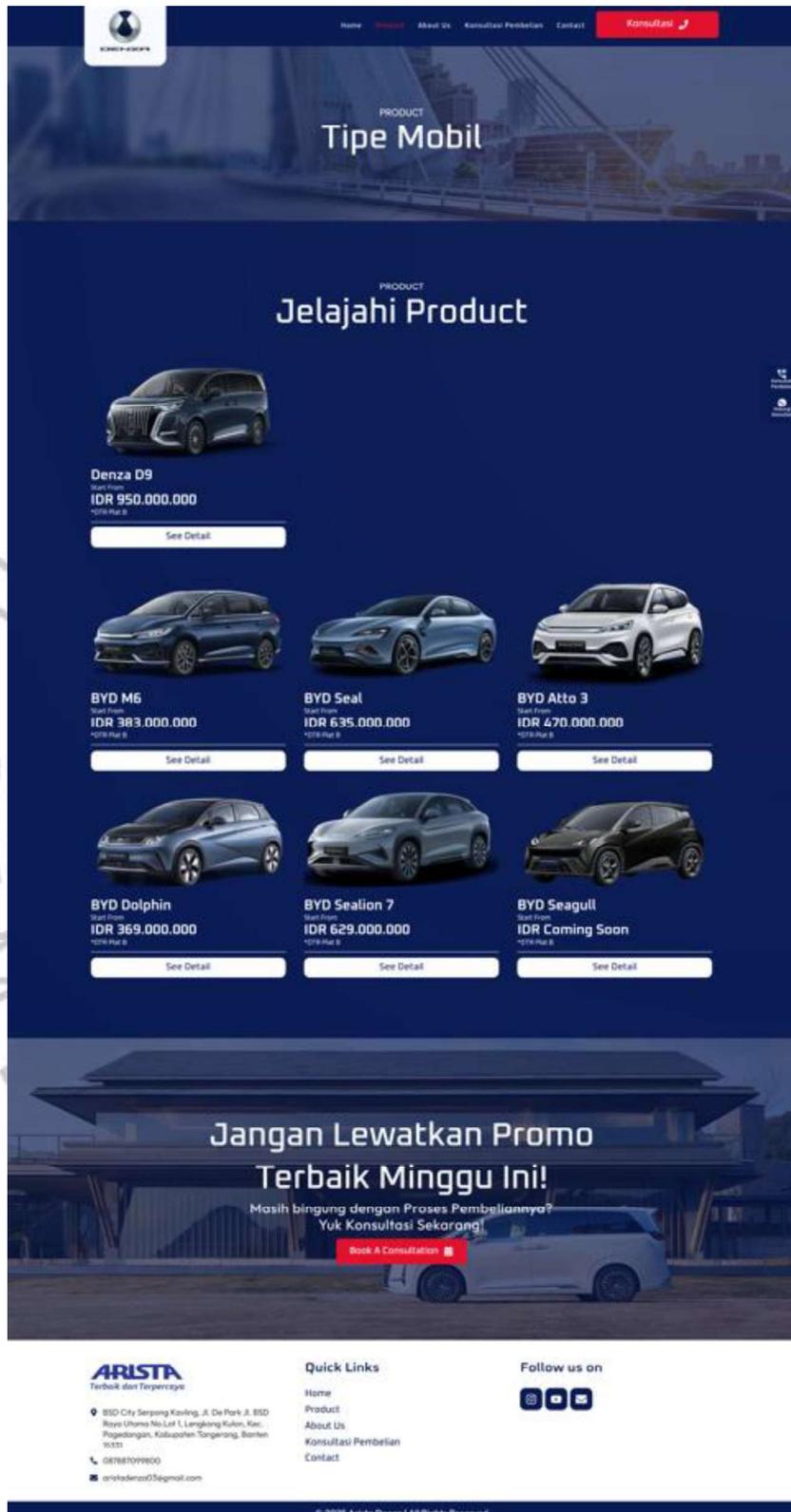
ARISTA merupakan perusahaan nasional yang mengawali bisnis dalam industri otomotif pada tahun 2005 sebagai dealer resmi kendaraan dengan memberikan layanan lengkap mulai penjualan hingga service kendaraan. Dengan perkembangan usahanya, ARISTA telah bertransformasi menjadi salah satu perusahaan otomotif utama di Indonesia yang menyediakan solusi transportasi darat dari berbagai merek kendaraan.



