

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1. Bidang Kerja

Dalam pelaksanaan Kerja Profesi ini, praktikan berperan sebagai **Web Designer** yang bertanggung jawab merancang dan mengimplementasikan profil web resmi untuk Guzel Music. Tugas utama praktikan adalah mengembangkan tampilan utama website dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML, yang difungsikan sebagai media promosi digital dan informasi bagi Guzel Music.

Praktikan bertugas mengelola elemen visual serta struktur informasi agar sesuai dengan citra profesional yang ingin ditampilkan oleh Guzel Music. Selain itu, dalam pengembangan desain web, praktikan mempertimbangkan aspek branding untuk meningkatkan daya tarik bagi calon klien serta memperluas visibilitas Guzel Music di ranah digital.

Selama proses ini, praktikan memastikan bahwa desain yang dibuat bersifat responsif sehingga dapat diakses dengan optimal melalui berbagai perangkat, dan bahwa setiap elemen visual mendukung identitas serta nilai profesional yang diusung oleh Guzel Music.

3.2. Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan Kerja dalam praktikan diberikan tugas pengembangan website profil untuk Guzel Music sebagai media promosi digital dan informasi. Dalam hal ini, Guzel Music merupakan entitas yang bergerak di bidang musik dan hiburan, yang berkomitmen untuk meningkatkan visibilitas serta daya tariknya di ranah digital. Guzel Music membutuhkan profil web yang informatif dan profesional untuk menarik minat calon klien sekaligus memperluas jangkauan audiens.

Selama menjalani kerja profesi ini, praktikan diberikan tanggung jawab penuh dalam merancang dan mengimplementasikan tampilan utama website

menggunakan HTML, dengan memperhatikan identitas visual dan branding yang dimiliki Guzel Music. Pengembangan website ini dilakukan dengan tujuan menyediakan platform yang lebih terstruktur dan mudah diakses daripada sekadar mengandalkan media sosial.

Dalam melaksanakan pengembangan desain web, praktikan menjalankan pekerjaan sebagai berikut:

1. Merancang tampilan visual website yang responsif dan sesuai dengan citra profesional Guzel Music.
2. Mengatur tata letak informasi secara terstruktur agar mudah dipahami oleh pengunjung website.
3. Mengimplementasikan fitur dasar seperti halaman profil perusahaan, informasi layanan, serta kontak agar calon klien dapat mengakses informasi dengan mudah.
4. Melakukan optimasi tampilan agar website dapat diakses dengan baik melalui perangkat desktop maupun mobile.

Praktikan melaksanakan kerja profesi ini selama 2 bulan, dimulai dari tanggal 2 September 2024 hingga 2 November 2024, dengan peran sebagai Web Designer di Guzel Music. Dalam prosesnya, praktikan juga membuat desain awal dalam bentuk wireframe dan mockup, serta melanjutkan ke tahap implementasi menggunakan HTML dan CSS hingga menghasilkan website yang siap digunakan.

Kegiatan	September				Oktober				November
	1	2	3	4	1	2	3	4	1
<i>Orientasi</i>									
Pengumpulan Data									
Desain UI/UX & WireFrame									
Prototyping HTML & CSS									
Uji Coba Prototyping web									



Gambar 3. 1 Pembagian Tugas

3.2.2. Pengumpulan Data Perusahaan

Penelitian ini dirancang untuk mengidentifikasi kebutuhan dan peluang dalam pengembangan sistem promosi digital yang lebih efektif bagi *Guzel Music*. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menciptakan profil web yang mampu meningkatkan daya tarik dan visibilitas *Guzel Music* di ranah digital. Oleh karena itu, berbagai metode penelitian diterapkan untuk menjamin validitas dan akurasi hasil, yang disusun sebagai berikut :

3.2.2.1. Pendekatan Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, di mana data dikumpulkan dari lingkungan atau konteks yang alami tanpa ada manipulasi. Dalam hal ini, data diperoleh langsung dari sumbernya di tempat kerja profesi tanpa adanya intervensi yang dapat mempengaruhi kondisi sebenarnya. Metode kualitatif ini dipilih untuk memungkinkan eksplorasi yang mendalam mengenai proses dan tantangan dalam pembuatan profil web *Guzel Music* sebagai media promosi digital. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memahami lebih baik bagaimana profil web dapat memengaruhi visibilitas dan daya tarik *Guzel Music* di dunia digital, terutama dalam kaitannya dengan persepsi pengguna potensial.

Penelitian ini dilakukan di kantor Guzel Music yang berlokasi di Jl. Gelatik VI No.1 blok G7, Pd. Kacang Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten. Lokasi ini dipilih karena berfungsi sebagai pusat operasional utama perusahaan dan menjadi tempat berkumpulnya para staf serta tim yang berperan penting dalam pengembangan profil web.



Gambar 3. 2 Mengumpulkan Data

3.2.2.2. Pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan wawancara dan observasi langsung di lokasi. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama dari metode kualitatif adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai aspek-aspek kompleks dalam pengembangan profil web Guzel Music. Dalam penelitian ini, peneliti berperan langsung sebagai perangkat utama untuk mengumpulkan data yang bersifat deskriptif dan kontekstual, sehingga dapat memberikan gambaran yang rinci mengenai realitas yang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data:

1. Wawancara Mendalam : Wawancara dilakukan dengan beberapa staf dan pengelola Guzel Music untuk menggali pemahaman mereka mengenai kebutuhan, kekurangan, dan tujuan dari pembuatan profil web ini. Wawancara ini memberikan pandangan langsung terkait persepsi dan harapan mereka terhadap peningkatan visibilitas dan daya tarik perusahaan melalui media digital. Berikut adalah beberapa contoh kutipan wawancara yang diperoleh:

- **Kekurangan**

Saat ini, kami masih sangat bergantung pada media sosial seperti Instagram dan Facebook untuk promosi. Profil web yang lebih profesional dan terstruktur akan membantu kami menarik calon klien yang menginginkan informasi lengkap di satu tempat.

- **Kebutuhan**

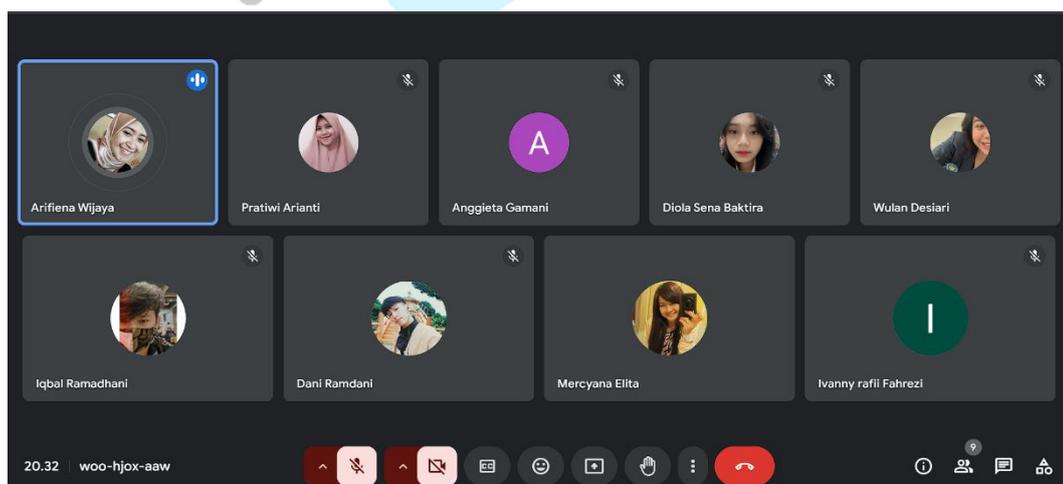
Kami butuh halaman yang dapat menampilkan informasi layanan secara jelas, termasuk portofolio dan kontak. Halaman tersebut harus responsif dan mudah diakses di perangkat mobile.

- **Tujuan**

Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepercayaan klien dengan memberikan kesan profesional melalui profil web yang resmi dan lengkap.

2. Observasi Partisipatif : Peneliti turut terlibat dalam lingkungan kerja sehari-hari di Guzel Music untuk memahami alur kerja dan kebutuhan tim terkait pengembangan profil web. Dengan cara ini, peneliti dapat melihat secara langsung proses yang berjalan, mengidentifikasi kendala teknis, serta memahami ekspektasi terhadap hasil akhir dari profil web yang diinginkan.
3. Analisis Dokumen : Dokumen seperti portofolio, rencana bisnis, dan dokumen pemasaran yang telah ada sebelumnya dianalisis untuk memberikan wawasan tambahan mengenai citra dan identitas Guzel Music. Informasi dari dokumen ini membantu dalam membangun struktur dan konten website yang sesuai dengan identitas brand serta kebutuhan promosi.

