

LAPORAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN



DESAIN ULANG ANTARMUKA SITUS WEB PT.INTERFLY

NICHOLAS DAVARINANTHA SIAHAAN

2207431042

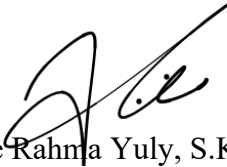
PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL JURUSAN
TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER POLITEKNIK NEGERI
JAKARTA

2025/2026

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

- 1) Judul : Desain Ulang Antarmuka Situs Web PT.Interfly
- 2) Penyusun
 - a) Nama : Nicholas Davarinantha Siahaan
 - b) NIM 2207431042
- 3) Program Studi : D-IV Teknik Multimedia Digital
- 4) Jurusan : Teknik Informatika dan Komputer
- 5) Waktu Pelaksanaan : 11 Agustus 2025 – 11 Desember 2025
- 6) Tempat Pelaksanaan : PT Interfly Pragati Samyoga (PT.Interfly)

Pembimbing PNJ


Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds.
NIP. 199007252020122012

Jakarta, 02 Desember 2025,

Pembimbing Perusahaan



Yusrina Nurul Ghufrani
NRK. 95003667

Mengesahkan,



Malisa Huzaifa, S.Kom., M.T. _
NIP. 199110042019032024

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya. Penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir Magang Bersertifikat dengan baik dan lancar. Program Magang Bersertifikat di PT. Interfly yang dilaksanakan dari tanggal 11 Agustus 2025 sampai dengan 11 Desember 2025 sudah mendekati di bagian akhir. Laporan ini berisi tentang kegiatan yang penulis lakukan selama penulis mengikuti magang di PT. Interfly Penulis memilih untuk mendesain ulang tampilan website untuk keperluan PT. Interfly sebagai proyek akhir yang akan penulis kerjakan dan yang akan menjadi sebuah portofolio di masa yang akan datang.

Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih atas kesempatan yang telah di berikan kepada penulis untuk melaksanakan dan menyelesaikan Program Magang Bersertifikat kepada:

- a. Ade Rahma Yuly, S.Kom., M.Ds. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga, dan pikiran guna mengarahkan penulis dalam proses penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan.
- b. Yusrina Nurul Ghufrani selaku mentor industri dan Chief Executive Officer yang telah memberikan banyak bimbingan yang bermanfaat bagi penulis selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan berlangsung.
- c. Ananda Farell selaku mentor industri kedua yang telah memberikan banyak bimbingan yang bermanfaat bagi penulis selama kegiatan Praktik Kerja Lapangan berlangsung.
- d. Orang tua dan keluarga penulis yang telah membantu dan mendukung dari segi moral dan material.
- e. Pihak PT. Interfly yang telah memberikan izin, kesempatan, dan kebijakan kepada penulis untuk dapat melakukan Praktik Kerja Lapangan.
- f. KSM Teknik Energi dan rekan Praktik Kerja Lapangan yang juga telah membantu penulis dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan serta penyelesaian laporan Praktik Kerja Lapangan.

Penulis menyadari, laporan yang dibuat ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun akan penulis nantikan demi kesempurnaan laporan ini.

Jakarta, 11 Desember 2025,

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ning' or 'Ningy', with a stylized, cursive script.