Gambar 3.17 Hasil Akhir Halaman Home (2)
(Yudhatama, 2025b)



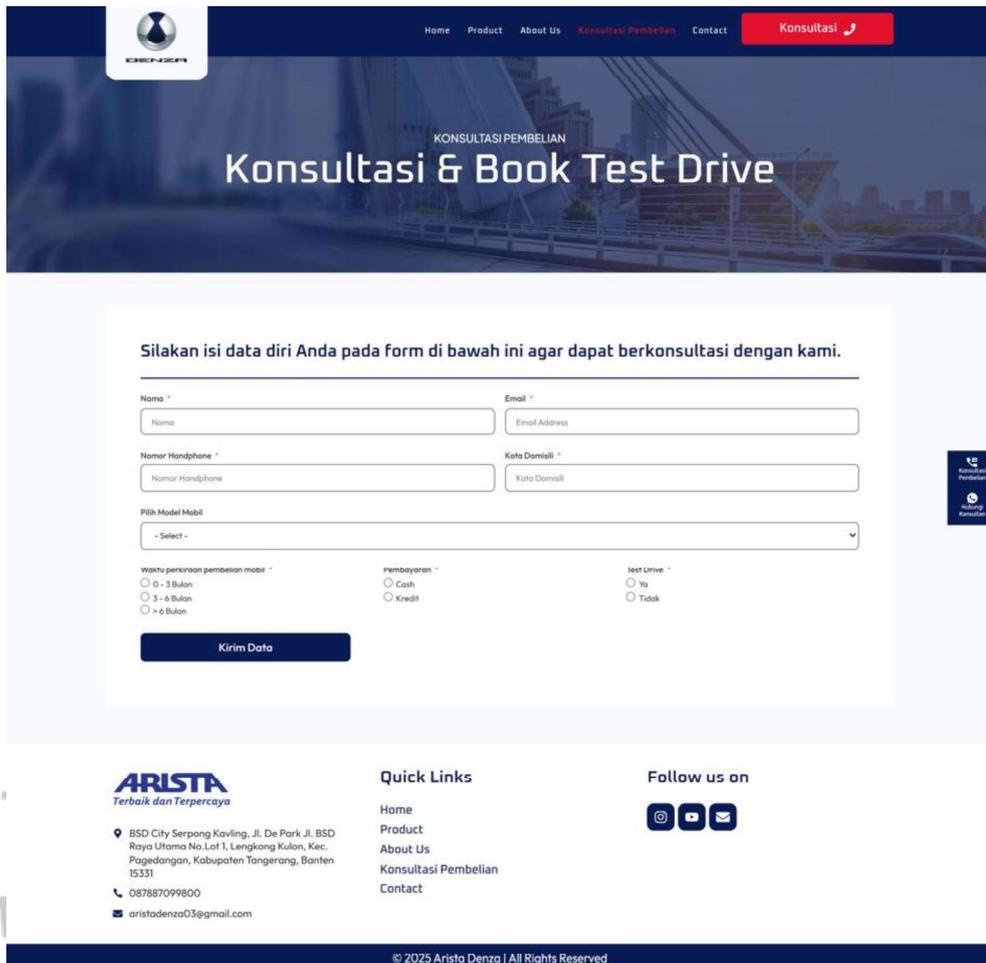
Gambar 3.18 Hasil Akhir Halaman Home (3)
(Yudhatama, 2025b)



Gambar 3.19 Hasil Akhir Halaman Product (Yudhatama, 2025b)



Gambar 3.20 Hasil Akhir Halaman About Us (Yudhatama, 2025b)



Gambar 3.21 Hasil Akhir Halaman Konsultasi Pembelian (Yudhatama, 2025b)

3.3. Kendala Yang Dihadapi

Selama menjalankan peran sebagai UI/UX Designer dalam proyek pengembangan website BYD Arista Denza, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi, baik dari segi teknis, komunikasi tim, maupun perencanaan desain yang matang. Berikut penjelasan detail kendala-kendala tersebut:

1. Kurangnya Brief yang Terstruktur di Awal Proyek

Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah tidak adanya creative brief yang lengkap dan terstruktur sejak awal proyek. Hal ini membuat proses eksplorasi desain menjadi tidak terarah, karena informasi mengenai target pasar, objektif utama situs, serta referensi desain dari klien sangat terbatas. Akibatnya, proses brainstorming dan penyusunan konsep awal (low fidelity wireframe) membutuhkan waktu yang lebih lama, karena harus dilakukan sambil terus mengklarifikasi kebutuhan dengan klien secara parallel

2. Komunikasi dan Kolaborasi Antar Tim yang Tidak Konsisten

Proyek ini melibatkan berbagai pihak, mulai dari stakeholder (pihak BYD Arista Denza), desainer UI/UX, developer front-end, dan tim marketing. Namun, komunikasi antar tim tidak dilakukan secara rutin dan cenderung bersifat sporadis. Tidak adanya jadwal stand-up meeting atau evaluasi progres mingguan menyebabkan miskomunikasi dalam implementasi desain, seperti misalnya penempatan elemen yang tidak sesuai rancangan Figma, atau perubahan konten yang dilakukan developer tanpa terlebih dahulu dikonfirmasi kepada tim desain.

3. Perubahan Konten dan Arah Desain di Tengah Proyek

Selama proses desain berlangsung, terjadi beberapa kali perubahan arahan dari klien mengenai konten yang ditampilkan, seperti mengganti susunan menu navigasi, menambah produk baru, atau menyesuaikan tone warna agar lebih elegan. Perubahan ini tidak diiringi dengan revisi dokumen perencanaan, sehingga memerlukan penyesuaian mendadak pada layout dan user flow yang sudah dibuat sebelumnya. Ini memperlambat proses finalisasi high-fidelity design dan prototyping.

4. Kurangnya Data Pengguna yang Akurat

Dalam membangun sebuah desain berbasis pengalaman pengguna (user experience), diperlukan data pengguna yang aktual, seperti persona, kebiasaan browsing calon pembeli, dan motivasi mereka dalam mengunjungi website. Sayangnya, tim tidak menyediakan data riset pengguna yang memadai, sehingga pembuatan user journey dan flow lebih banyak berdasarkan asumsi dari tim, bukan validasi nyata. Hal ini menyulitkan proses optimalisasi desain berbasis kebutuhan aktual pengguna.

5. Hambatan Teknis dalam Tools dan Prototyping

Walaupun penggunaan Figma mempermudah kolaborasi desain, namun keterbatasan perangkat keras dan jaringan internet menyebabkan proses sync dan pengujian prototipe mengalami lag atau delay. Beberapa fitur interaktif seperti hover state dan micro-interaction juga sulit diterapkan secara maksimal karena keterbatasan waktu dan tuntutan segera memasuki tahap pengembangan.

6. Keterbatasan Waktu dan Deadline yang Ketat

Proyek ini dijalankan dalam waktu yang cukup terbatas, dengan tenggat waktu yang padat dari pihak pemilik bisnis. Akibatnya, beberapa tahapan penting dalam metodologi UI/UX seperti usability testing, card sorting, atau A/B testing tidak sempat dilakukan. Ini berdampak pada kurang optimalnya pengalaman pengguna karena tidak semua fitur diuji secara menyeluruh sebelum dipublikasikan.

7. Minimnya Feedback dari Pengguna Langsung

Setelah tahap peluncuran awal website, feedback yang masuk dari pengguna akhir sangat minim, baik dari sisi visual maupun fungsi. Tim juga belum menyediakan sistem analitik atau heatmap untuk mengamati perilaku pengguna secara real-time. Akibatnya, proses iterasi pasca-launch menjadi tertunda karena tidak adanya acuan kuat untuk menentukan bagian mana dari website yang perlu diperbaiki.