Dengan menggunakan metode ini, penelitian diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif dan mendalam mengenai proses pembuatan profil web untuk Guzel Music, sehingga hasil akhirnya mampu memenuhi ekspektasi perusahaan dan calon klien.



Gambar 3. 3 Mengumpulkan Data sesi 2

3.2.2.3. Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam proyek ini adalah model Waterfall, yaitu metodologi terstruktur yang dirancang untuk mengembangkan, mengelola, dan memelihara sistem informasi secara efektif. Waterfall memberikan kerangka kerja yang mendukung proses pengembangan sistem dari tahap awal hingga tahap pemeliharaan dengan pendekatan yang berurutan dan sistematis. Model ini mencakup beberapa tahapan penting, yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Dengan menerapkan Waterfall, pengembangan profil web Guzel Music dapat dilakukan secara lebih terorganisir, terukur, dan efisien, sehingga setiap tahapan dalam proses pengembangan dapat terkontrol dengan baik dan hasil akhirnya memenuhi standar yang diinginkan.

3.2.2.4. Sistem Berjalan

Analisis sistem berjalan memberikan gambaran menyeluruh tentang cara kerja sistem saat ini dalam proses promosi musik di Guzel Music. Penjelasan ini mencakup bagaimana informasi disajikan kepada pengguna, langkah-langkah yang dilakukan pengguna untuk mengetahui layanan yang ditawarkan, serta cara menghubungi pihak perusahaan untuk pemesanan. Dengan memahami alur kerja yang ada, kita dapat mengidentifikasi cara sistem bekerja, yaitu:

- **Informasi yang Ditampilkan**

Sistem saat ini menampilkan informasi dasar yang penting bagi pengguna. Ini mencakup detail tentang layanan musik yang disediakan Guzel Music, seperti opsi penampilan band untuk acara pernikahan, format akustik, dan layanan lainnya. Selain itu, terdapat informasi kontak dan portofolio singkat yang dapat diakses pengguna untuk melihat kualitas layanan yang ditawarkan. Informasi ini disusun dengan singkat dan padat agar pengguna mudah menemukan apa yang mereka butuhkan tanpa harus melalui banyak halaman atau pilihan yang rumit.

3.2.3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini mencakup langkah-langkah kritis dalam membangun dan mengembangkan profil web Guzel Music untuk memenuhi kebutuhan pengguna sekaligus mematuhi standar profesional yang diinginkan perusahaan. Proses ini meliputi perencanaan kebutuhan yang detail, proses desain yang berfokus pada pengalaman pengguna, pengembangan prototipe, serta pengujian akhir untuk memastikan hasil yang optimal. Setiap tahap dirancang untuk menjamin bahwa profil web Guzel Music tidak hanya fungsional tetapi juga efektif dalam meningkatkan daya tarik perusahaan di dunia digital. Berikut Perancangan Sistemnya :

3.2.3.1. Rencana Kebutuhan

Rencana kebutuhan dibuat sebagai tahap awal dalam perancangan sistem untuk mengidentifikasi elemen-elemen esensial yang harus ada di profil web Guzel Music. Berdasarkan analisis kebutuhan dan masukan dari berbagai pemangku kepentingan, beberapa kebutuhan utama untuk profil web ini mencakup:

- **Informasi Perusahaan**

Halaman yang didedikasikan untuk menampilkan profil singkat Guzel Music, mencakup sejarah pendirian, visi dan misi perusahaan, serta nilai-nilai yang diusung. Halaman ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada pengguna tentang identitas dan komitmen Guzel Music dalam industri musik.

- **Layanan dan Portofolio**

Bagian ini menampilkan layanan musik yang ditawarkan, seperti pilihan untuk band pernikahan, konser mini, dan pertunjukan akustik. Selain itu, portofolio dari acara-acara sebelumnya ditampilkan untuk memberikan gambaran kualitas dan pengalaman yang dimiliki Guzel Music. Tujuannya adalah untuk membangun kepercayaan calon klien dengan menunjukkan bukti nyata dari pekerjaan sebelumnya.

- **Formulir Kontak dan Pemesanan**

Disediakan formulir online untuk memungkinkan calon klien dengan mudah mengajukan pertanyaan atau melakukan pemesanan. Formulir ini dilengkapi dengan fitur pengumpulan data kontak dan permintaan spesifik pengguna, sehingga memudahkan proses komunikasi antara klien dan pihak Guzel Music.

- **Desain Responsif**

Desain web dirancang agar responsif, memastikan tampilan dan fungsionalitas optimal di berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan ponsel. Hal ini bertujuan untuk memberikan kenyamanan pengguna yang beragam dan memastikan aksesibilitas tanpa hambatan.

3.2.3.2. Proses Desain

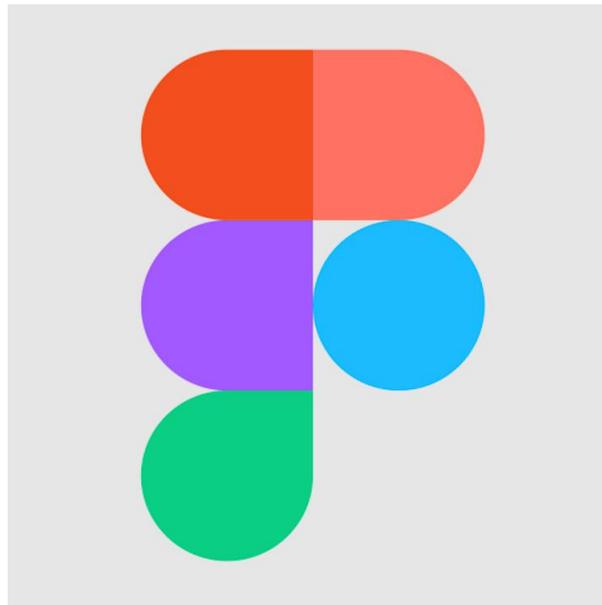
Tahap desain dimulai dengan pengembangan wireframe untuk menentukan kerangka dasar tampilan website. Wireframe ini membantu dalam mengatur tata letak dan struktur informasi pada setiap halaman. Setelah wireframe ditetapkan, dibuat mockup yang lebih mendetail untuk menampilkan elemen visual dan gaya desain yang akan digunakan. Proses desain ini mempertimbangkan identitas merek Guzel Music, yang berfokus pada kesan profesional, elegan, dan modern, sehingga mampu menarik perhatian calon klien serta memudahkan navigasi.

Wireframe adalah rancangan desain layout dalam bentuk low-fidelity yang membantu desainer dalam mempresentasikan informasi antarmuka. Wireframe memberikan gambaran kerangka struktur antarmuka dan mempercepat proses desain dengan menampilkan tata letak visual dasar tanpa elemen grafis detail. Biasanya, wireframe dirancang dengan sketsa kasar yang hanya mencakup elemen-elemen utama seperti penempatan teks, gambar, dan tombol navigasi untuk menguji alur pengguna sebelum tahap desain visual lebih lanjut.

Proses perancangan desain UI/UX dan wireframe aplikasi ini diawali dengan mendefinisikan tujuan utama dan mengidentifikasi audiens target untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap awal dilakukan dengan riset UI/UX guna memperoleh referensi serta memahami

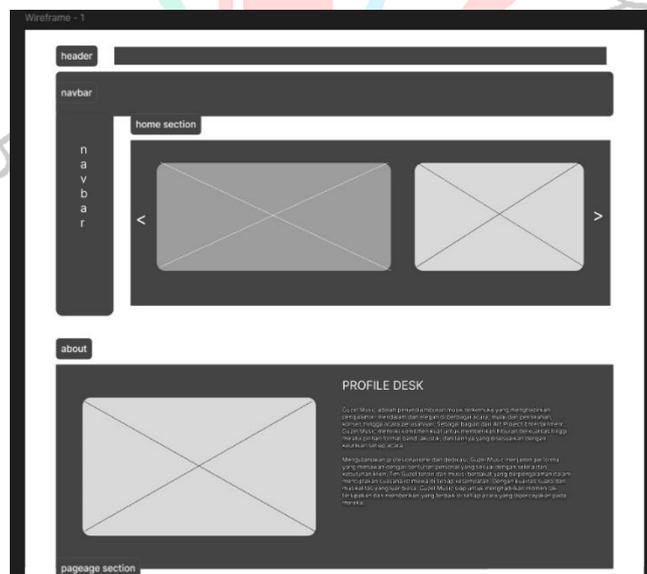
tren desain terkini. Kemudian, wireframe dasar dibuat untuk menentukan struktur halaman dan alur navigasi. Dalam tahap ini, fitur Komponen Figma dimanfaatkan untuk menjaga konsistensi elemen UI di seluruh antarmuka. Setelah itu, interaksi dan prototipe sederhana dikembangkan untuk mensimulasikan alur pengguna. Umpan balik dari tim dan calon pengguna diperoleh guna menyempurnakan desain, dan sistem desain disusun agar komponen UI seperti warna, font, dan ikon tetap seragam. Desain wireframe juga disesuaikan agar responsif terhadap berbagai ukuran layar, serta proses kolaborasi real-time di Figma memungkinkan tim bekerja lebih efisien dan terstruktur

