PLAGIARISM CHECK.ORG

2.74%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 19 JUN 2025, 1:14 PM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

IDENTICAL 0.13%

CHANGED TEXT 2.6%

Report #27091567

BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Kerja Profesi Perkembangan teknologi digital yang pesat saat ini telah mendorong berbagai sektor industri untuk memanfaatkan platform digital sebagai alat untuk meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan kualitas layanan. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam suatu perusahaan, maka nilai tambah dan daya saing dari perusahaan tersebut dapat meningkat (Maria dkk., 2024). Salah satu sektor yang sangat terdampak oleh perkembangan ini adalah industri otomotif. Platform digital menjadi sarana penting bagi perusahaan otomotif untuk memperkenalkan produk, menawarkan layanan, serta mempermudah interaksi dengan konsumen (Gustiani dkk., 2024). Oleh karena itu, kehadiran website yang informatif dan responsif sangat diperlukan untuk mendukung keberhasilan strategi pemasaran dan penjualan dalam industri ini. PT. Webzoo Indonesia Digital yang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan website, hadir menawarkan solusi digital untuk berbagai sektor, termasuk sektor otomotif . Salah satu proyek besar yang sedang dikembangkan oleh perusahaan ini adalah perancangan website untuk perusahaan BYD Arista, sebuah platform otomotif yang dirancang untuk memberikan informasi mengenai penjualan kendaraan dan layanan pembelian. Website ini dirancang untuk mempermudah calon konsumen dalam mengakses informasi yang mereka butuhkan mengenai produk, serta untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dalam proses

pembelian kendaraan. Sebagai mahasiswa Universitas Pembangunan Jaya, program studi Sistem Informasi, praktikan diberikan kesempatan untuk menjalani Kerja Profesi di PT. Webzoo Indonesia Digital, khususnya dalam tim UI/UX, untuk pengembangan website BYD Arista. Dalam pekerjaan ini, tim UI/UX bertanggung jawab untuk memastikan tampilan dan pengalaman pengguna dari website tersebut sesuai dengan kebutuhan pasar dan mudah diakses oleh pengguna. Tujuan dari laporan Kerja Profesi ini adalah untuk memberikan gambaran mengenai peran yang Praktikan jalani sebagai UI/UX Designer dan juga memberikan gambaran tentang kontribusi yang Praktikan berikan dalam mengembangkan website yang tidak hanya informatif, tetapi juga user-friendly, serta mendukung kelancaran proses penjualan bagi konsumen. Dengan pelaksanaan Kerja Profesi ini, diharapkan Praktikan dapat mengidentifikasi penerapan ilmu sistem informasi yang ada di universitas yang diterapkan pada profesi UI/UX Designer. 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Profesi Kerja Profesi yang dilaksanakan sebagai UI/UX Designer ini memiliki maksud dan tujuan yang bernilai positif. Berikut adalah maksud dan tujuannya: 1.2.1. Maksud Kerja Profesi Maksud pelaksanaan Kerja Profesi di PT. Webzoo Indonesia Digital pada proyek perancangan website BYD Arista adalah sebagai berikut: a. Mendapatkan pemahaman dan pengalaman praktis dalam proyek pengembangan website penjualan otomotif, terutama dalam perancangan UI/UX-nya b. Melatih pengaplikasian ilmu yang

diperoleh selama studi di jurusan sistem informasi Universitas Pembangunan Jaya c. Melaksanakan mata kuliah Kerja Profesi di Universitas Pembangunan Jaya d. Melatih kemampuan analisis dan problem solving dengan pendekatan yang sudah dipelajari di universitas 1.2.2. Tujuan Kerja Profesi Sedangkan tujuan dari pelaksanaan Kerja Profesi di PT. Webzoo Indonesia Digital pada proyek perancangan website BYD Arista adalah sebagai berikut: a. Memperoleh wawasan tentang bagaimana industri otomotif memanfaatkan teknologi digital, serta cara merancang sistem informasi yang dapat mendukung dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam membeli kendaraan secara online b. Merancang prototipe dan desain wireframe untuk website penjualan otomotif BYD Arista, dan memastikan bahwa desain yang dihasilkan dapat memfasilitasi navigasi yang mudah dan pengalaman pengguna yang optimal c. Merancang alur pengguna (user flow) dan menu layanan yang memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi produk dan layanan, serta membantu mempermudah proses pembelian kendaraan secara online d. Melakukan implementasi desain UI/UX yang telah dirancang pada website BYD Arista Denza, dan memastikan bahwa desain dapat diterapkan dengan efektif dan berfungsi dengan baik pada platform digital yang digunakan, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal e. Mengintegrasikan pengetahuan yang diperoleh dalam studi Sistem Informasi untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi website yang