3.4. Cara Mengatasi Kendala

Dalam menghadapi berbagai kendala selama proses perancangan dan pengembangan website BYD Arista Denza, diperlukan pendekatan yang sistematis, adaptif, serta kolaboratif agar proses tetap berjalan dengan

efektif. Berikut adalah langkah-langkah dan strategi yang diterapkan untuk mengatasi masing-masing kendala:

1. Membuat Brief Tambahan secara Mandiri dan Menyusun Dokumentasi Secara Rinci

Untuk mengatasi kurangnya brief yang terstruktur di awal proyek, penulis berinisiatif membuat creative brief tambahan berdasarkan hasil diskusi dengan stakeholder, referensi produk BYD Arista Denza, dan studi kompetitor. Brief tersebut memuat elemen penting seperti identitas merek, segmentasi pengguna, dan tujuan utama dari situs web. Dengan memiliki dokumen ini, proses eksplorasi visual dan wireframing menjadi lebih terarah dan sesuai dengan kebutuhan bisnis.

2. Membentuk Alur Komunikasi yang Terstruktur dan Terjadwal

Kendala komunikasi antar tim diatasi dengan menetapkan jadwal komunikasi mingguan melalui platform digital seperti Google Meet dan WhatsApp Group. Selain itu, penulis juga membuat project board di Trello untuk mengorganisir tugas, status progres, dan feedback yang diperlukan dari tiap anggota tim. Dengan adanya sistem pelaporan ini, kesalahan implementasi desain dapat diminimalisir dan informasi bisa tersampaikan secara lebih merata.

3. Menyusun Sistem Revisi Terbuka dengan Dokumentasi Perubahan

Untuk menghadapi perubahan konten dan arah desain secara tiba-tiba, penulis menyarankan adanya sistem revisi yang terdokumentasi menggunakan *change log* di Google Docs. Setiap permintaan perubahan dari klien dicatat, disetujui bersama, dan diberikan estimasi waktu revisi agar seluruh tim memahami dampaknya. Dengan pendekatan ini, tidak ada perubahan mendadak yang dilakukan tanpa konfirmasi lintas tim.

3.5. Pembelajaran yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Selama menjalani Kerja Profesi di PT. WebZoo Indonesia Digital, praktikan memperoleh berbagai pembelajaran berharga yang tidak hanya memperkaya pengetahuan praktis dalam pengembangan UI/UX website,

tetapi juga membantu praktikan memahami lebih dalam tentang proses kolaboratif dalam sebuah tim kreatif di industri digital. Berikut adalah pembelajaran-pembelajaran yang didapatkan:

1. Pemahaman Mendalam tentang Proses Desain UI/UX

Pengalaman praktikan sebagai UI/UX Designer memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya perancangan antarmuka yang tidak hanya menarik, tetapi juga fungsional. Praktikan belajar bahwa desain UI/UX adalah tentang bagaimana menciptakan pengalaman pengguna yang memudahkan dan menyenangkan, serta mendukung tujuan bisnis perusahaan. Penggunaan tools seperti Figma dalam pengembangan wireframe dan prototype memberikan praktikan wawasan tentang betapa pentingnya kolaborasi antara desainer dan developer, serta bagaimana membuat desain yang dapat diterjemahkan dengan baik dalam kode.

2. Kolaborasi Tim yang Efektif

Praktikan menyadari bahwa kerja tim yang efektif sangat penting dalam proyek digital. Kolaborasi antara UI/UX designer, web developer, dan stakeholder lainnya mempengaruhi kualitas dan keberhasilan produk akhir. Oleh karena itu, komunikasi yang jelas dan terstruktur menjadi kunci utama. Praktikan belajar untuk lebih sering berkoordinasi dengan tim, baik secara daring menggunakan platform seperti Google Meet dan WhatsApp, maupun dalam bentuk pertemuan fisik, agar setiap elemen desain dapat diimplementasikan sesuai dengan ekspektasi klien.

3. Menghadapi Kendala dan Menemukan Solusi (*Problem Solving*)

Selama proses pengerjaan, praktikan menghadapi beberapa kendala yang menguji kemampuan problem solving. Salah satu kendala terbesar adalah kurangnya brief yang terstruktur pada awal proyek, yang menyebabkan proses perancangan menjadi kurang fokus. Untuk mengatasinya, praktikan membuat brief tambahan untuk mengklarifikasi tujuan dan kebutuhan klien. Hal ini menunjukkan kepada praktikan betapa pentingnya dokumentasi yang jelas sejak awal, agar setiap pihak yang terlibat memiliki pemahaman yang sama.

