

## **BAB III**

### **PELAKSANAAN KERJA PROFESI**

#### **3.1 Bidang Kerja**

Selama Kerja Profesi di PT MNC OTT NETWORK (Vision+), Praktikan ditempatkan di divisi UI UX dan bekerjasama erat dengan tim Product Owner dan IT. Tugas utama Praktikan adalah menjadi penanggung jawab Design System di dalam divisi UI/UX Designer, yang sering dikenal dengan sebutan UI/UX Design System. Design System adalah dokumen penting yang berisi panduan, asset, pola, dan komponen lain dalam desain, yang bertujuan untuk menjaga standar kualitas dan konsistensi desain. *Design system* memiliki peran penting di dalam sebuah aplikasi yaitu membuat proses desain di dalam divisi UI UX menjadi lebih mudah dan efisien dari berbagai segi karena kita dapat langsung mengambil asset desain yang sudah dibuat oleh UI/UX *Design System* tanpa perlu membuatnya berulang kali dan mempermudah kolaborasi dengan tim yang memiliki banyak anggota.

Dalam peran sebagai UI/UX Design System, Praktikan bertanggung jawab untuk mengembangkan identitas merek, komponen, prinsip desain, dan memperhatikan sasaran dan nilai-nilai yang terkait dengan beberapa fitur aplikasi Vision+ di masa depan. Praktikan juga diharapkan dapat memandu tim dalam menciptakan desain yang sesuai dengan design system, sehingga memastikan konsistensi di antara anggota tim. Selama Kerja Profesi, Praktikan menggunakan perangkat desain bernama Figma, yang membantu dalam perancangan antarmuka pengguna. Figma juga memungkinkan kolaborasi yang efisien, yang berkontribusi pada hasil kerja yang berkualitas.

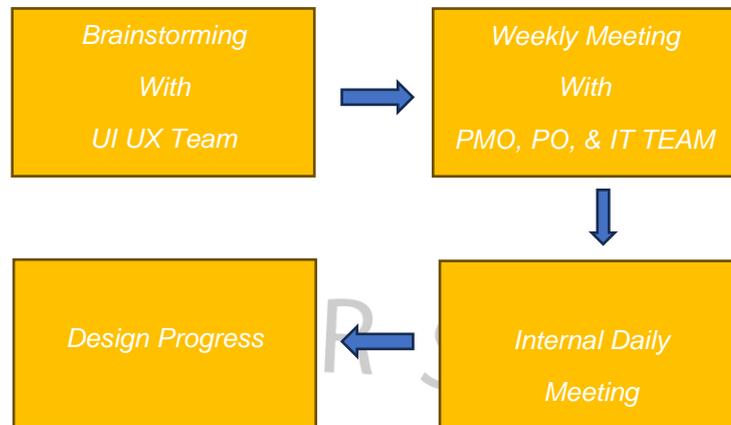
Pentingnya design system dalam pengembangan aplikasi adalah memberikan identitas yang khas dan memudahkan

pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Selama Kerja Profesi, Praktikan juga melakukan kegiatan riset bersama tim UI/UX, Product Owner, dan IT untuk memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi kebutuhan dan ekspektasi yang ada. Praktikan pun dipercayai untuk melakukan UAT (*User Acceptance Testing*) bersama dengan tim IT, *Product Owner* dan PMO (*Project Manager Operational*).

### **3.2 Berlangsungnya Kerja Profesi**

Selama masa Kerja Profesi yang berlangsung sekitar 4 bulan, dimulai pada 12 Februari 2022 hingga 12 Mei 2022, Praktikan menjalani berbagai tahap persiapan sebelum memulai pekerjaan pada visual UI/UX. Pada awalnya, Praktikan memulai dengan proses perkenalan dan penelitian terkait UI/UX di Vision+. Dalam tahap ini, Praktikan menerima panduan dari Pembimbing Kerja tentang pembuatan ikon, Floating Action Button (FAB), gambar, dan tipografi yang sesuai dengan standar.

Pembuatan design system memerlukan penciptaan gaya khas yang nantinya akan diterapkan di berbagai platform Vision+, seperti Mobile Android, Mobile IOS, Tablet, Ipad, Desktop, M-Site, dan Large Screen (TV). Praktikan terlibat dalam berbagai pertemuan, termasuk weekly meeting, daily meeting, dan Focus Group Discussion (FGD), bersama tim Product, tim UI/UX, dan tim IT. Dalam pertemuan tersebut, Pembimbing Kerja memberikan arahan mengenai apa yang sudah dilakukan dan harapan untuk masa yang akan datang. Praktikan bertanggung jawab untuk menyediakan dua hingga tiga alternatif gaya dan pilihan warna yang berbeda sebagai respons terhadap arahan tersebut.



**Gambar 3.1 Flow Pekerjaan**

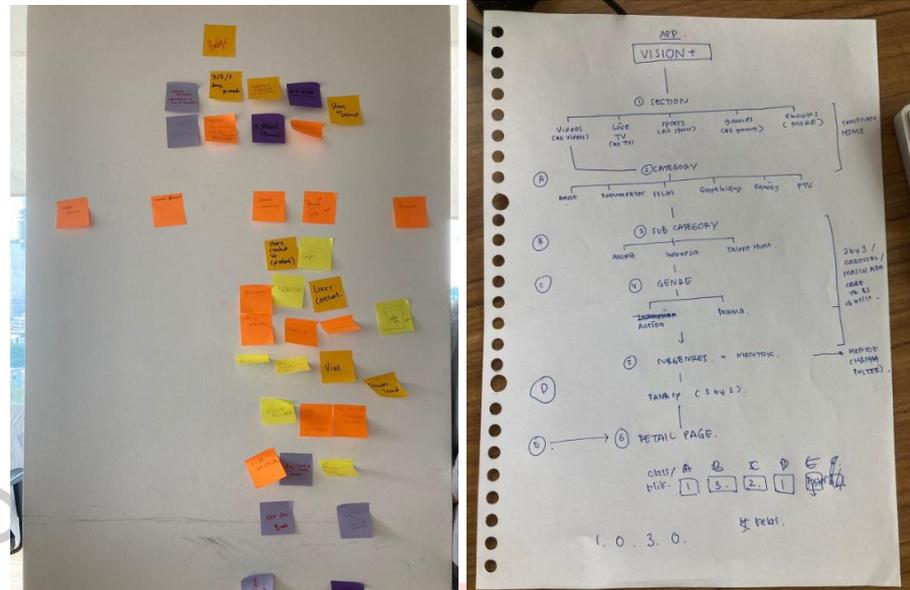
### 3.3 Brainstorming UI UX Team

Pada tahap ini praktikan terlibat dalam proses *brainstorming* dengan tim UI UX. Selama pelaksanaan ini, praktikan memiliki tanggung jawab untuk melaporkan hasil kerja dari minggu sebelumnya. Di dalam rapat ini, tim akan mengevaluasi pekerjaan praktikan, mengidentifikasi kekurangan, dan membahas potensi pengembangan desain dari tugas yang telah dilakukan oleh Praktikan.