dapat memenuhi kebutuhan fungsional dan estetika pengguna. f. Lulus dari mata kuliah Kerja Profesi 1.3. Tempat Kerja Profesi Kerja Profesi dilaksanakan di PT. Webzoo Indonesia Digital, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pembuatan website, yang beralamat di Komp. Jatibening Permai, Jl. Seroja Blok B No.170, Jatibening, Kecamatan Pondok Gede, Bekasi. Pada perusahaan ini, mahasiswa ditempatkan pada tim UI/UX untuk mengerjakan proyek perancangan website BYD Arista Denza, yang merupakan platform otomotif yang dirancang untuk memberikan informasi mengenai penjualan kendaraan serta layanan pembelian. Gambar 1.1 Kantor PT. Webzoo Digital Indonesia (Yudhatama, 2025a) PT. Webzoo Indonesia Digital memberikan fasilitas kerja yang memungkinkan mahasiswa untuk bekerja secara remote, sehingga dapat berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif meskipun tidak berada di lokasi fisik perusahaan. 1.4. 3 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kerja Profesi dilaksanakan selama tiga bulan, dimulai dari tanggal 3 Februari 2025 sampai dengan 25 April 2025 (12 minggu). Waktu pada pelaksanaan Kerja Profesi disini tidak dibatasi pada hari dan jam berapa karena kantor ini menerapkan flexible hours selama target kerja tercapai. Namun jika ditotalkan jam kerjanya, totalnya sudah sesuai dengan ketentuan yang diberikan oleh jurusan terkait syarat minimum Kerja Profesi (400 jam). Sesuai dengan kegiatan kerja yang sudah dicatat oleh Praktikan beserta waktunya, jadwal pelaksanaan Kerja Profesi dapat digambarkan rinciannya seperti pada Tabel 1.1. Terlihat bahwa KP dimulai dari tahap persiapan pada minggu ke-1. Sedangkan untuk pekerjaannya dimulai dengan tahapan wawancara pada minggu ke-1 dan diakhiri dengan tahapan delivery proyek ke klien. Terlihat juga bahwasanya pada minggu ke-9 tabel tidak terisi karena libur lebaran idul fitri. Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi No. Kegiatan Waktu M-1 M-2 M-3 M-4 M-5 M-6 M-7 M-8 M-9 M-10 M- 11 M-12 1. Persiapan KP (Termasuk pengajuan judul KP) 2. Identifikasi Tujuan dan Kebutuhan Pengguna (wawancara) 3. Riset Tren dan Perencanaan Struktur Informasi beserta User Flow 4. Pembuatan Wireframe/Prototype Awal 5.