Figma adalah platform desain berbasis cloud yang banyak digunakan untuk membuat desain UI/UX, prototyping, dan kolaborasi tim secara real-time. Sebagai alat desain, Figma memungkinkan pengguna membuat wireframe, mockup, dan desain interaktif langsung dari browser, tanpa memerlukan instalasi software. Salah satu fitur unggulan Figma adalah kemampuannya untuk mendukung kolaborasi, di mana beberapa anggota tim dapat bekerja secara bersamaan pada desain yang sama, memberikan komentar, dan memberikan masukan secara langsung. Selain itu, Figma menawarkan fitur Komponen, yang memungkinkan desainer membuat elemen UI reusable seperti tombol, ikon, dan input form, sehingga menjaga konsistensi di seluruh desain. Dengan sistem grid, pengaturan layout, dan library desain yang dapat disesuaikan, Figma sangat mendukung pembuatan sistem desain yang responsif dan terstruktur untuk berbagai ukuran layar.

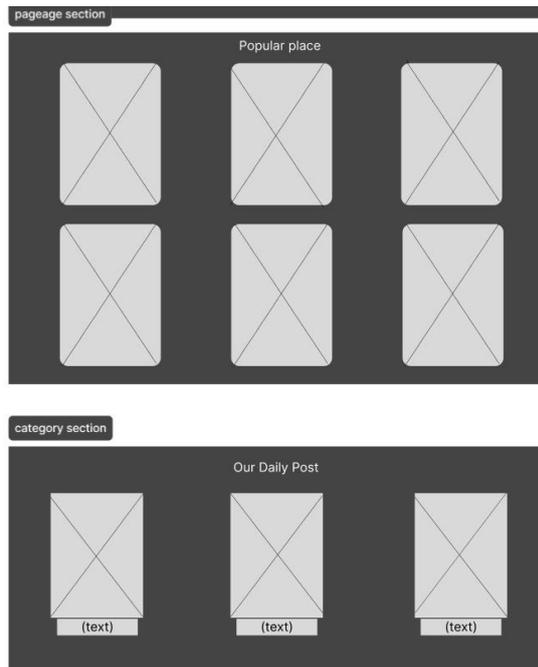


Gambar 3. 4 Logo Figma

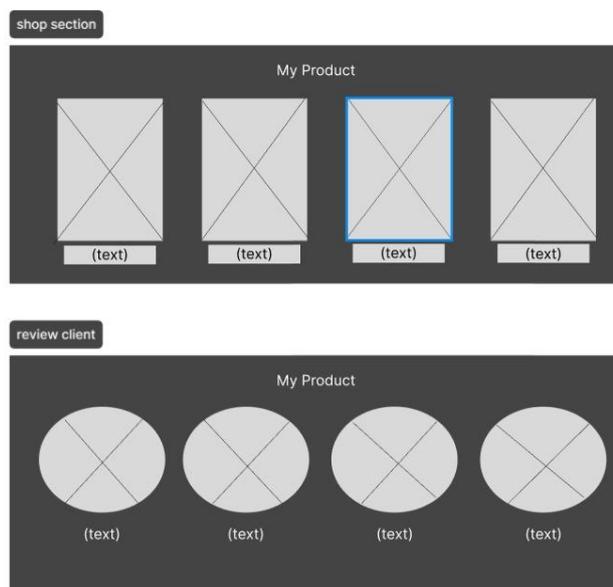
1. Tampilan wireframe Halaman Utama merupakan rancangan yang akan menampilkan beberapa konten dari berbagai navigasi di halaman utama website Guzel Music.



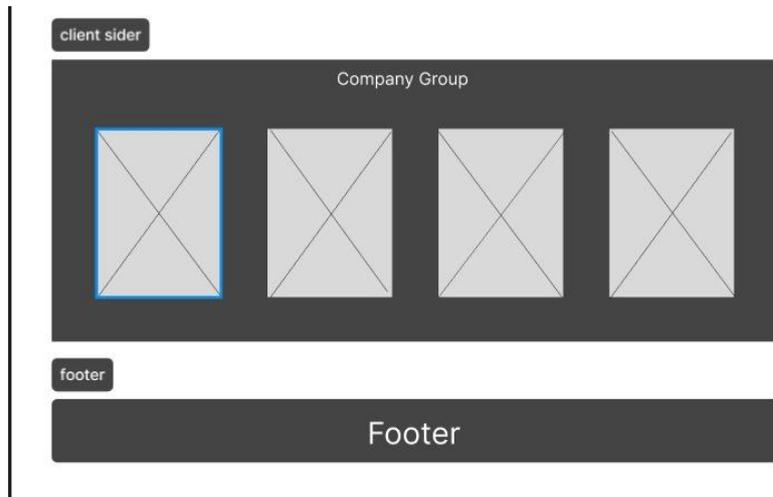
Gambar 3. 5 WireFrame 1



Gambar 3. 6 WireFrame 2

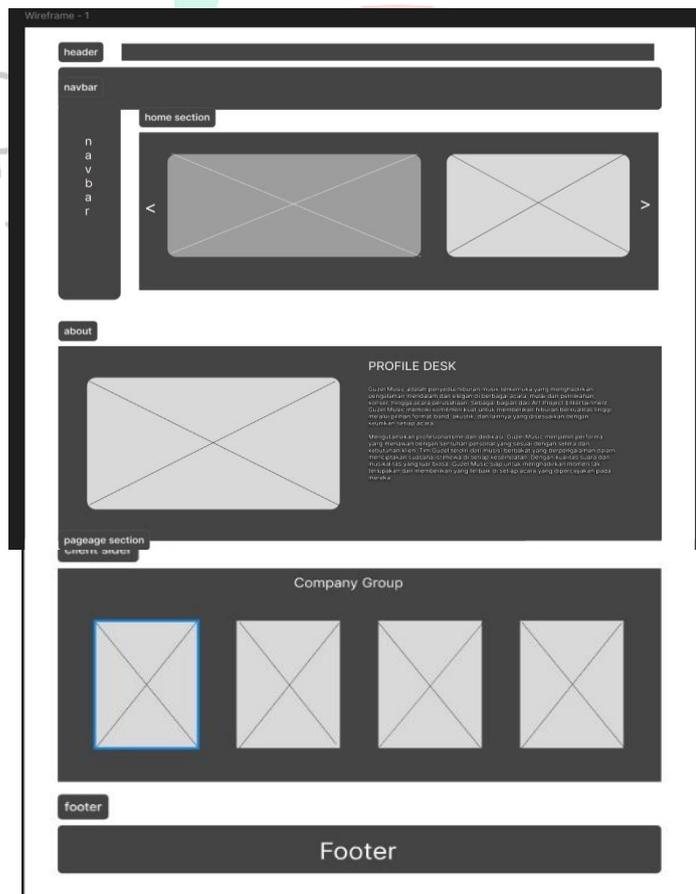


Gambar 3. 7 WireFrame 3



Gambar 3. 8 WireFrame 4

2. Tampilan wireframe Halaman About merupakan Tentang Perusahaan Guzel Music yang akan menampilkan teks deksripsi konten Guzel Music.