Selanjutnya, Praktikan bersama dengan tim akan melakukan sesi *sharing knowledge* mengenai pekerjaan dari pekerjaan yang sedang mereka kerjakan. Ini adalah momen di mana setiap anggota tim menjelaskan proyek yang sedang mereka kerjakan, menggambarkan kemajuan, dan mengidentifikasi kendala yang mungkin mereka hadapi.

Tahap terakhir adalah ketika praktikan dan tim membahas pekerjaan individu masing-masing. Di sini, mereka akan mengidentifikasi area yang perlu pengembangan lebih lanjut, dan saling memberikan kritik serta saran yang konstruktif & subjektif. Cara ini merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa

setiap anggota tim dapat terus meningkatkan kinerja mereka dan berkolaborasi untuk mencapai hasil terbaik.



Gambar 3.2 Brainstorming UI UX Team

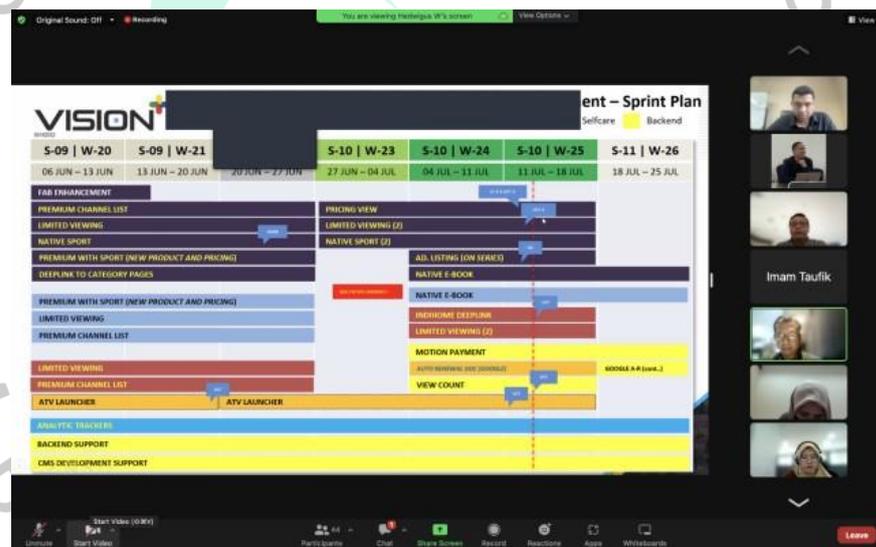
### 3.4 Weekly Meeting dengan PMO, PO, & IT

*Weekly Meeting* merupakan tahapan penting pada perjalanan Kerja Profesi Praktikan. *Weekly meeting* ini melibatkan tim *Project Manager Operational*, *Product Owner*, dan IT. Dalam tahapan ini, praktikan memiliki tanggung jawab untuk berpartisipasi aktif dalam sesi rapat tersebut. Dalam rapat tersebut, tim *Product Owner* akan menyampaikan hasil kerja yang telah dilakukan oleh tim UI UX dan IT.

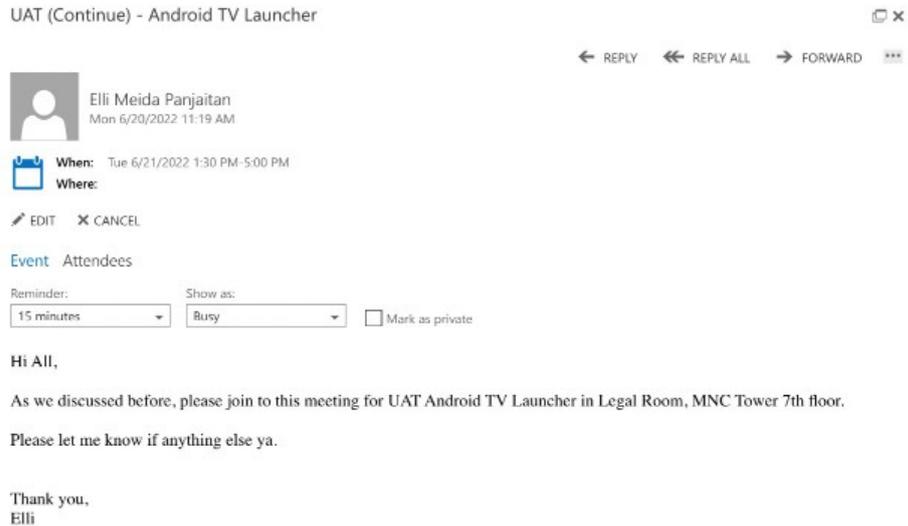
Selain itu, *Weekly Meeting* ini juga menjadi waktu yang tepat untuk melaksanakan *User Acceptance Testing (UAT)*. UAT adalah proses pengujian akhir dari sebuah aplikasi sebelum aplikasi tersebut diluncurkan atau dipublikasikan secara komersial. Dalam tahap UAT Praktikan memiliki peran yang cukup signifikan. Pertemuan ini mencakup evaluasi mendalam terhadap tampilan, alur, dan hasil akhir dari pekerjaan tim IT. Di sini, dilakukan

penilaian apakah apa yang telah dibangun oleh tim IT sejalan dengan panduan dan konsep yang telah ditetapkan oleh tim UI UX.

Partisipasi praktikan dalam *Weekly Meeting* dan UAT menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa produk yang dikembangkan oleh tim IT sesuai dengan panduan desain yang telah diberikan oleh tim UI UX. Hal ini juga memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi perbaikan dan perubahan yang mungkin diperlukan sebelum produk diluncurkan secara resmi. Selain itu, praktikan juga dapat memberikan pandangan dan masukan berharga untuk memastikan kualitas produk yang dihasilkan mencapai standar yang diharapkan.



Gambar 3.3 Weekly Meeting



**Gambar 3.4 Undangan untuk Weekly Meeting**

### 3.5 Perancangan Design System

Selama pelaksanaan Kerja Profesi di PT MNC OTT NETWORK (Vision+), Praktikan menjalani serangkaian tahapan kerja yang sangat terstruktur. Tahap pertama melibatkan penggunaan platform Atlassian Jira untuk menerima tugas dan pekerjaan yang telah diatur di dalam card Jira/Figma Jam. Notifikasi mengenai card ini dikirimkan melalui email pribadi Praktikan di Gmail. Card ini merupakan rincian pekerjaan yang mencakup estimasi waktu (dalam story points) dan deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh seorang karyawan dalam sebuah proyek.

Proses pembuatan card dimulai dengan menentukan pekerjaan sesuai dengan kemampuan Praktikan, melakukan pembagian pekerjaan, dan menentukan story points yang mencerminkan tingkat kesulitan dalam menjalankan proyek tersebut. Setelah pembuatan card, Praktikan melanjutkan ke tahap berikutnya.