4. Keterampilan Mengelola Proyek

Melalui pengelolaan timeline yang ketat dan tantangan revisi mendadak dari klien, praktikan belajar untuk mengatur waktu dengan lebih efisien dan menghadapi perubahan yang tidak terduga. Praktikan juga memahami bagaimana pentingnya memiliki sistem manajemen proyek yang baik, menggunakan tools seperti Trello untuk memonitor tugas dan progres yang harus dicapai. Pendekatan ini membantu menjaga semua anggota tim tetap pada jalurnya dan meminimalisir miskomunikasi.

5. Pengelolaan Feedback dari Klien

Salah satu hal yang praktikan pelajari adalah bagaimana mengelola feedback secara konstruktif. Baik feedback dari klien maupun dari pengguna akhir, semuanya memberikan wawasan penting yang membantu praktikan untuk memperbaiki desain. Namun, tantangan muncul ketika feedback tersebut tidak disertai dengan data pengguna yang valid. Dari sini, praktikan menyadari pentingnya riset pengguna dan pengujian untuk memvalidasi keputusan desain yang dibuat.

6. Penggunaan Teknologi untuk Mempermudah Proses Kerja

Selain menguasai Figma, praktikan juga belajar tentang pentingnya alat bantu lainnya seperti Squoosh.app untuk mengoptimalkan gambar agar website dapat dimuat dengan cepat. Ini mengajarkan praktikan bagaimana mengintegrasikan teknologi dengan desain untuk menciptakan produk digital yang tidak hanya menarik tetapi juga efisien.

Selain itu, Praktikan juga mempelajari hubungan antara pekerjaan di perusahaan digital sebagai UI/UX designer dengan mata kuliah yang ada di jurusan Sistem Informasi. Berikut adalah hubungannya:

Tabel 3.1 Hubungan Antara Item Pekerjaan dengan Mata Kuliah Sistem Informasi

No.	Pekerjaan	Mata Kuliah Terkait
1.	Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan Pengguna (wawancara)	<ul style="list-style-type: none"> INS403 Analisis & Perancangan Sistem INS202 Analisis Proses Bisnis

2.	Riset Tren dan Perencanaan Struktur Informasi beserta <i>User Flow</i>	<ul style="list-style-type: none"> • INS203 Rekayasa Perangkat Lunak • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS403 Analisis & Perancangan Sistem • Interaksi Manusia dan Komputer
3.	Pembuatan <i>Wireframe/Prototype</i> Awal	<ul style="list-style-type: none"> • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan & Pemrograman Web • INS204 Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak • Interaksi Manusia dan Komputer
4.	Revisi <i>Wireframe/Prototype</i> Tahap 1	
5.	Revisi <i>Wireframe/Prototype</i> Tahap 2	
6.	Penentuan <i>Brand Guideline</i> & Penyesuaian Supaya <i>Website</i> Ringan Saat Dimuat	<ul style="list-style-type: none"> • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan dan Pemrograman Web • PRO210 HaKI Desain
7.	Penerapan <i>Brand Guideline</i> pada <i>Wireframe/Prototype</i>	<ul style="list-style-type: none"> • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan dan Pemrograman Web
8.	Koordinasi dengan <i>Web Developer</i> tentang Penerapan <i>Wireframe/Prototype</i> & Eksekusinya pada Elemen <i>Website</i>	<ul style="list-style-type: none"> • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan dan Pemrograman Web
9.	<i>Website Performance Test</i> bersama Klien	<ul style="list-style-type: none"> • INS206 Testing dan Implementasi SI
10.	Penyempurnaan Aset Gambar & Video	<ul style="list-style-type: none"> • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia
11.	Delivery Proyek ke Klien	<ul style="list-style-type: none"> • INS405 Manajemen Proyek SI • INS401 Kerja Praktek

(Yudhatama, 2025a)

Secara keseluruhan, Kerja Profesi ini memberikan banyak pembelajaran praktis yang dapat langsung diterapkan dalam dunia kerja, terutama dalam bidang pengembangan desain UI/UX suatu website. Pengalaman ini sangat berharga bagi perkembangan karir praktikan di bidang desain UI/UX, dan memberikan praktikan keterampilan yang lebih baik dalam bekerja secara tim, menghadapi tantangan, serta memberikan solusi yang tepat untuk kebutuhan pengguna.