Gambar 3. 9 WireFrame bentuk tampilan about

Desain UI/UX antarmuka pengguna (User Interface atau UI) adalah cara interaksi antara pengguna dan sistem melalui tampilan visual, yang mencakup elemen seperti teks, tombol, ikon, dan menu. Sementara itu, pengalaman pengguna (User Experience atau UX) mengacu pada persepsi dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Desain UI berfokus pada estetika dan tata letak yang menarik serta intuitif, sedangkan UX menekankan kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem tersebut. Pada dasarnya, UI adalah tampilan visual, sementara UX adalah keseluruhan pengalaman yang dirasakan pengguna saat menggunakan sistem

Desain UI/UX diprioritaskan dalam proses desain untuk memastikan tampilan website yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan. Dalam menciptakan desain UI yang efektif, salah satu pendekatan yang dapat

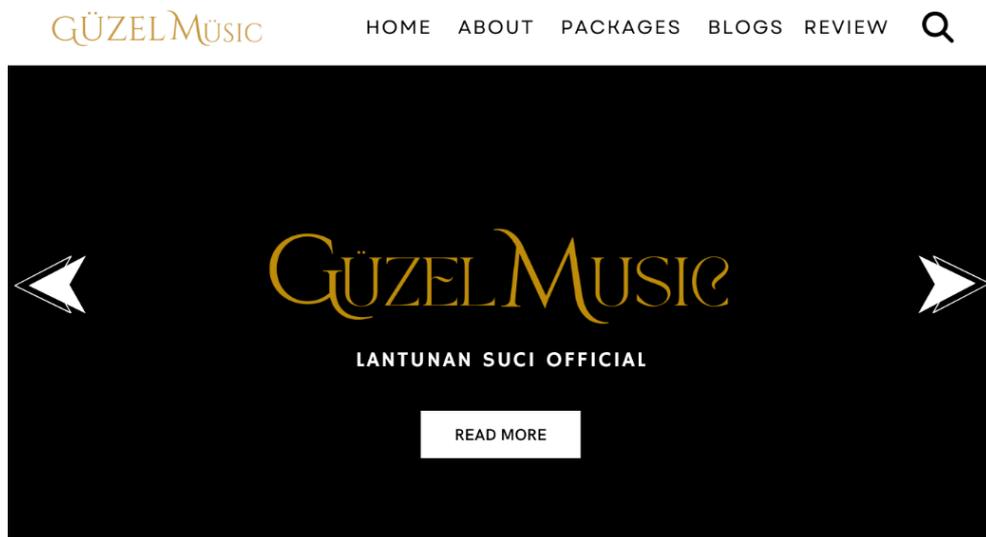
Selain itu, pendekatan **Design Thinking** sangat relevan dalam proses perancangan desain UI/UX. Design Thinking merupakan metodologi pemecahan masalah yang berfokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan harapan pengguna. Pendekatan ini mencakup tahap-tahap seperti empati, ideasi, prototyping, dan pengujian untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan benar-benar berfokus pada kebutuhan pengguna. Dengan mengintegrasikan prinsip Golden Ratio dalam elemen visual dan metodologi Design Thinking dalam pengembangan UX, desain UI/UX dapat menghasilkan pengalaman yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan efisien.

Secara keseluruhan, desain UI/UX memegang peranan penting dalam proses perancangan sistem untuk memastikan tampilan dan interaksi yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi pengguna. Melalui penerapan prinsip metode Design Thinking, diharapkan dapat tercipta desain yang lebih efektif dan lebih memadai dalam memenuhi ekspektasi pengguna.

Beberapa prinsip UI/UX yang diterapkan meliputi:

- Desain navigasi yang jelas dan mudah ditemukan membantu pengguna dalam menjelajahi konten website tanpa kebingungan.

- Penggunaan elemen visual yang konsisten di seluruh halaman menciptakan pengalaman yang mulus bagi pengguna.
 - Desain yang responsif memastikan website tetap tampil optimal di berbagai perangkat dan ukuran layar.
 - Fokus pada elemen interaktif yang esensial untuk menciptakan pengalaman pengguna yang menarik tanpa distraksi yang berlebihan.
1. Berikut tampilan utama Home pada UI/UX. Berisikan pada navbarnya (Home,About packages,Blogs, dan Review)