Pada tahap selanjutnya, Praktikan melakukan berbagai proses pekerjaan, termasuk riset dan pembuatan alternatif desain. Penting untuk mencatat bahwa Pembimbing Kerja mendorong Praktikan untuk melakukan riset design system bersama tim UX

Research. Selain itu, pembuatan alternatif desain bertujuan untuk memberikan perbandingan dan variasi dalam desain yang telah dibuat sebelumnya

▼ Backlog (12 issues) 0 0 0 Create sprint

PRODUIUX-10	Vision+ 2.0 [Design System]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-17	Vision+ 2.0 [Desktop]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-11	Vision+ 2.0 [Loyalty Points]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-12	Vision+ 2.0 [Brand Guideline]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-16	Vision+ 1.0 [Package - Premium+ Sports]	VISION+ 1.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-14	Vision 2.0 [Taxonomy]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-15	Vision 2.0 [Copy - Process]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-13	Vision 2.0 [Enhancement and Finalizing]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-18	Vision 2.0 [Copy - Onboarding]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
<input checked="" type="checkbox"/>	PRODUIUX-21 Vision+ 2.0 [Design System] - Icon	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-22	Vision+ 2.0 [Player]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]
PRODUIUX-23	Vision+ 2.0 [PayTV Account   MNC Play]	VISION+ 2.0	TO DO	[Avatar]

+ Create issue

Gambar 3.5 Card Pekerjaan

(JIRA) (DESMOB-251) Vision+ 2.0 [Design System]

Denisa Karina Wulandari (Jira) <jira@vision.atlassian.net>  
 Mon 5/23/2022 10:36 AM

To: Hary Azhary M Azhary;

• To help protect your privacy, some content in this message has been blocked. To re-enable the blocked features, click here.

• To always show content from this sender, click here.

Denisa Karina Wulandari added 1 new comment.

Design Mobile App / DESMOB-251

Vision+ 2.0 [Design System]

Denisa Karina Wulandari 10:34 AM WIB

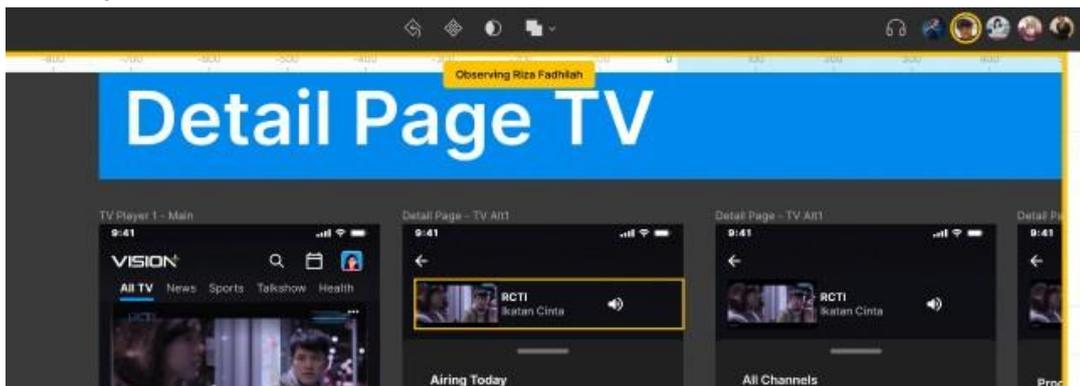
**Trouble**

- Untuk icon sekarang menggunakan Fill bukan Outline
- Pericon harus di berikan kode tersendiri untuk memudahkan developer
- Design System Token hanya akan berisi **Icon, Color, Typography, Genre Tag, Tagging, link, Grid System.**
- Ui Kit akan berisikan **Ribbon & Badge, Genre Card, Profile Card, Smart Card, Divider, Button, Avatar, Top Bar, Navigation Bar, Main Drawer, Player, My List.**
- Design System Token akan berfokus untuk hal-hal general untuk semua platform
- Ui Kit akan di bedakan dengan menyesuaikan platform
- Design System untuk light mode belum fix ( warna )
- Design System & Ui Kit belum di re-apply di Vision+ 2.0 Internal karena masih banyak yang akan di tambahkan dan di ubah sehingga tidak di publish terlebih dahulu.

View issue

Gambar 3.6 Detail Card Pekerjaan

Tahap ketiga melibatkan review pekerjaan Praktikan oleh Pembimbing Kerja, yang dilakukan setiap hari dan juga dalam pertemuan mingguan. Dalam tahap ini, pembimbing memberikan masukan tentang pekerjaan Praktikan, baik melalui kolom komentar di Jira maupun dalam diskusi langsung



**Gambar 3.7 Penjelasan secara langsung di Software UI UX**



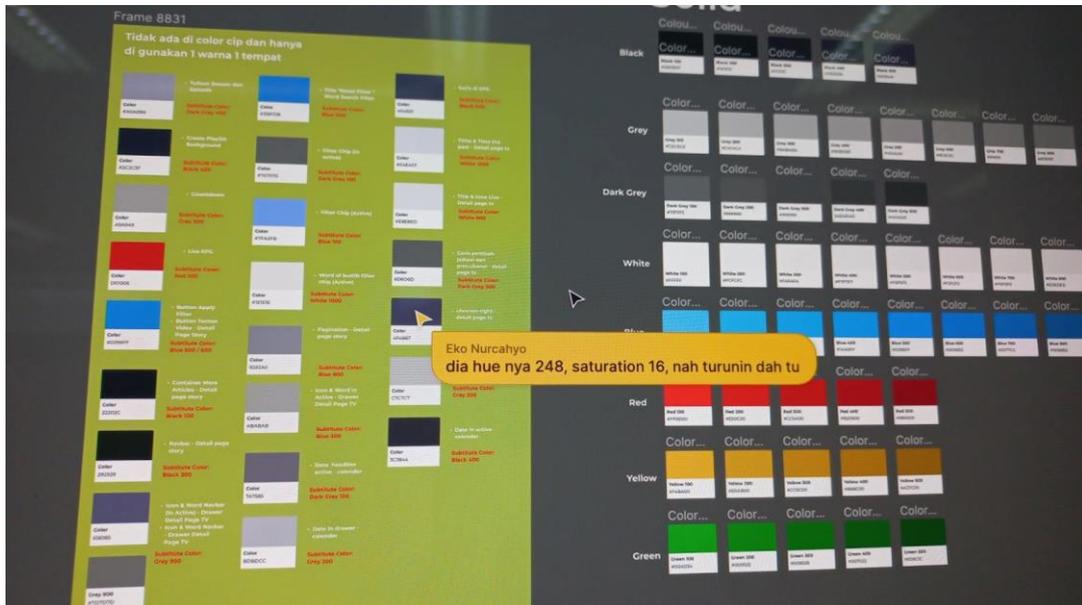
**Gambar 3.8 Review Pekerjaan Daily**

Tahap terakhir adalah User Acceptance Testing (UAT), yang merupakan tahap akhir dalam pengembangan produk. Pada tahap ini, desain yang telah dibuat ditinjau oleh seluruh tim, dan masukan, saran, atau kritik diterima. Beberapa desain mungkin memerlukan revisi setelah sesi brainstorming untuk mencapai hasil yang optimal.