Revisi Wireframe/Prototype Tahap 1 6. Revisi Wireframe/Prototype Tahap 2 7. Penentuan Brand Guideline & Penyesuaian Supaya Website Ringan Saat Dimuat 8. Penerapan Brand Guideline pada Wireframe/Prototype 9. Koordinasi dengan Web Developer tentang Penerapan Wireframe/Prototype & Eksekusinya pada Elemen Website 10. Website Performance Test bersama Klien 11. Penyempurnaan Aset Gambar & Video 12. Delivery Proyek ke Klien 13. Pembuatan Laporan Kerja Profesi 14. 10 Bimbingan Laporan Kerja Profesi (Yudhatama, 2025a) BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT KERJA PROFESI 2.1. Sejarah Perusahaan 2.1.1. Sejarah Perusahaan PT. Webzoo Indonesia Digital (WebZoo) didirikan pada tahun 2023 oleh Andhika R. Saputra, seorang visionary entrepreneur muda yang melihat peluang besar di tengah pesatnya globalisasi dan transformasi digital. Andhika menyadari bahwa bisnis di era modern membutuhkan adaptasi cepat terhadap teknologi, hal tersebut yang membuat Andhika membangun Webzoo sebagai solusi holistik untuk membantu UMKM hingga perusahaan besar dalam menghadapi tantangan digital. Gambar 2.1 Logo Perusahaan PT. Webzoo Indonesia Digital (Tentang Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025) Setelah Webzoo berjalan kurang lebih 3 tahun, Andhika selaku founder dari Webzoo menyadari bahwa kebutuhan kreatif tidak hanya sebatas jasa pembuatan website, namun juga mencakup kebutuhan kreatif pada bidang lain. Didasari dari banyaknya jumlah pesanan pada beberapa layanan, maka dibuatlah Creativezoo pada awal tahun 2025. Gambar 2.2 Logo Creativezoo (Tentang Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025) CreativeZoo adalah pengembangan dari bagian kreatif yang ada di WebZoo, dimana fokus CreativeZoo sendiri lebih kepada jasa kreatif visual, dan kebutuhan manajemen kreatif lainnya seperti jasa pengelolaan sosial media, branding, digital marketing, dan 3D Design dibawah WebZoo. Sehingga kantor yang berada di Jatibening itu kini berevolusi menjadi penyedia layanan digital marketing terintegrasi, yang berisi WebZoo dengan layanan pembuatan websitenya dan juga CreativeZoo dengan layanan Social Media Management, 3D Design, dan Google Ads. 2.1.2. Filosofi Perusahaan Nama “WebZoo” adalah penggabunga

n konsep dari "Web" (sebagai tempat atau platform digital) dan "Zoo" (koleksi atau beragam spesies). Ini bisa diartikan bahwa WebZoo memiliki berbagai macam layanan dan keahlian dalam dunia pembuatan website, seolah-olah sebuah “Zoo” yang penuh dengan berbagai solusi dan kemampua n teknis yang berbeda, sesuai dengan kebutuhan klien mereka (PT. WebZoo Indonesia Digital, 2025). 1. Filosofi Logo WebZoo Logo Webzoo menggunakan simbol gajah yang merupakan simbol yang kuat, cerdas, dan bijaksana. Ini menggambarkan bahwa layanan WebZoo menawarkan solusi yang cerdas dan dapat diandalkan dalam pembuatan website. Gajah juga dikenal dengan daya ingat dan kekuatannya, yang dapat diartikan bahwa WebZoo berfokus pada menyediakan layanan web yang tahan lama dan efektif, serta dapat diingat oleh penggunanya . Gambar 2.3 Simbol Gajah pada Logo WebZoo (Tentang Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025) Warna merah memberikan kesan yang hangat, ramah, dan energik. Ini menunjukkan bahwa Webzoo ingin mendekatkan diri dengan penggunanya dengan cara yang menyenangkan dan tidak kaku. Warna ini juga mengindikasikan keberanian dan inovasi dalam menawarkan solusi teknologi. Sedangkan warna biru pada teks biasanya diasosiasikan dengan profesionalisme, kepercayaan, dan ketenangan (Musliadi dkk., 2025). Penggunaan biru pada teks menunjukkan bahwa Webzoo ingin menunjukkan kredibilitas dan kepercayaan diri dalam layanan mereka, memastikan klien merasa nyaman dan aman dalam bekerja dengan mereka (PT. WebZoo Indonesia Digital, 2025). 14 2.1 14 15 3. Visi dan Misi Perusahaan PT. WebZoo Indonesia Digital memiliki visi dan misi yang menjadi dasar dalam menjalankan kegiatan usahanya. Berikut adalah visi dan misi dari PT. WebZoo Indonesia Digital : 1. Visi Perusahaan Visi dari WebZoo adalah menjawab tantangan digitalisasi global. WebZoo ingin menjadi pionir edukasi digital marketing di Indonesia dan menjadi mitra terpercaya bagi bisnis yang ingin go digital & go global. 2. Misi Instansi 1) Menjadi mitra percepatan digital yang menjaga keunggulan kompetitif klien 2) Menggabungkan seni kreatif dengan strategi pemasaran berbasis data 3) Membantu klien dengan menggabungkan solusi yang