ABOUT ME

Teks dari bio Guzel Music

READ MORE

POPULAR PLACE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE



TEKS. PENJELASAN

READ MORE

OUR DAILY POST



VIDEO

TEKS. PENJELASAN

READ MORE



VIDEO

TEKS. PENJELASAN

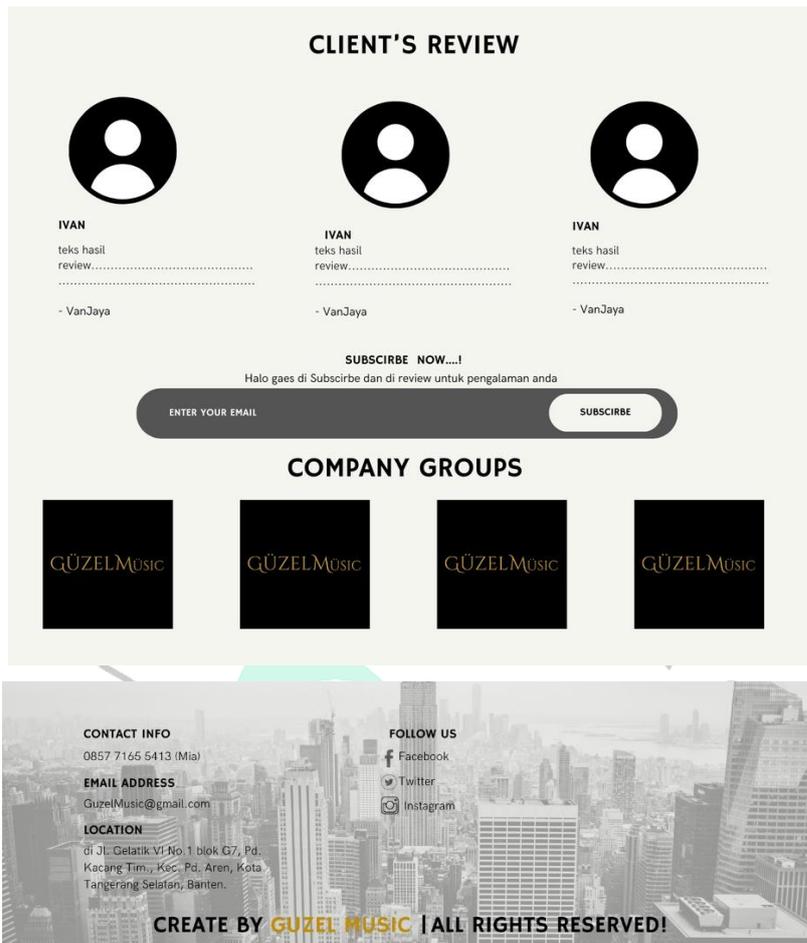
READ MORE



VIDEO

TEKS. PENJELASAN

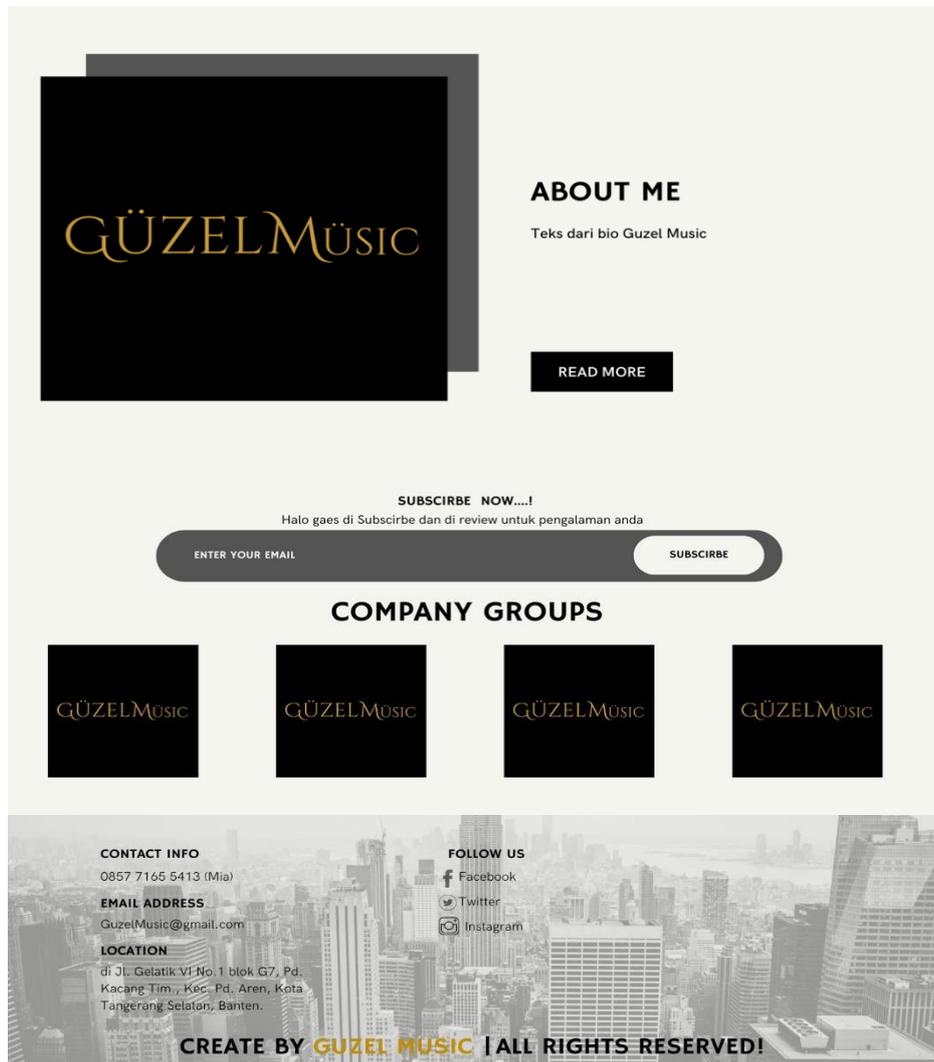
READ MORE



Gambar 3. 10 UI/UX Home

2. Berikut tampilan halaman About pada UI/UX. Berisikan tentang (Abou Me atau Tentang saya pada profile Guzel Music)



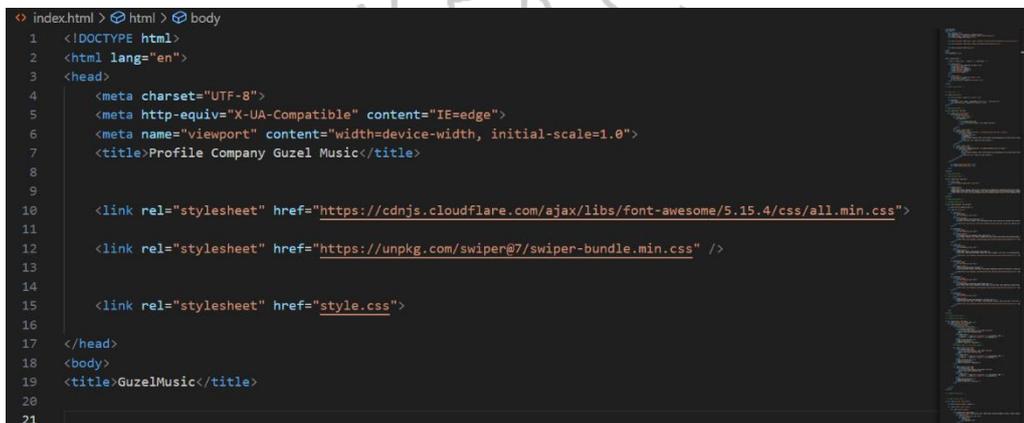


Gambar 3. 11 UI/UX About

3.2.3.3. Prototyping Website

Setelah desain dasar selesai, proses prototyping dilakukan untuk menghasilkan model awal dari website. Prototipe ini dibuat dengan menggunakan HTML dan CSS untuk menciptakan halaman interaktif yang memungkinkan tim dan pengguna menguji fitur dasar dan navigasi. Proses prototyping ini penting untuk mengidentifikasi kebutuhan penyesuaian tata letak, elemen visual, dan fungsionalitas. Umpan balik dari prototipe ini digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum website memasuki tahap pengembangan akhir.

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa yang digunakan untuk membangun struktur dasar dari halaman web. Dengan HTML, pengembang web dapat menentukan elemen-elemen seperti teks, gambar, tautan, dan elemen multimedia lainnya yang akan ditampilkan di halaman web. HTML bekerja dengan sistem tag, yang masing-masing memiliki fungsi spesifik untuk mengatur komponen-komponen ini. Sebagai bahasa markup, HTML tidak melakukan pemrosesan atau perhitungan; fungsinya lebih berfokus pada penyusunan konten agar dapat dibaca dan diatur oleh browser. Setiap elemen dalam HTML diapit oleh tag pembuka dan penutup, yang menjelaskan bagaimana konten di dalamnya harus diatur dan ditampilkan.



```
index.html > html > body
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">
6   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
7   <title>Profile Company Guzel Music</title>
8
9
10  <link rel="stylesheet" href="https://cdnjs.cloudflare.com/ajax/libs/font-awesome/5.15.4/css/all.min.css">
11
12  <link rel="stylesheet" href="https://unpkg.com/swiper@7/swiper-bundle.min.css" />
13
14  <link rel="stylesheet" href="style.css">
15
16 </head>
17 <body>
18 <title>GuzelMusic</title>
19
20
21
```

Gambar 3. 12 HTML Prototyping

CSS (Cascading Style Sheets) adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan visual dan tata letak dari elemen-elemen HTML yang sudah dibangun. CSS memungkinkan pengembang untuk menambahkan gaya seperti warna, font, ukuran, tata letak, dan animasi ke halaman web. Dengan CSS, tampilan halaman web bisa menjadi lebih estetis, menarik, dan responsif, sehingga pengalaman pengguna lebih baik. CSS bekerja dengan cara menghubungkan file gaya dengan dokumen HTML atau melalui aturan gaya internal di dalam dokumen HTML itu sendiri.

```
# style.css > packages.box-container.box
1 @import url("https://fonts.googleapis.com/css2?family=Poppins:ital,wght@0,100;0,300;0,400;0,500;0,600;1,100;1,300");
2
3 {
4   font-family: 'Poppins', sans-serif;
5   margin: 0;
6   padding: 0;
7   -webkit-box-sizing: border-box;
8   box-sizing: border-box;
9   outline: none;
10  border: none;
11  text-decoration: none;
12  text-transform: capitalize;
13  -webkit-transition: .2s linear;
14  transition: .2s linear;
15 }
16
17 html {
18   font-size: 62.5%;
19   overflow-x: hidden;
20   scroll-behavior: smooth;
21   scroll-padding-top: 5rem;
22 }
```

Gambar 3. 13 CSS Prototyping

Prototyping dalam perancangan website adalah metode pengembangan yang memungkinkan pengembang membuat model awal atau "prototipe" dari sistem untuk menunjukkan fungsionalitas utama dan menerima umpan balik awal dari pengguna atau klien. Prototipe ini dibuat sebagai kerangka kerja dasar yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut untuk memastikan bahwa sistem memenuhi kebutuhan pengguna dengan lebih akurat. Dalam metode prototyping, terdapat beberapa tahapan utama, yaitu komunikasi awal untuk memahami kebutuhan pengguna, desain cepat, pembuatan prototipe, pengiriman, dan umpan balik. Prototyping memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi selama proses pengembangan, sehingga sistem akhir dapat disesuaikan dengan kebutuhan aktual yang ditemukan selama pengujian awal. Berikut tampilan mockup prototyping Website :

1. Halaman Utama Halaman Home merupakan halaman utama yang menjadi pusat akses bagi pengguna untuk menjelajahi konten-konten Guzel Music. Halaman ini dibagi menjadi beberapa bagian utama, yaitu header, konten, dan footer, yang diterapkan konsisten di seluruh halaman website Guzel Music. Pada halaman utama ini, terdapat penjelasan singkat mengenai profil Guzel Music, termasuk button hyperlink yang mengarahkan pengguna ke halaman yang menyediakan informasi lebih detail. Selain itu, halaman utama juga mencakup deskripsi singkat tentang layanan utama Guzel Music, seperti penyediaan musik untuk acara dan layanan lainnya yang menjadi fokus utama.



Popular Place



Alunan Melodi Untuk Setiap Hati

Biarkan Guzel Music Mengisi Acara Anda Dengan Melodi Yang Berkelas Dan Sentuhan Musik Yang Personal. Dari Acara Formal Hingga Pesta Intim, Kami Menghadirkan Harmoni Yang Tak Hanya Memeriahkan Tapi Juga Memberi Kenangan Manis Di Hati Setiap Tamu.

[Explore Now](#)



Sentuhan Musik Yang Membuat Momen Lebih Berarti

Tak Sekadar Hiburan, Guzel Music Menghadirkan Nuansa Musik Yang Harmonis Dan Menyatu Dengan Suasana Acara Anda. Dengan Tim Musisi Berbakat, Kami Berkomitmen Untuk Memberikan Pengalaman Musik Live Yang Tak Terlupakan.

[Explore Now](#)



Merangkai Harmoni Untuk Setiap Cerita Anda

Mulai Dari Lagu Yang Menenangkan Hingga Yang Penuh Semangat, Guzel Music Siap Menyempurnakan Setiap Momen Berharga Anda. Dengan Tampilan Elegan Dan Profesionalisme Tinggi, Kami Berkomitmen Memberikan Yang Terbaik Untuk Setiap Acara.

[Explore Now](#)



Musik Yang Menghidupkan Kenangan

Tak Hanya Bermain Musik, Guzel Music Menciptakan Pengalaman Yang Bisa Dirasakan Di Setiap Nada. Dengan Personel Profesional Dan Lagu-Lagu Pilihan, Kami Siap Membuat Setiap Acara Anda Lebih Berkesan Dan Bermakna.