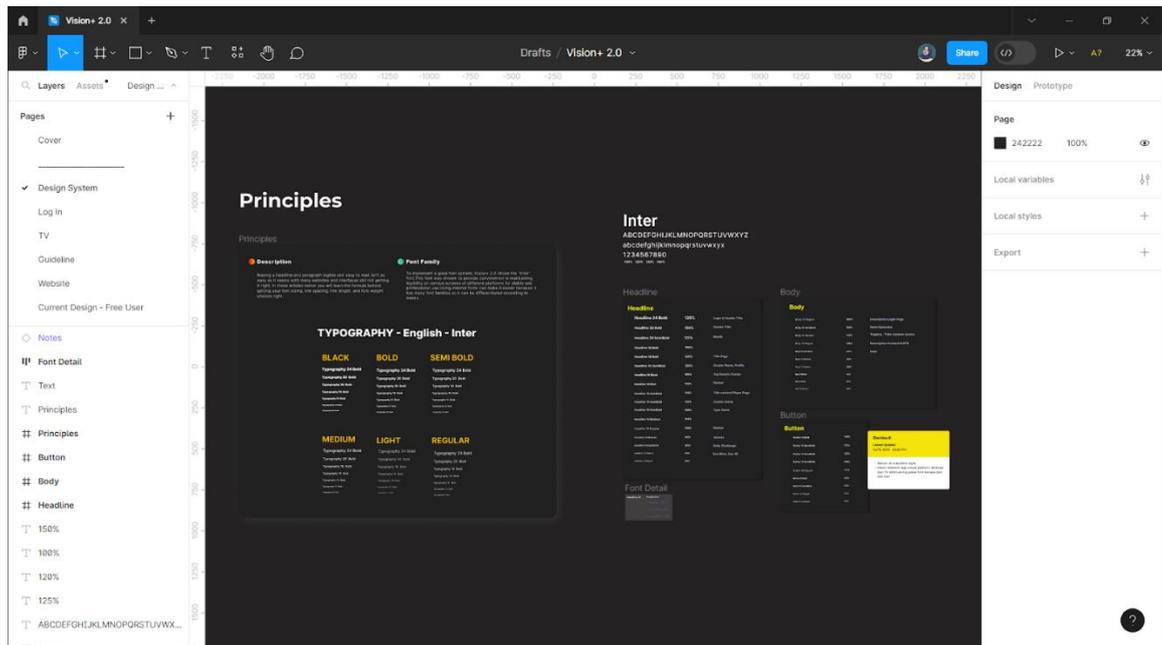
**Gambar 3.9 Suasana UAT**

Selama pekerjaan ini, Praktikan bersama tim, termasuk Lead UI/UX Designer dan Senior UI/UX Designer, bertanggung jawab atas tampilan aplikasi Vision+. Mereka menggunakan aplikasi Figma untuk membuat desain yang sesuai dengan Brand Identity Vision+ dan memperbaharui asset desain yang ada. Proses pembuatan desain sangat mempertimbangkan user experience, usability, dan fitur penting lainnya. Selain membuat desain, Praktikan juga harus berpikir kritis tentang pengembangan design system yang telah ada.



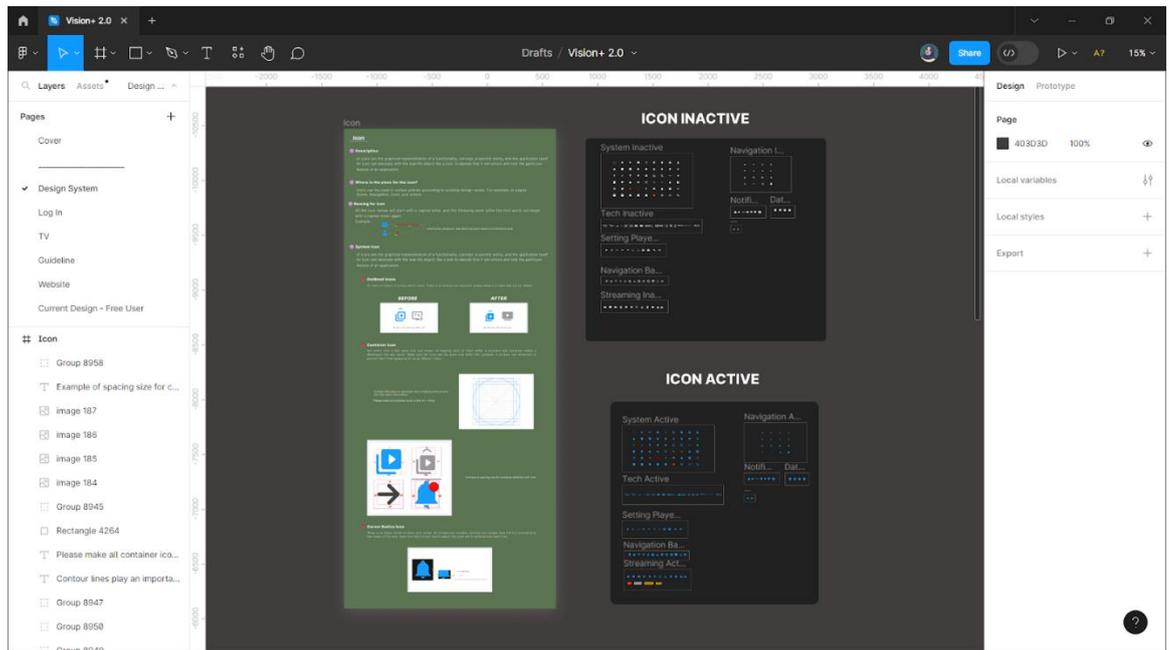
**Gambar 3.10** Praktikan sedang menentukan warna

Praktikan menerima permintaan desain yang terkait dengan perbaikan design system yang sebelumnya tidak teratur, belum diperbarui, tidak memiliki identitas, dan tidak user-friendly. Praktikan memulai dengan melakukan riset bersama tim UX Research dan tim UI/UX untuk membandingkan warna, ikon, kartu, dan komponen dengan pesaing. Setelah memilih warna, Praktikan memilih font Inter yang sesuai dengan kebutuhan dan membentuk style font yang konsisten dengan menggunakan fitur Text Styles di Figma.