terintegrasi untuk efisiensi waktu dan biaya 2.1.4. Layanan Perusahaan Sebagai penyedia jasa digital yang sudah memiliki subdivisi CreativeZoo, layanan yang ditawarkan oleh PT. WebZoo Indonesia Digital kepada klien adalah sebagai berikut: 1. Perancangan/Pengembangan Website (Web Development) Website merupakan kumpulan halaman yang berfungsi untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau bergerak, suara, atau kombinasi dari semuanya (Sofyan dkk., 2024). Pembuatan website memerlukan banyak tahap dan penyesuaian. Banyak perusahaan dengan bisnis yang sudah berjalan membutuhkan jasa pembuatan website, oleh karena itu WebZoo hadir sebagai solusi untuk menyediakan website yang responsive, user-friendly, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna . Layanan web development yang ditawarkan meliputi pembuatan website korporat, e-commerce, aplikasi web berbasis data, hingga pengembangan sistem manajemen konten (CMS) yang memudahkan klien dalam mengelola konten mereka secara efisien. Dengan pengalaman yang luas dalam menggunakan berbagai platform dan framework modern seperti Laravel, React, dan WordPress. Gambar 2.4 Portofolio Website Development WebZoo (Jasa Pembuatan Website Murah Profesional Terlaris No.1, 2025) 2. Jasa Desain 3D & Animasi Selain jasa desain UI/UX website, WebZoo juga menyediakan jasa visualisasi produk & animasi yang bisa digunakan untuk pemasaran yang lebih menarik. Jasa ini berada di bawah subdivisi CreativeZoo (Tentang Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025). Gambar 2.5 Portofolio Desain 3D & Animasi (Portofolio - Creative Zoo, 2025) 3. Social Media Management Beberapa tahun kebelakang ini, manajemen media sosial menjadi salah satu pekerjaan yang membantu percepatan perkembangan bisnis. Media sosial memungkinkan perusahaan untuk mendapatkan informasi tentang preferensi dan perilaku customer secara real-time yang dapat menjadi bahan untuk merancang strategi pemasaran yang efektif, terpersonalisasi, dan responsif terhadap masukan (Wono dkk., 2023). Jasa social media management hadir untuk memperkuat brand dan menjaga keterlibatan customer melalui konten yang dibuat. Jasa ini berada di bawah subdivisi CreativeZoo (Tentang

Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025). Gambar 2.6 Contoh Portofolio Social Media Management WebZoo (Portofolio - Creative Zoo, 2025) 4. Digital Marketing Services (Google Ads, Meta, dll) Sebagai perusahaan yang menyediakan layanan bisnis yang terintegrasi, WebZoo juga menawarkan jasa pemasaran digital untuk meningkatkan traffic dan konversi melalui iklan terukur. Jasa ini berada di bawah subdivisi CreativeZoo (Tentang Kami - Webzoo Indonesia Digital, 2025). 2.1.5. Bidang Perusahaan PT. WebZoo Indonesia Digital bergerak di bidang solusi digital kreatif yang menyatukan antara teknologi, estetika, dan strategi pemasaran untuk membantu bisnis supaya bisa tampil unggul di era digital. Urusannya meliputi pengembangan website, desain 3D dan animasi, digital marketing, dan manajemen media sosial . Pendekatan yang dibawa oleh perusahaan bidang ini adalah pendekatan berbasis data dan kreativitas untuk membawa hasil yang meningkatkan daya tarik. Keberadaan perusahaan jenis ini dibutuhkan oleh perusahaan yang kurang bisa mengelola identitas perusahaan, media sosial, dan kontennya (Kadek dkk., t.t.). Perusahaan yang bergerak di bidang ini biasanya bersifat kreatif dan inovatif karena produknya berupa solusi visual dan strategi yang menarik. Mereka selalu mencari pendekatan baru dalam desain dan kampanyenya supaya bisa menonjol. Solusi yang ditawarkan pun biasanya disesuaikan dengan kebutuhan klien, dengan pendekatan yang kolaboratif dan berorientasi pada hasil (traffic, brand impact, engagement, dll) . Selain itu, perusahaan ini diharuskan adaptif terhadap tren dan teknologi terbaru, seperti algoritma platform, tools, dan software terbaru. Sifat yang visioner dan strategis juga perlu ada di perusahaan ini untuk menciptakan roadmap jangka panjang. 2.2. Struktur Organisasi PT. WebZoo Indonesia Digital memiliki struktur organisasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar di bawah ini: Gambar 2.7 Struktur Organisasi PT. WebZoo Indonesia Digital (PT. WebZoo Indonesia Digital, 2025) PT. WebZoo Indonesia Digital terdiri dari enam orang yang memegang masing-masing posisi dalam pekerjaan operasionalnya. Setiap orang memegang bidang spesialisasinya dan melakukan