[Explore Now](#)



Iringan Musik Yang Menyatu Dengan Momen Anda

Guzel Music Hadir Untuk Menambah Sentuhan Magis Di Acara Anda. Kami Memastikan Setiap Alunan Musik Kami Membawa Suasana Yang Penuh Kehangatan Dan Kebahagiaan. Dengan Performa Yang Profesional Dan Elegan, Kami Membuat Momen Spesial Anda Semakin Tak Terlupakan.

[Explore Now](#)



Harmonikan Keceriaan Dan Kehangatan Di Setiap Acara

Apa Pun Tema Acara Anda, Guzel Music Siap Memberikan Sentuhan Musik Yang Sesuai. Mulai Dari Pesta Meriah Hingga Gathering Yang Intim, Musik Kami Adalah Cara Sempurna Untuk Menciptakan Kenangan Indah Bersama Orang-Orang Terkasih.

[Explore Now](#)

Our Daily Posts



Blog Title Goes Here.
(Deskripsinya Apa?)
[Read More](#)



Blog Title Goes Here.
(Deskripsinya Apa?)
[Read More](#)



Blog Title Goes Here.
(Deskripsinya Apa?)
[Read More](#)

Client's Reviews

Kamu Lainya Karya Sani. Tiak Semua Orang Akan Mengerti Dlmnu, Tetapi Orang Orang Yang Mengerti, Tidak Akan Pernah Melupakanmu.



Arya
Designer

Keberanian Adalah Apa Yang Diperlukan Untuk Bordini Dan Berbicara. Keberanian Juga Diperlukan Untuk Duduk Dan Mendengarkan." - Winston Churchill

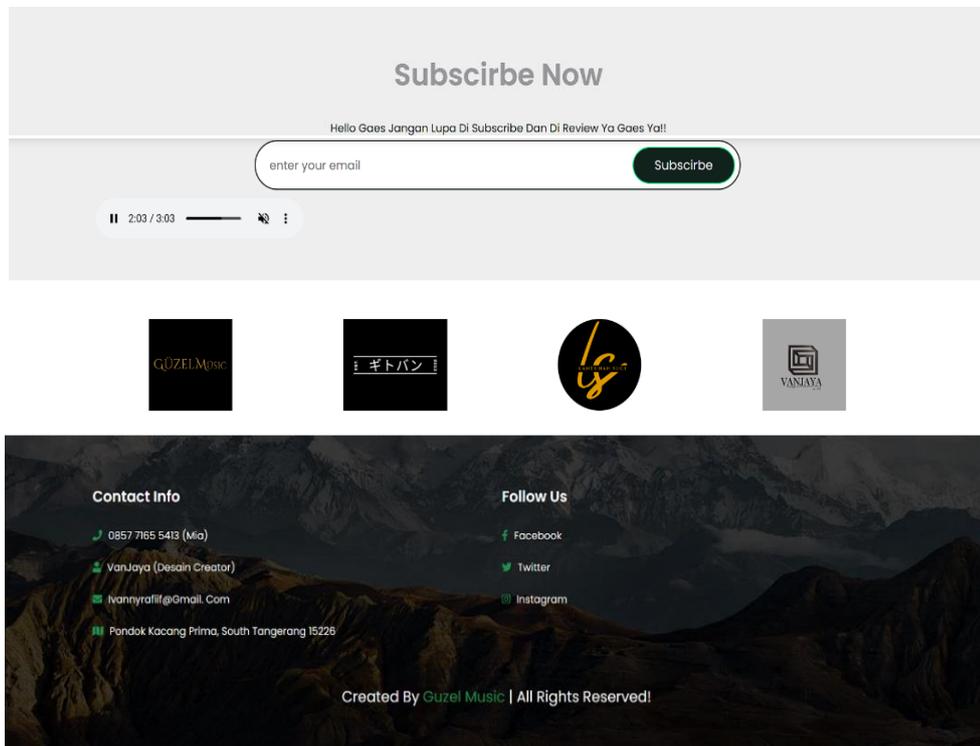


Alya
Designer

Kesempatan Itu Mirip Seperti Matahari Terbit. Kalau Kau Menunggu Terlalu Lama, Kau Bisa Melewatkannya. - William Arthur Ward

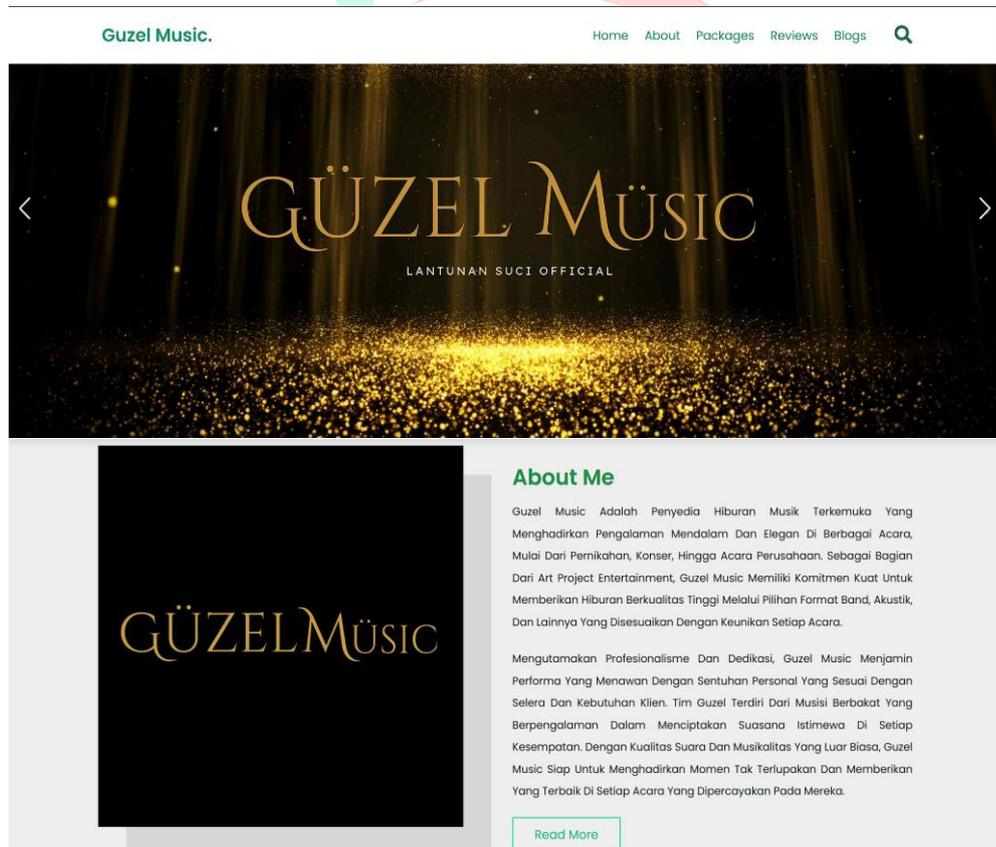


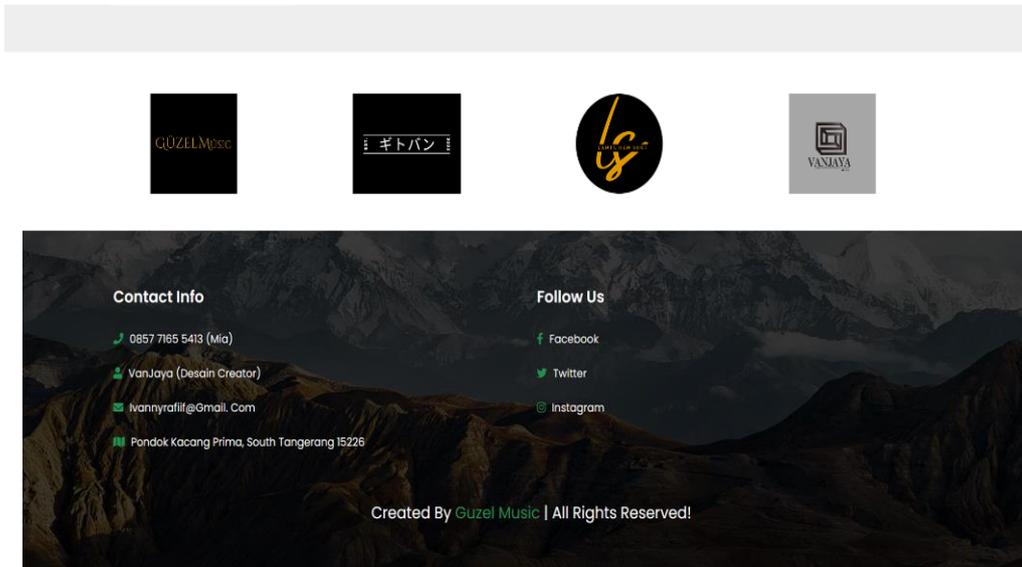
Aslam
Designer



Gambar 3. 14 Mockup Home

2. Berikut tampilan halaman About pada Prototyping Website. Berisikan tentang (Abou Me atau Tentang saya pada profile Guzel Music)





Gambar 3. 15 Mockup About

3.2.3.4. Pengujian Website

Pengujian website adalah proses evaluasi dan verifikasi terhadap berbagai aspek teknis dan fungsional sebuah website untuk memastikan bahwa website tersebut berfungsi sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa website berjalan dengan baik tanpa adanya bug atau kesalahan, memiliki tampilan yang responsif di berbagai perangkat, serta memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Proses pengujian website biasanya mencakup beberapa jenis pengujian, seperti pengujian fungsional, pengujian responsif, pengujian keamanan, dan pengujian performa, yang bersama-sama membantu memastikan bahwa website dapat diakses dan digunakan dengan nyaman oleh semua pengguna.