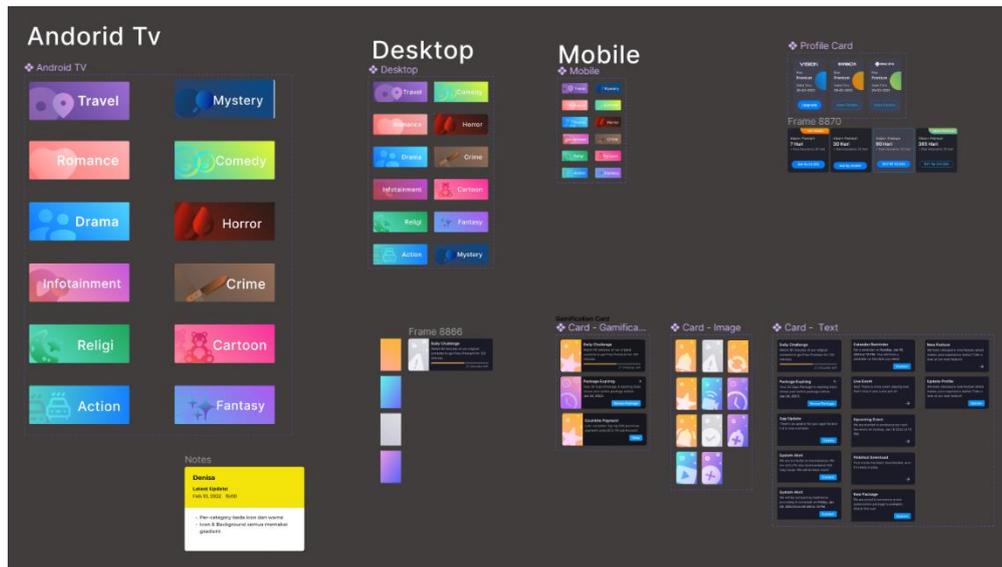
**Gambar 3.11 Pemilihan Font**

Selanjutnya, Praktikan membuat ikon untuk berbagai platform, termasuk mobile, desktop, tablet, dan layar besar (TV). Ini melibatkan pengambilan sketsa awal dan penelitian tentang ikon kompetitor. Praktikan juga merancang ikon yang tidak hanya terlihat baik dalam versi aktif tetapi juga versi tidak aktif, dengan sudut bulat di setiap sudut ikon untuk meningkatkan kecerahan. Fitur komponen di Figma digunakan untuk memastikan bahwa ikon mudah digunakan dalam berbagai platform.



**Gambar 3.12 Icon**

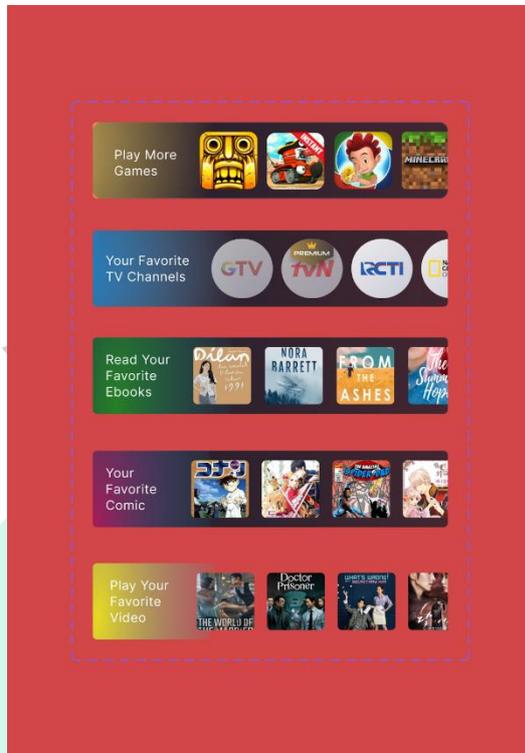
Setelah menyelesaikan desain, Praktikan menjalani tahap Development untuk memastikan desain tersebut diimplementasikan dengan baik. Proses ini mencakup berbagai aspek yang memastikan bahwa desain yang dibuat dapat berjalan lancar dalam pengembangan aplikasi Vision+



Gambar 3.13 Card

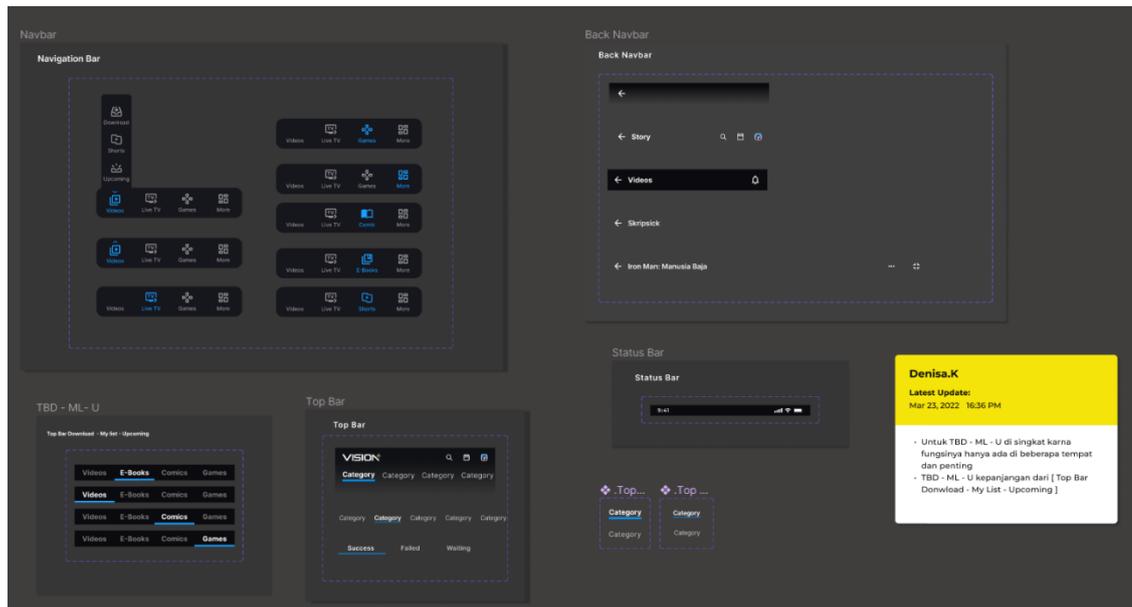
Setelah praktikan menyelesaikan hal terpenting pada *design system*, praktikan dapat melanjutkan pekerjaannya untuk membuat *Card* di sini ialah *card* yang berisikan mengenai informasi *genre*, *profile package* dan *gamification*. Praktikan di berikan kepercayaan dalam mengeksplorasi tampilan style pada *Card*. Praktikan membuat menggunakan warna-warna, *font*, dan *icon* yang sudah disiapkan di awal. Praktikan pun harus menyiapkan dalam bentuk media *mobile*, *desktop*, dan *tv*.