koordinasi pada tiap unit kerja yang memiliki fungsi dan kewenangannya masing-masing. Jika membutuhkan anggota tambahan dalam penyelesaian proyeknya, maka WebZoo akan merekrut tenaga freelancer diluar struktur organisasi tersebut. Adapun tugas dan tanggung jawab dari masing-masing bagian tersebut antara lain: 1) Founder, Project Manager & Web Developer Andhika, selaku founder dari Webzoo, merangkap bagian sebagai project manager sekaligus web developer. Beliau memiliki peran penting terkait aktivitas pengambilan keputusan, mengarahkan berjalannya proyek serta melakukan eksekusi pembuatan website. Beliau juga sebagai orang yang membangun mitra bisnis serta memastikan operasional berjalan lancar. 2) Administration & Secretary Rika selaku administrasi dan sekretaris Webzoo bertugas dalam asistensi dan administratif hingga keuangan kepada Andhika. 3) 3D Generalist Rangga selaku 3D Generalist bergerak sesuai arahan dari Andhika selaku project manager. Melakukan eksekusi pada proyek 3D animasi. 4) Social Media Specialist Hamsyah selaku social media specialist berperan menangani kebutuhan klien sekaligus sebagai grafik desainer untuk kebutuhan konten klien sesuai arahan project manager. 5) Digital Marketing Opik selaku digital marketing berperan menangani klien serta aktif melakukan laporan kepada project manager. 6) UI/UX Designer Praktikan selaku UI/UX designer membantu Andhika selaku web developer dalam melakukan penyusunan struktur halaman website pada tampilan. Sebagai UI/UX designer, Praktikan bertanggung jawab langsung kepada Founder/Project Manager. Selama pekerjaan berlangsung pun UI/UX Designer banyak berinteraksi dengan Andhika yang merupakan Web Developer, karena pengimplementasian desain UI/UX harus disesuaikan dengan sistem websitenya. Jika terdapat desain web yang menggunakan 3D animasi, maka UI/UX designer berkoordinasi juga dengan 3D Generalist. 2.3. Kegiatan Umum Instansi PT. Webzoo Indonesia Digital memiliki tujuan untuk membantu bisnis dan organisasi dalam menciptakan solusi digital yang inovatif dan efektif. Dengan layanan yang ditawarkannya, perusahaan ini memiliki kegiatan umum sebagai berikut: 1. Web Development Kegiatan yang

ada di dalam cakupan pekerjaan web development dimulai dari riset, yakni analisis mendalam tentang kebutuhan klien, kemudian dilanjutkan dengan perancangan dan pembuatan struktur website yang solid. 6 Selanjutnya, pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website berfungsi dengan baik di berbagai perangkat dan browser. Setelah website siap, WebZoo juga menyediakan layanan pemeliharaan untuk memastikan kelancaran operasional website dalam jangka panjang. 2. UI/UX Design Layanan UI/UX yang disediakan oleh WebZoo bertujuan untuk menciptakan desain yang tidak hanya menarik tetapi juga intuitif dan mudah digunakan oleh para pengguna akhir. Kegiatan umum yang biasanya dilakukan oleh UI/UX designer adalah wawancara klien, riset, penyusunan informasi, pembuatan wireframe, penentuan dan penerapan brand guideline, koordinasi dengan web developer, test performa website, pengelolaan aset website, serta delivery proyek ke klien. 3. Pengelolaan Media Sosial Webzoo menawarkan layanan pengelolaan sosial media yang lengkap, mulai dari perencanaan strategi media sosial hingga pembuatan konten yang menarik dan relevan. Tim pengelola media sosial di Webzoo bekerja dengan klien untuk mengembangkan kampanye media sosial yang sesuai dengan identitas brand, tujuan bisnis, dan preferensi audiens. Melalui analisis yang mendalam tentang tren media sosial dan perilaku audiens, Webzoo dapat mengoptimalkan setiap postingan untuk mencapai jangkauan yang lebih luas dan tingkat interaksi yang lebih tinggi. Layanan ini tidak hanya mencakup pengelolaan platform media sosial populer seperti Instagram, Facebook, dan Twitter, tetapi juga pengelolaan platform baru yang sedang naik daun, seperti TikTok dan LinkedIn. 4. Digital Marketing Layanan digital marketing yang disediakan meliputi optimisasi mesin pencari (SEO), pemasaran melalui media sosial (SMM), pemasaran melalui mesin pencari (SEM), dan kampanye iklan berbayar seperti Google Ads dan Facebook Ads. Tim marketing di Webzoo bekerja secara kolaboratif dengan klien untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengukur hasil kampanye pemasaran digital yang sukses. Setiap langkah didukung oleh data dan analitik