Pengujian website dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dan fitur yang ada di website berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Proses ini bertujuan untuk memberikan pengalaman pengguna yang optimal, di mana setiap elemen pada website, mulai dari tampilan antarmuka hingga responsivitasnya, diuji secara menyeluruh. Pengujian ini mencakup pengujian fungsionalitas, yang memastikan bahwa semua komponen seperti tautan, formulir, dan navigasi bekerja dengan baik pengujian responsif, untuk memastikan tampilan website tetap optimal di berbagai perangkat seperti desktop, tablet, dan ponsel serta pengujian performa, yang menilai kecepatan akses dan waktu loading agar pengguna dapat menikmati pengalaman berselancar yang lancar tanpa gangguan. Pengujian ini mencakup beberapa aspek, antara lain:

- **Pengujian Fungsional**

Menguji berbagai fitur penting pada website, seperti tautan, formulir, dan navigasi, untuk memastikan bahwa semua komponen berfungsi dengan

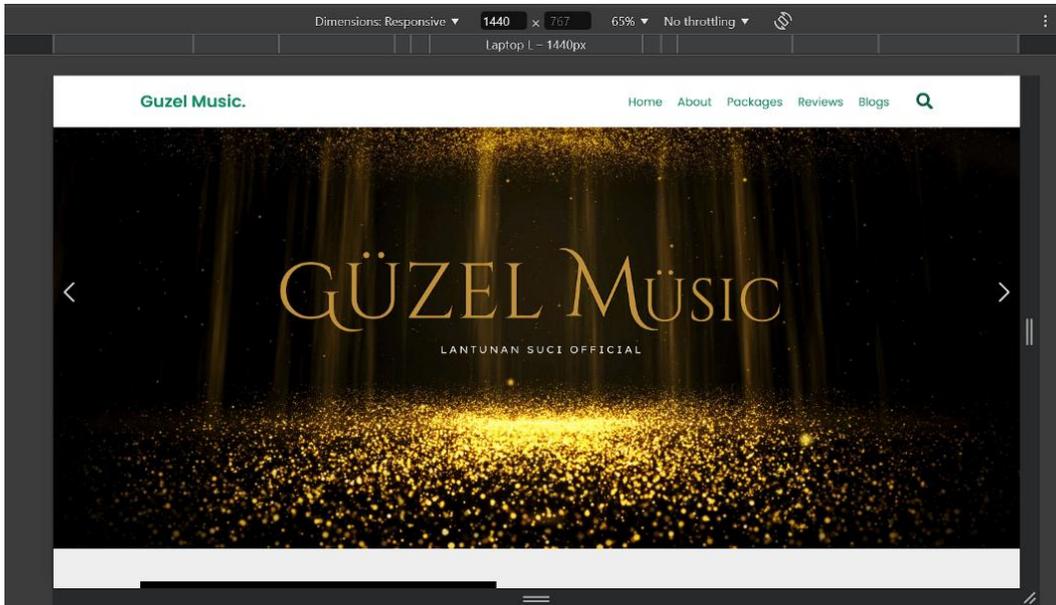


Gambar 3. 16 Fungsional Navigasi Website

- **Pengujian Responsif**

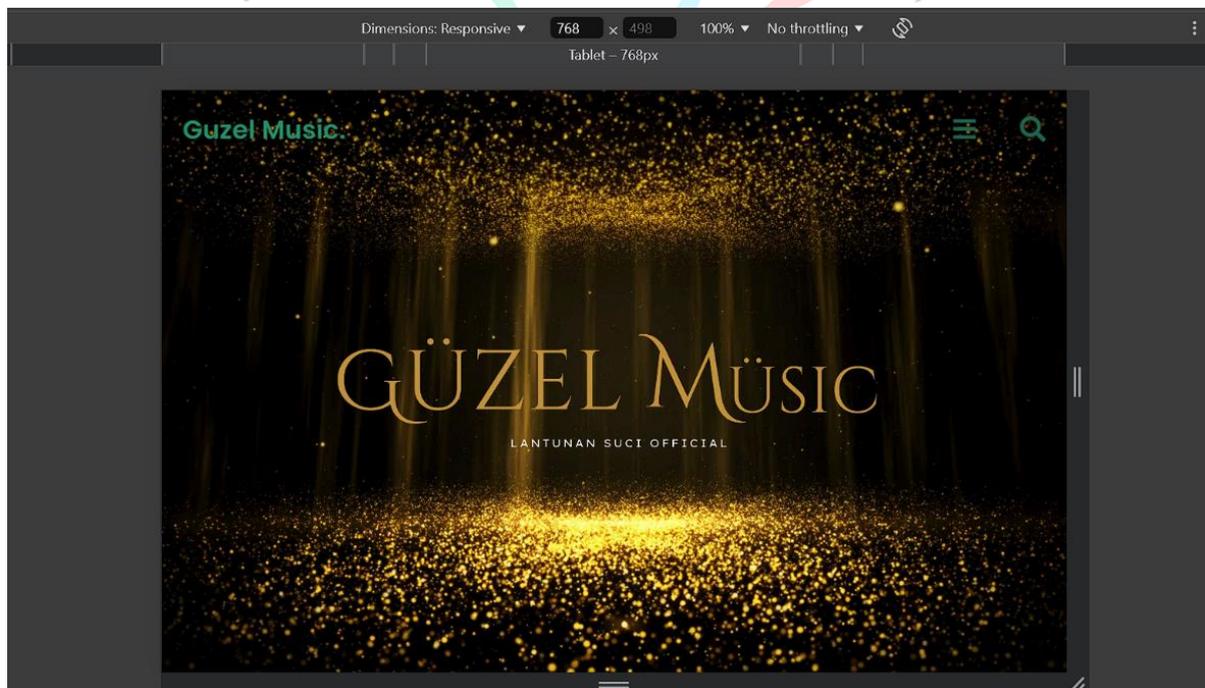
Memastikan bahwa website dapat diakses dan tampil dengan optimal pada berbagai perangkat dengan ukuran layar yang berbeda-beda, seperti desktop, tablet, dan ponsel. Proses ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang konsisten dan nyaman bagi semua pengguna, terlepas dari perangkat yang mereka gunakan. Pengujian ini juga mencakup pengecekan responsivitas desain website, agar tata letak, gambar, teks, dan elemen lainnya tetap terlihat rapi dan mudah diakses di layar kecil maupun besar. Dengan demikian, website akan tetap user-friendly dan fungsional bagi pengguna, baik yang mengaksesnya dari komputer di rumah maupun perangkat seluler saat bepergian.