Setelah praktikan menyelesaikan *Card*, praktikan melanjutkan pekerjaannya untuk membuat *Divider*, *Navigation* dan *Drawer*. Praktikan membuat kebutuhan tersebut sesuai dengan informasi yang telah diberikan dan dari hasil *research* bersama dengan team. Praktikan pun melanjutkan untuk mengeksplorasi tampilan praktikan membuat desain UI menggunakan warna, *font*, dan *icon* yang sama dengan sudah di siapkan di awal. Praktikan pun membuat *Divider*, *Navigation* dan *Drawer* dengan berbagai bentuk media yaitu *mobile*, *desktop*, *tablet/ipad*, dan *lager screen (tv)*.



**Gambar 3.14 Divider**

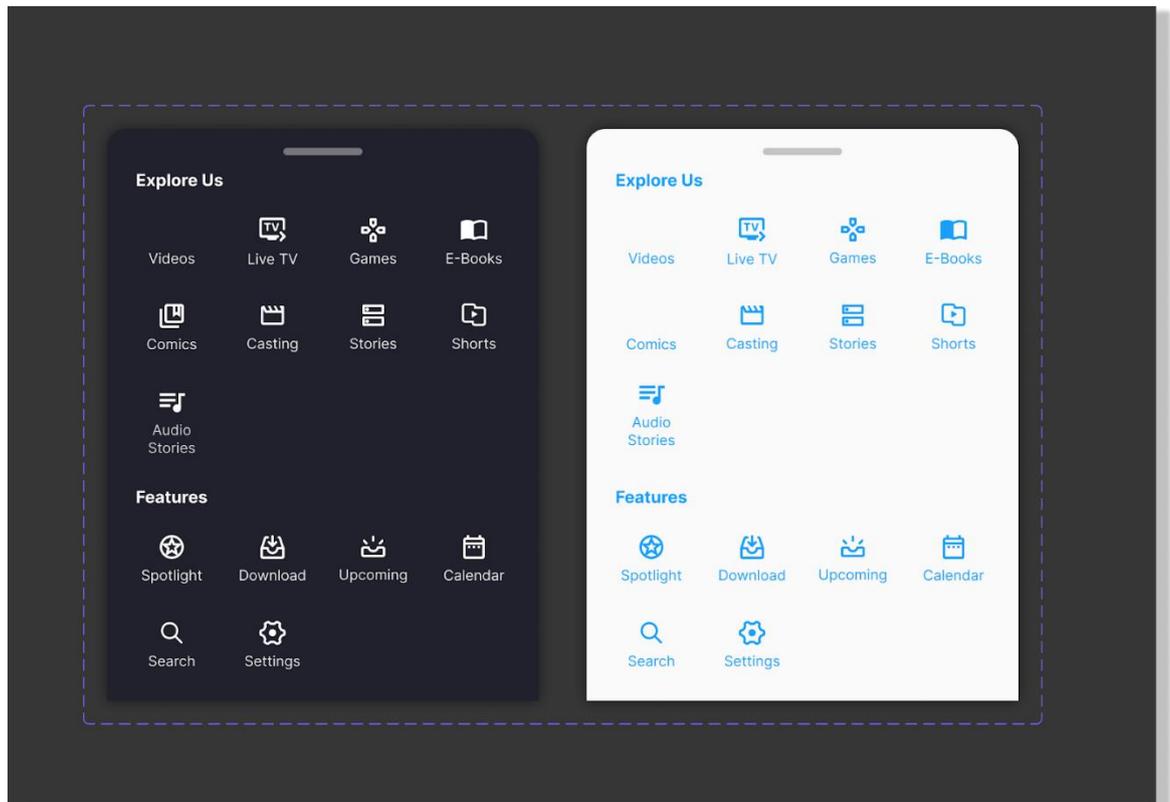
*Divider* adalah suatu elemen visual yang dapat membantu memisahkan konten pada setiap bagian ke dalam bagian dan opsi yang jelas. Dengan adanya *divider* dapat membuat pengguna lebih mudah untuk pengguna dan mudah dipahami.



**Gambar 3.15 Navigation & Button Sheet**

*Navigation* merupakan visual pendukung pada aplikasi yang berisikan sejumlah informasi dengan berbagai kategori. *Navigation* dapat memandu dan mempermudah pengguna pada saat pemakaian aplikasi dan dapat meningkatkan keterjangkauan yang lebih cepat serta efisien

*Bottom Sheet* adalah hal terpenting pada aplikasi Vision+ pada *bottom sheet* ini menampilkan banyak feature kepada penggunanya. *Bottom sheet* ini berfungsi untuk memudahkan pengguna dalam mengeksplor suatu *feature* baik menggunakan satu tangan ataupun dua tangan.



**Gambar 3.16 Bottom Sheet Icon**

Setelah menyelesaikan tugasnya, praktikan melanjutkan ke pekerjaan selanjutnya, yang melibatkan pembuatan panduan tata letak (*layout*) untuk poster dan gambar dalam aplikasi. Dalam proses ini, praktikan melakukan penelitian yang cermat untuk memahami kebutuhan serta tujuan yang ingin dicapai dalam tata letak ini. Praktikan juga berfokus pada penyesuaian tata letak untuk berbagai jenis media, termasuk perangkat *mobile*, *desktop*, *tablet*, dan *large screen (TV)* yang lebih besar. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa tampilan poster dan gambar tersebut dapat diterapkan dengan baik dan konsisten di seluruh platform, sehingga pengalaman pengguna yang baik dapat dijaga di berbagai perangkat. Selain itu, panduan tata letak ini juga membantu dalam menjaga konsistensi merek dan pesan yang ingin disampaikan

kepada pengguna, sekaligus memastikan bahwa tampilan tersebut optimal dan sesuai dengan karakteristik masing-masing perangkat.

**Description**

- "Informative"** Imagery assists with comprehension and helps convey a clear message.
- "Delightful"** Imagery portrays context in a way that adds user delight.
- "Intentional"** Imagery should be used intentionally in order to create a clear story.

**Usage**

Images should be selected for their ability to express your message and reflect your product's style. Whether you use user-generated photography, professional photography, or different styles of illustration, they should all lend a look and feel that reflects your product. Images should be related to one another by sharing a common function, style, and intention.

**"Use multiple mediums"** Both illustration and photography can live within the same product.

Imagery can be used to delight users when they reach a confusing or frustrating point in the user experience journey, such as an error screen.

**Hero images** help draw attention, provide context about content, or reinforce a brand. Hero images are anchored in the most prominent position, such as the top of the screen.

**Thumbnails** are small images that represent information in tight spaces. They typically act as tap targets that lead to primary content, appearing within components like cards or lists.