yang memungkinkan klien untuk mengevaluasi hasil dan membuat keputusan yang lebih tepat berdasarkan hasil yang terukur. Dengan pendekatan yang terukur ini, Webzoo dapat membantu klien dalam mengoptimalkan pengeluaran iklan mereka, sehingga memperoleh hasil yang maksimal. 5. Desain 3D & Animasi Di samping layanan pengembangan digital lainnya, Webzoo juga memiliki keahlian dalam pembuatan animasi 3D. Layanan animasi 3D ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari pembuatan konten pemasaran yang menarik, video presentasi produk, hingga proyek-proyek kreatif yang memerlukan visualisasi yang lebih kompleks. Tim animasi 3D di Webzoo memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak canggih untuk menciptakan animasi yang realistis dan memukau. Proses pembuatan animasi 3D dimulai dengan perencanaan konsep, pembuatan storyboard, dan pembuatan model 3D. Setelah itu, animasi dilakukan dengan perhatian penuh terhadap detail dan kualitas visual. Hasil akhirnya dapat digunakan untuk berbagai platform digital, seperti website, aplikasi, dan media sosial, memberikan nilai tambah bagi klien dalam menyampaikan pesan mereka dengan cara yang lebih kreatif dan dinamis. 6. Layanan Lainnya Selain layanan utama yang telah disebutkan, Webzoo Indonesia Digital juga menawarkan berbagai layanan tambahan yang melengkapi penawaran mereka, termasuk layanan konsultasi digital, pembuatan logo dan identitas visual, serta pengembangan aplikasi mobile. Secara umum, mayoritas klien berdatangan melalui digital ads yang dilakukan melalui Google Ads, sebuah sarana pengiklan yang biasa digunakan oleh Webzoo untuk mengenalkan produk-produk jasa yang ditawarkan. Pada landing page iklan biasanya pengunjung akan diarahkan ke kontak Webzoo yang dipegang oleh Andhika dan Rika. Negosiasi mengenai proyek yang akan dikerjakan serta timeline proyek disepakati apabila user tertarik dengan kesepakatan yang ditawarkan. Lalu akan beralih kepada proses down payment yang dikirimkan oleh Rika kepada calon klien. Jika down payment telah dibayarkan, maka timeline proyek segera berjalan. Selanjutnya proyek akan disalurkan oleh Andhika dan Rika kepada bagiannya masing-masing, jika kebutuhan user

membutuhkan website maka orang yang bertanggung jawab dalam pengerjaannya tersebut adalah Andhika dan Fariz, begitupun dengan bagian lainnya sesuai bidangnya masing-masing. Gambar 2.8 Anggota PT. 11 WebZoo Indonesia Digital (Yudhatama, 2025a) 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) Gambar 3.2 Logo Brand BYD (BYD Arista Kelapa Gading - BYD Arista, 2025) 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. 2 5 Dengan fokus pada akuisisi, penyimpanan, dan aplikasi energi, BYD menawarkan solusi energi baru tanpa emisi yang komprehensif. 2 BYD sudah tersebar di lebih dari 400 kota, 80 negara, dan 6 benua . 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 berikut : 1) Varian Produk 2) Infrastuktur 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). 1 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 penggunanya (Amalia dkk., 2025). Dalam bidang ini, Praktikan bertanggung jawab untuk merancang desain visual website yang menarik dan fungsional, serta memastikan 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 aman . 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 ribet . 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) 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 competitor 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. 9 12 13 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. 4 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.