- Ukuran Laptop (L 1440px)



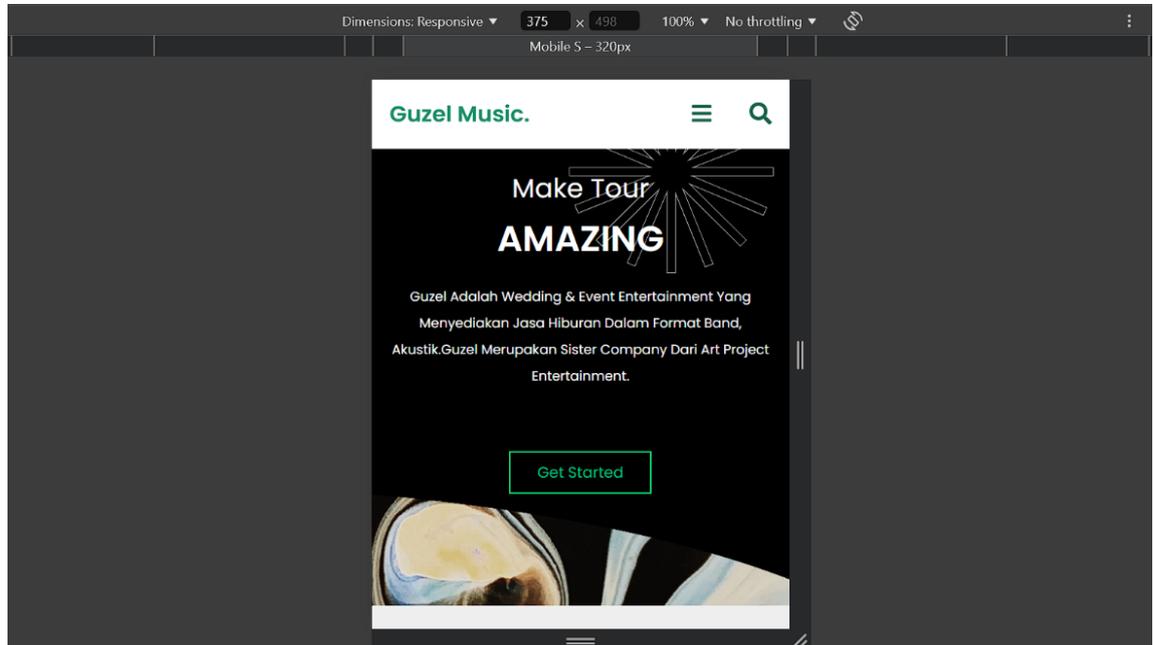
Gambar 3. 17 Ukuran Laptop

- Ukuran Tablet (768Px)



Gambar 3. 18 Ukuran Tablet

- Ukuran Mobile



Gambar 3. 19 Ukuran Mobile

- **Pengujian Performa**

Mengukur kecepatan akses website untuk memastikan bahwa semua halaman dan fitur dapat dimuat dengan cepat dan lancar, sehingga pengguna tidak terganggu oleh waktu loading yang terlalu lama. Proses ini bertujuan untuk menjaga performa website pada level yang optimal dengan mengidentifikasi dan mengatasi potensi hambatan yang bisa memperlambat akses. Pengujian ini mencakup analisis berbagai faktor yang memengaruhi kecepatan, seperti ukuran file, jumlah permintaan server, dan efisiensi kode, agar website dapat memberikan pengalaman yang mulus bagi pengguna tanpa jeda yang mengganggu atau risiko pengguna meninggalkan website karena loading yang lambat.

3.2.3.4. Penyerahan Laporan

Laporan ini menyatakan bahwa proyek pembuatan website untuk Guzel Music telah selesai dikerjakan dalam dua bulan, dari 2 September hingga 2 November 2024. Website ini dirancang sebagai media promosi digital yang profesional dan responsif, menampilkan profil Guzel Music, layanan, dan portofolio untuk memudahkan calon klien mengenal serta mengakses layanan Guzel Music. Dengan fitur-fitur utama seperti tampilan utama yang menarik, profil perusahaan yang informatif, layanan dan portofolio yang terperinci, formulir kontak yang mudah digunakan, serta desain yang optimal di berbagai perangkat, website ini diharapkan mampu meningkatkan visibilitas dan daya tarik Guzel Music di dunia digital. Website ini kini secara resmi diserahkan kepada manajemen Guzel Music, dan kami siap memberikan dukungan teknis bila diperlukan.



Gambar 3. 20 Penyerahan Laporan

3.3. Kendala Yang Dihapi

Praktikan menghadapi beberapa kendala atau masalah selama menjalani kegiatan kerja profesi. Kendala-kendala ini muncul karena adanya sejumlah faktor dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Berikut adalah beberapa hambatan yang ditemui selama kegiatan kerja profesi:

1. Sulitnya Meminta Data dari Guzel Music dalam memperoleh data yang diperlukan karena tim Guzel Music sering kali sibuk mengurus kegiatan hiburan di lokasi acara, sehingga proses penyediaan data menjadi tertunda. Hal ini memperlambat proses pengumpulan informasi yang dibutuhkan untuk mendukung desain dan pengembangan website, mengingat data tersebut krusial untuk menampilkan layanan Guzel Music secara akurat.
2. Terlalu Banyak Permintaan Perubahan Desain yang Menimbulkan Perdebatan baik dari segi estetika maupun fungsionalitas website. Perbedaan pandangan ini sering kali memperlambat proses desain karena diperlukan waktu tambahan untuk menyesuaikan setiap permintaan, serta mencapai kesepakatan yang memuaskan pihak Guzel Musik.
3. Sulitnya Bertemu dengan Koordinator Kerja Profesi Guzel Music dalam mengatur waktu bertemu dengan koordinator kerja profesi yang sering kali sibuk. sehingga diskusi dan evaluasi yang penting untuk perkembangan proyek kerap tertunda. Hal ini mengakibatkan beberapa keputusan penting tidak bisa segera diambil, dan proses pengembangan website menjadi terhambat.

3.4. Cara Mengatasi Masalah

Dalam menjalankan kegiatan kerja profesi di Guzel Music, terdapat beberapa tantangan yang mempengaruhi kelancaran proses pengembangan website. Kendala-kendala ini muncul karena berbagai faktor, baik dari keterbatasan waktu

maupun komunikasi dengan tim yang terlibat. Untuk memastikan bahwa proyek tetap berjalan sesuai rencana, diperlukan strategi yang tepat untuk mengatasi setiap kendala yang muncul. Berikut adalah solusi yang diterapkan dalam menghadapi dan mengatasi permasalahan selama proses kegiatan kerja profesi ini:

1. Untuk mengatasi masalah ini, dapat menjadwalkan permintaan data secara lebih terstruktur, dengan mengajukan permintaan beberapa hari sebelumnya disertai tenggat waktu yang jelas. Dapat juga bisa menggunakan pendekatan bertahap dalam permintaan data, sehingga tim Guzel Music tidak merasa terbebani dengan permintaan informasi sekaligus.
2. mengurangi potensi perdebatan dan efisiensi waktu, praktikan dapat membuat prototipe awal dan meminta umpan balik secara terfokus sebelum melanjutkan ke tahap implementasi akhir. Dengan, desain awal dapat menjadi panduan dasar yang lebih mudah dimodifikasi sesuai masukan. Selain itu, dapat membuat daftar prioritas perubahan dengan menentukan permintaan yang paling penting, sehingga perubahan dilakukan secara bertahap dan lebih terarah. Dokumentasi perubahan juga bisa membantu dalam komunikasi yang lebih jelas dengan pihak Guzel Music
3. Mengatasi kendala dapat menjadwalkan pertemuan rutin dengan koordinator sejak awal proyek, misalnya pertemuan mingguan atau dua mingguan, serta menyepakati agenda dan waktu pertemuan. Jika jadwal sulit diatur.

3.5. Pelajaran Yang Didapat

Selama menjalani proyek kerja profesi di Guzel Music, yang berlokasi di Jl. Gelatik VI No.1 Blok G7, Pd. Kacang Tim., Kec. Pd. Aren, Kota Tangerang Selatan,

Banten 15226, banyak pelajaran berharga yang diperoleh, terutama dalam hal memahami kebutuhan klien secara mendalam, merencanakan proyek dengan sistematis, serta mengelola waktu secara efektif untuk mencapai hasil optimal. Proses pengumpulan data, perancangan, dan koordinasi dengan tim Guzel Music juga memperkuat keterampilan komunikasi dan kolaborasi, khususnya dalam mengatasi kendala seperti keterbatasan akses data dan beragamnya permintaan revisi desain. Kemampuan problem-solving menjadi sangat penting ketika menghadapi situasi sulit, memungkinkan untuk menemukan solusi yang sesuai agar proyek tetap berjalan sesuai rencana.

Proyek ini dilaksanakan selama dua bulan, dari tanggal 2 September hingga 2 November 2024, dengan fokus pada pengembangan website Guzel Music sebagai media promosi digital. Selain mengasah keterampilan kedisiplinan dan konsistensi dalam bekerja untuk memenuhi tenggat waktu tanpa mengorbankan kualitas hasil, pengalaman ini juga menyoroti pentingnya dokumentasi yang baik untuk mencatat perkembangan dan hasil proyek secara terstruktur. Keseluruhan proses ini telah memperkaya keterampilan teknis dan profesionalisme, sekaligus memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan karier di bidang digital dan desain.