Thumbnails are used to:

- Allude to more information
- Provide a peek at content on other screens
- Assist in navigation

Gambar 3.17 Principle Poster

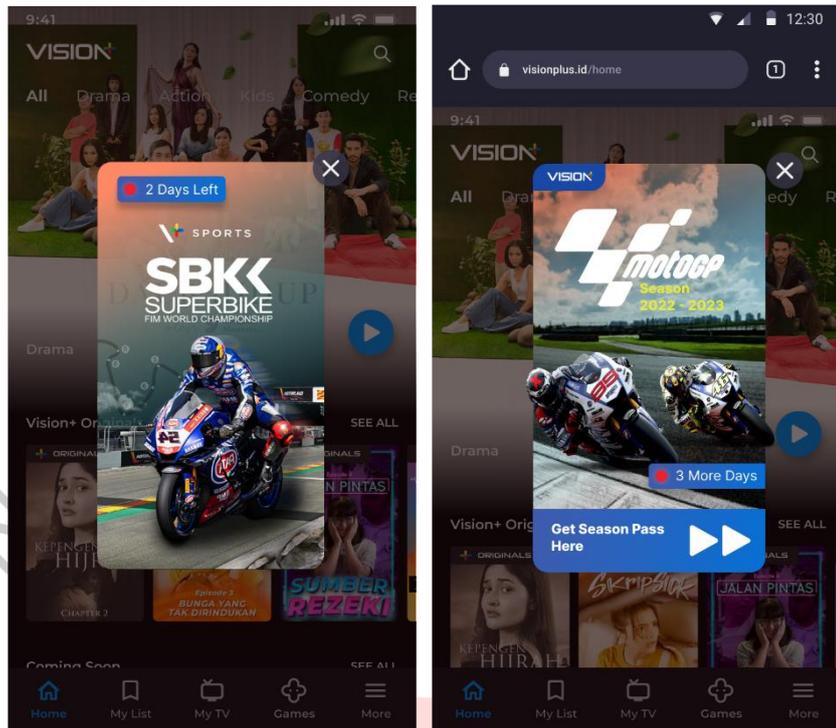


Gambar 3.18 Template Poster

### 3.6 Perancangan Desain Banner

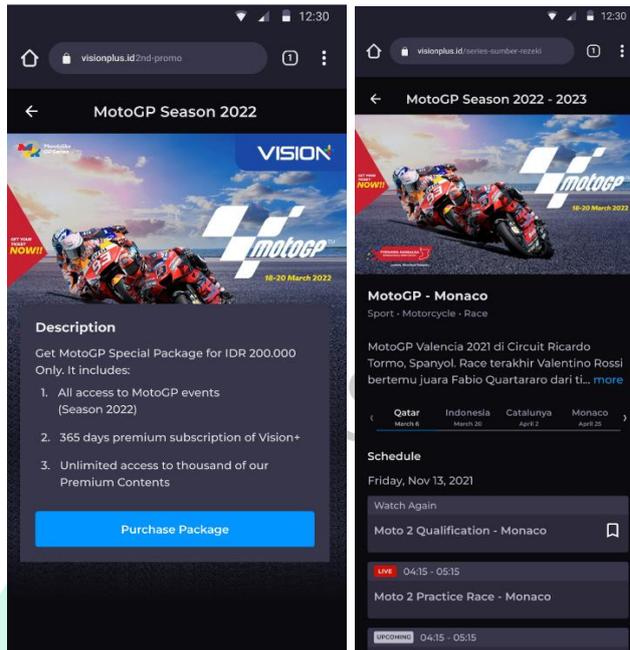
. Dalam tahap perancangan desain *banner*, praktikan turut serta dalam proyek ini, memberikan kontribusi dalam pembuatan desain *banner* dengan menggunakan aset perusahaan seperti pemilihan *icon*, *color*, dan *font*. Dalam konteks tampilan desain banner ini, fokus utama adalah menonjolkan elemen logo perusahaan sebagai elemen yang paling mencolok.

Selama proses perancangan desain *banner*, praktikan ditugaskan untuk menghasilkan desain dalam format *landscape* yang dapat berfungsi baik pada perangkat *mobile* dan *desktop*. Selanjutnya, praktikan juga mendapatkan arahan untuk menciptakan desain *banner* dalam bentuk *popup* yang akan muncul ketika pengguna pertama kali membuka aplikasi.

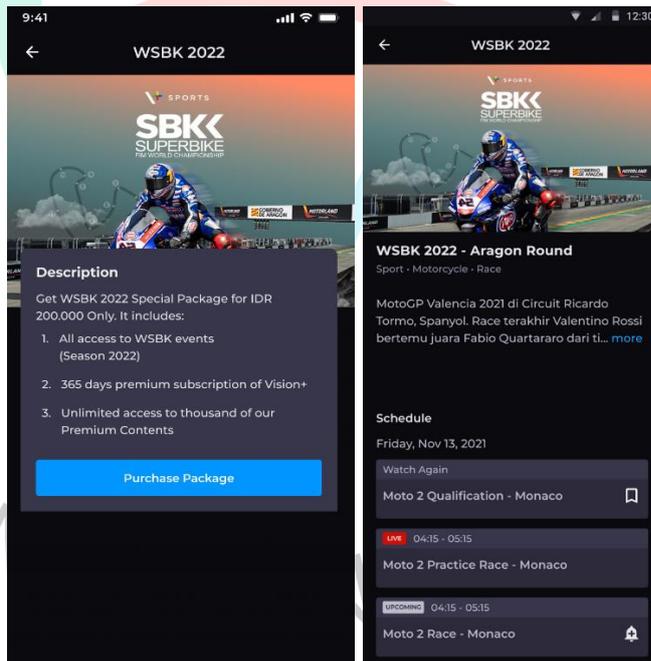


**Gambar 3.19 Banner Popup**

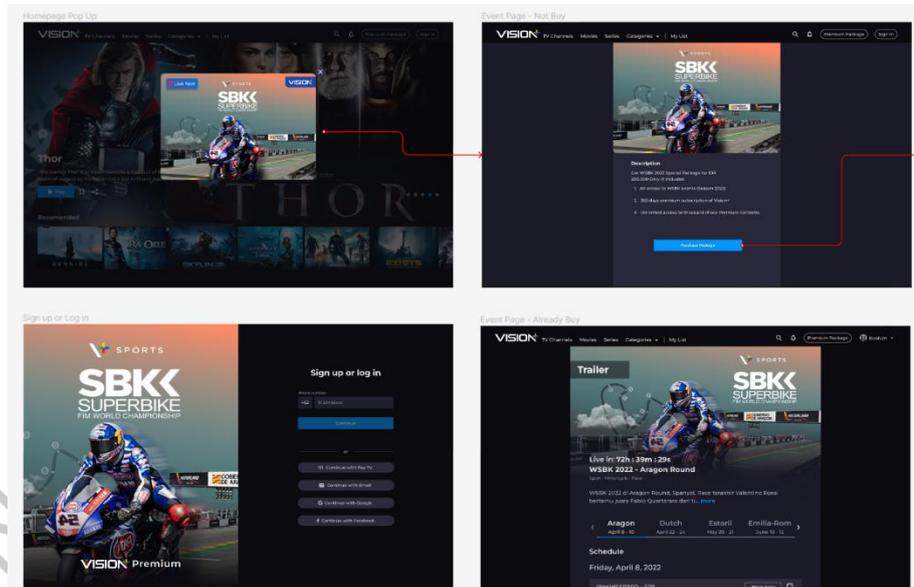
Desain *banner* ini disesuaikan dengan kebutuhan dan panduan yang diberikan oleh pembimbing kerja. Praktikan bertanggung jawab untuk menciptakan desain *banner* yang akan digunakan dalam acara MotoGP dan WSBK, yang merupakan acara besar dan sangat penting bagi perusahaan. Desain *banner* ini bertujuan untuk mengarahkan pengguna aplikasi agar menggunakan fitur siaran langsung selama acara tersebut berlangsung, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang lebih menarik dan terlibat dalam *event* tersebut.