9 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 diserta 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. 12 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) 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) • INS403 Analisis & Perancanga n Sistem • INS202 Analisis Proses Bisnis 2. Riset Tren dan Perencanaa n Struktur Informasi beserta User Flow • INS203 Rekayasa Perangkat Luna k • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS403 Analisis & Perancangan Sis tem • Interaksi Manusia dan Komputer 3. Pembuatan Wireframe/Prototype Awa l • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan & Pemrograman Web • INS204 Pengembangan Aplikasi Perangkat Lunak • Interaksi Manusia dan Komputer 4. Revisi Wireframe/Prototype Tahap 1 5. Revisi Wireframe/ Prototype Tahap 2 6. Penentuan Brand Guideline & Penyesuaian Supaya Website Ringan Saat Dimuat • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS 106 Perancangan dan Pemrograman Web • PRO210 HaKI Desain 7. Penerapa n Brand Guideline pada Wireframe/Prototype • INS303 Teknik Aplikas i Multimedia • INS106 Perancangan dan Pemrograman Web 8. Koordinasi denga n Web Developer tentang Penerapan Wireframe/Prototype & Eksekusinya pada Elemen Website • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia • INS106 Perancangan dan Pemrograman Web 9. Website Performance Test bersama Klien • INS20 6 Testing dan Implementasi SI 10. Penyempurnaan Aset Gambar & Video • INS303 Teknik Aplikasi Multimedia 11. Delivery Proyek ke Klien • INS 405 Manajemen Proyek SI • INS401 Kerja Praktek (Yudhatama, 2025a) Secar a 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. BAB IV PENUTUP 4.1. Simpulan Kerja Profesi yang dilakukan oleh praktikan di PT Webzoo Indonesia Digital memberikan banyak pengalaman berharga dalam mengembangkan desain UI/UX untuk website BYD Arista Denza. Secara keseluruhan, proyek ini mengajarkan praktikan tentang pentingnya pemahaman mendalam terhadap kebutuhan klien, audiens, dan tujuan dari situs web yang sedang dikembangkan. Selain

itu, praktikan belajar untuk berkolaborasi secara efektif dengan tim yang terdiri dari berbagai keahlian, mulai dari web developer hingga stakeholder. Melalui proyek ini, praktikan juga memperoleh wawasan mengenai proses desain yang sistematis mulai dari pembuatan wireframe, user flow, hingga implementasi desain akhir yang responsif. Penggunaan Figma sebagai platform kolaboratif mempercepat proses desain dan memungkinkan praktikan untuk bekerja secara efisien meskipun dalam tim yang terpisah secara fisik. Namun, dalam pelaksanaannya, praktikan juga menghadapi beberapa kendala, seperti kurangnya brief yang terstruktur di awal proyek, komunikasi yang tidak konsisten antar tim, serta perubahan arahan desain yang mendadak. Meskipun demikian, praktikan berhasil mengatasi kendala tersebut dengan cara mengambil inisiatif dalam mendokumentasikan brief, menyusun sistem komunikasi yang terstruktur, dan mengelola revisi dengan baik. Secara keseluruhan, Kerja Profesi ini memberikan praktikan keterampilan dan pengetahuan yang sangat berguna dalam pengembangan desain digital, serta memberikan pemahaman praktis tentang bagaimana mengelola proyek desain yang melibatkan banyak pihak. Pengalaman ini memperkuat kesiapan praktikan untuk terjun ke dunia industri sebagai seorang UI/UX Designer yang kompeten. 4.2. Saran Berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama menjalani Kerja Profesi di PT Webzoo Indonesia Digital, terdapat beberapa saran yang dapat membantu meningkatkan proses kerja dan hasil proyek di masa depan: 1. Penyusunan Brief yang Lebih Terstruktur di Awal Proyek Untuk meningkatkan efisiensi dalam perancangan dan meminimalkan revisi di tengah proyek, sangat disarankan bagi tim untuk membuat brief yang lebih lengkap dan terstruktur sejak awal. Brief ini harus mencakup tujuan utama proyek, kebutuhan fungsional, target audiens, serta referensi desain dari klien. 7 Hal ini akan memastikan bahwa setiap anggota tim memiliki pemahaman yang sama dan dapat bekerja lebih terarah. 2. Peningkatan Komunikasi dan Kolaborasi Antar Tim Kolaborasi antar tim yang lebih terorganisir dan terjadwal sangat penting dalam memastikan keberhasilan proyek. Diharapkan untuk mengadakan pertemuan rutin, seperti