Gambar 3.20 Desain Banner MotoGP



Gambar 3.21 Desain Banner WSBK

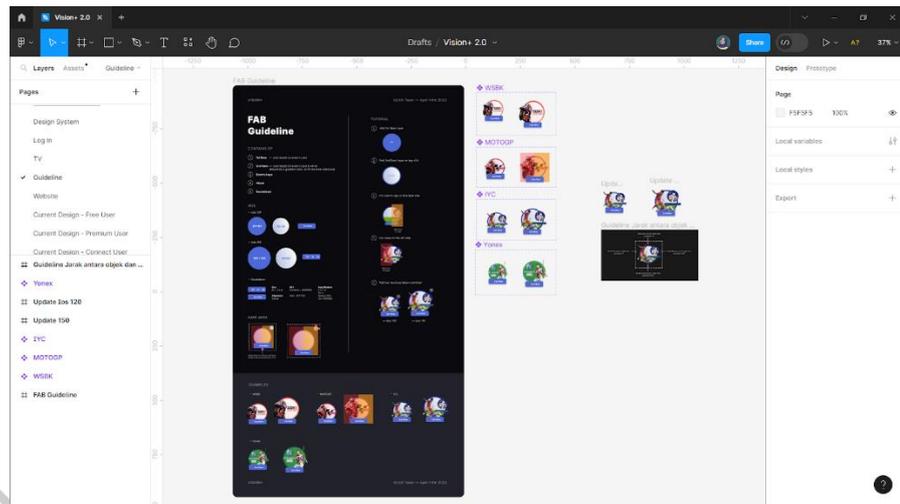


Gambar 3.22 Desain Banner WSBK Landscape

### 3.7 Desain Guideline Floating Action Button

Praktikan selain terlibat dalam perancangan desain banner, praktikan juga berpartisipasi dalam pembuatan *Floating Action Button* (FAB). Dalam proses pembuatan FAB, praktikan menggunakan aset perusahaan serta panduan yang diberikan oleh pembimbing kerja. Tampilan FAB dirancang dengan fokus pada elemen *event* yang sedang berlangsung, sehingga memberikan dukungan visual yang jelas bagi pengguna untuk berpartisipasi atau terlibat dalam *event* tersebut.

Keterlibatan praktikan dalam pembuatan FAB ini menjadi salah satu langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengguna dalam aplikasi, khususnya ketika ada *event-event* penting yang sedang berlangsung. Dengan memastikan bahwa tampilan FAB sesuai dengan karakteristik dan tujuan *event*, Praktikan membantu pengguna untuk lebih mudah dan efisien berinteraksi dengan aplikasi serta merasakan kenyamanan dalam berpartisipasi dalam *event-event* yang sedang diselenggarakan.



Gambar 3.23 Floating Action Button

### 3.8 Kendala yang Diperoleh

Praktikan selama pelaksanaan Kerja Profesi dengan bekerja dari kantor (Work From Office/WFO) memiliki tanggung jawab dan tugas yang melibatkan berbagai aspek dalam divisi UI/UX Designer. Di antara tanggung jawab yang diemban Praktikan adalah :

1. Dengan adanya perbedaan *software* yang digunakan oleh perusahaan dalam mengatur alur kerja, praktikan perlu mempelajari dan memahami proses teknis dalam *software* tersebut. Hal ini sangat penting untuk mendukung karyawan dan divisi lainnya, terutama karena *software* yang digunakan oleh perusahaan berbeda dengan yang pernah dipelajari praktikan di kampus.
2. Pada saat menghadapi masalah teknis yaitu kompatibilitas perangkat dan *browser* menjadikan kendala yang signifikan. Praktikan harus memastikan bahwa antarmuka yang mereka desain dapat berfungsi dengan baik dan terlihat baik di berbagai perangkat (misalnya *ponsel*, *tablet*, dan *desktop*) serta berbagai

jenis browser (seperti *Chrome*, *Firefox*, *Safari*, dan lainnya).

### 3.9 Cara Mengatasi Kendala

Praktikan mencoba menemukan cara mengatasi kendala yang telah disebutkan dengan melibatkan beberapa pendekatan berikut:

Dengan adanya perbedaan bahasa teknis yang digunakan di perusahaan dibandingkan dengan apa yang sudah dipelajari praktikan di kampus, praktikan berusaha untuk memahami istilah teknis yang mungkin sebelumnya belum dikenal atau bahasa teknis yang berbeda melalui komunikasi dengan tim dan bimbingan kerja.

Ketika Praktikan menghadapi kesulitan akibat perbedaan software yang digunakan oleh perusahaan, praktikan berupaya untuk memahami *software* tersebut melalui internet, baik melalui situs web maupun tutorial video di *YouTube*. Praktikan berkomitmen untuk mempelajarinya secara cermat guna menghasilkan hasil kerja yang berkualitas dan memuaskan.

Ketika mengalami kesulitan pada pembuatan *prototype*, praktikan akan selalu menanyakan terlebih dahulu kepada pembimbing kerja terkait *prototype* yang akan dibuat selanjutnya. Jika, tetap tidak menemukan solusi Praktikan akan mencoba mempelajari dari internet secara mandiri lalu berdiskusi dengan rekan kerja satu divisi untuk mencari solusi terbaik dalam menyelesaikan *prototype*.

### 3.10 Pembelajaran yang Didapatkan atas Kegiatan Kerja Profesi

Praktikan meraih pengalaman berharga yang sebelumnya belum pernah dialami. Praktikan memiliki kesempatan untuk terlibat langsung dalam pekerjaan di bawah bimbingan divisi dan COO (Chief Operating Officer), merasakan beban tanggung jawab yang besar, serta belajar mengelola waktu dengan efisien. Selain itu,

praktikan juga berhasil memahami konsep desain Industri TOV yang sesuai dengan audiensnya. Pengalaman ini memberikan pemahaman bahwa kemampuan harus terus diasah melalui riset dan praktek agar praktikan semakin mahir dan terbiasa dengan keterampilan yang dimiliki seiring berjalannya waktu.