stand-up meeting mingguan, untuk memperbarui progres dan menyelesaikan masalah yang muncul selama proses pengembangan. Penggunaan platform manajemen proyek seperti Trello atau Asana juga dapat membantu memantau tugas dan menghindari miskomunikasi. 3. Pemanfaatan Data Pengguna yang Valid Salah satu tantangan yang dihadapi dalam proyek ini adalah minimnya data riset pengguna yang dapat dijadikan dasar untuk perancangan desain. Oleh karena itu, sangat disarankan untuk mengumpulkan data pengguna yang valid, seperti persona pengguna dan perilaku mereka di situs web. 8 Data ini akan membantu dalam membuat desain yang lebih tepat sasaran dan dapat meningkatkan pengalaman pengguna. 4. Uji Coba dan Validasi Pengalaman Pengguna Secara Rutin Meskipun keterbatasan waktu menjadi tantangan, penting bagi tim untuk melaksanakan uji coba atau usability testing secara rutin pada berbagai tahap pengembangan. 1 Hal ini akan membantu dalam mengidentifikasi dan memperbaiki masalah pengalaman pengguna sebelum website diluncurkan secara resmi. Pengujian ini juga akan memberikan wawasan lebih lanjut mengenai bagaimana pengguna berinteraksi dengan situs dan apa yang perlu diperbaiki. 5. Perencanaan Waktu yang Lebih Realistis Mengingat tantangan yang muncul terkait dengan deadline yang ketat, penting bagi tim untuk merencanakan waktu yang lebih realistis dalam setiap tahap proyek. Dengan mengalokasikan waktu yang cukup untuk tahap-tahap kritis seperti desain, pengujian, dan review dengan klien, proyek dapat berjalan lebih lancar dan meminimalkan kebutuhan untuk perubahan mendadak di akhir proyek. Dengan mengimplementasikan saran-saran ini, diharapkan proses kerja dan kualitas hasil proyek di masa depan dapat ditingkatkan, serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi tim dalam menyelesaikan setiap proyek dengan sukses

REPORT #27091567

Results

Sources that matched your submitted document.

IDENTICAL CHANGED TEXT

1.	INTERNET SOURCE **0.53%** www.yellowweb.id *https://www.yellowweb.id/blog/ui-ux-design-meningkatkan-pengalaman-pengg..*	
2.	INTERNET SOURCE **0.36%** www.oto.com *https://www.oto.com/artikel-feature-mobil/histori-byd-dari-perusahaan-batera...*	
3.	INTERNET SOURCE **0.28%** eprints.upj.ac.id *https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf*	
4.	INTERNET SOURCE **0.24%** www.kmtech.id *https://www.kmtech.id/post/ui-ux-pengertian-perbedan-dan-fungsinya*	
5.	INTERNET SOURCE **0.23%** dealerbyd.id *https://dealerbyd.id/about-byd/*	
6.	INTERNET SOURCE **0.22%** tonjoo.com *https://tonjoo.com/id/avif-dan-webp/*	
7.	INTERNET SOURCE **0.2%** www.revou.co *https://www.revou.co/panduan-karir/tools-project-management*	
8.	INTERNET SOURCE **0.2%** eprints.machung.ac.id *https://eprints.machung.ac.id/2405/1/03.1._Anna_BOOK_CHAPTER_Peluang_da..*	
9.	INTERNET SOURCE **0.19%** repo.darmajaya.ac.id *http://repo.darmajaya.ac.id/1343/3/BAB%20III.pdf*	

REPORT #27091567

INTERNET SOURCE

10. **0.18%** eprints.upj.ac.id
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3972/12/BAB%20II.pdf

INTERNET SOURCE

11. **0.16%** eprints.upj.ac.id
https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/7184/39/Bukti%20Lolos%20Pemeriksaan%20...

INTERNET SOURCE

12. **0.15%** repository.umy.ac.id
http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11103/g.%20BAB%20I...

INTERNET SOURCE

13. **0.08%** kc.umn.ac.id
https://kc.umn.ac.id/id/eprint/33884/4/BAB_III.pdf

INTERNET SOURCE

14. **0.06%** repository.usni.ac.id
https://repository.usni.ac.id/repository/8cf9acec008b1feec120b6a0191940b6.pdf

INTERNET SOURCE

15. **0.05%** repository.machung.ac.id
http://repository.machung.ac.id/id/eprint/396/2/6.%2033181003_BAB%20II.pdf