Nicholas Davarinantha Siahaan

NIM. 2207431042

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	9
1.1 Latar Belakang Kegiatan.....	9
1.2 Ruang Lingkup Kegiatan	10
1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	11
1.4 Tujuan dan Kegunaan.....	11
1.4.1 Tujuan.....	11
1.4.2 Kegunaan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Elemen.....	12
2.2 Palet Warna	12
2.3 Menentukan Font dan Tata Letak.....	12
2.4 Canva.....	13
2.5 Adobe Illustrator	13
2.6 Figma.....	13
BAB III HASIL PELAKSANAAN MAGANG	14
3.1 Profil DUDI.....	14
3.2 Uraian Kegiatan Magang	15
3.3 Pembahasan Hasil Magang	25
3.4 Deskripsi <i>Project</i> /Produk	26
3.5 <i>Requirement</i> /Spesifikasi <i>Project</i> /Produk/ <i>Design Brief</i>	27
3.6 Desain <i>Project</i> /Produk/ <i>Project Brief</i>	27
3.7 Implementasi	27
3.8 Pengujian dan Pembahasan (diskusi dan kendala).....	29
BAB IV PENUTUP	30
4.1 Simpulan	30
4.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Bagan Perusahaan Marketing	14
Gambar 3.2	Onboarding PT.Interfly	15
Gambar 3.3	Sketsa kasar untuk antarmuka situs web.....	16
Gambar 3.4	Layouting tampilan situs web dalam figma.....	16
Gambar 3.5	Perbaikan jarak antar elemen,.....	17
Gambar 3.6	Salah satu hasil Sticker penulis buat untuk PT.Interfly.....	18
Gambar 3.7	Salah satu slide powerpoint pitching deck PT.Interfly.....	18
Gambar 3.8	Salah satu Sertifikat Human Resource PT. Interfly.....	19
Gambar 3.9	Halaman Situs web ditambahkan Gambar.....	19
Gambar 3.10	Salah satu kartu nama PT. Interfly.....	20
Gambar 3.11	Penambahan Copywriting ke desain situs web.....	20
Gambar 3.12	Salah satu pembuatan sertifikat magang seluruh divisi,.....	21
Gambar 3.13	Revisi Elemen gambar perempuan digeser sedikit ke kiri.....	21
Gambar 3.14	Salah satu halaman yang berfungsi redirect user ke shop page	22
Gambar 3.15	Halaman home yang penulis buat.....	22
Gambar 3.16	Dokumentasi Onboarding magang batch 2 PT. Interfly.....	23
Gambar 3.17	Halaman Partnership PT. Interfly	23
Gambar 3.18	Halaman Pengenalan PT. Interfly.....	24
Gambar 3.19	Perbaikan posisi teks Our Service digeser sedikit ke kiri.....	24
Gambar 3.20	Bukti Offboarding di grup WhatsApp.....	24
Gambar 3.21	Pembuatan sketsa kasar untuk desain situs web.....	25
Gambar 3.22	Salah satu halaman web yang penulis buat.....	26
Gambar 3.23	Perbandingan desain website PT. Interfly dengan kompetitor.	28

DAFTAR LAMPIRAN

Dokumentasi Selama Magang	Lampiran1
Bukti Surat Keterangan Magang	Lampiran2

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kegiatan

Dalam era digital yang terus berkembang pesat, keberadaan media digital menjadi faktor penting dalam mendukung citra dan eksistensi suatu perusahaan. Peningkatan penggunaan teknologi serta kemudahan akses informasi melalui internet mendorong perusahaan untuk beradaptasi dan mengembangkan platform digital yang efektif, informatif, dan mudah diakses oleh masyarakat luas. Salah satu elemen penting dalam hal ini adalah tampilan antarmuka (User Interface/UI) pada website perusahaan, yang berperan besar dalam memberikan kesan pertama sekaligus pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang baik.

PT Interfly merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan eSIM, yaitu teknologi kartu seluler digital yang memungkinkan pengguna untuk mengaktifkan paket jaringan tanpa memerlukan kartu fisik. Dalam upaya memperkenalkan dan mempromosikan layanan tersebut, PT Interfly memanfaatkan berbagai media digital, termasuk website resmi perusahaan, sebagai sarana utama penyebaran informasi dan komunikasi dengan pelanggan.

Namun, seiring dengan meningkatnya kebutuhan pengguna dan perkembangan tren desain digital, tampilan antarmuka website PT Interfly perlu diperbarui agar lebih modern, responsif, dan mudah digunakan. Oleh karena itu, dilakukan proyek Redesign UI Website PT Interfly yang bertujuan untuk meningkatkan daya tarik visual dan membuat tampilan website lebih ramah pengguna.

Melalui kegiatan magang di divisi Marketing, mahasiswa berkesempatan untuk mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah dalam proyek nyata, khususnya dalam proses perancangan ulang tampilan website perusahaan. Proyek ini tidak hanya memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas media promosi digital PT Interfly, tetapi juga menjadi pengalaman berharga dalam memahami proses profesional desain antarmuka berbasis kebutuhan pengguna dan identitas merek perusahaan.

Oleh sebab itu, laporan ini akan membahas secara menyeluruh mengenai proses desain ulang antar muka situs web PT Interfly, mulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan desain, hingga implementasi hasil desain.

1.2 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup dari kegiatan magang ini dilakukan secara daring dan juga dilakukan secara mandiri serta evaluasi secara berkala. Sebagai Designer Grafis pada PT Interfly, ruang lingkup kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Melakukan perbandingan dengan website lain yang berkaitan dengan “e-SIM” yang sekiranya bisa diterapkan di website PT. Interfly.
2. Menyampaikan ide desain yang sekiranya bisa diterapkan kepada desain website dengan berdiskusi dengan mentor industri.
3. Pembuatan sketsa untuk visualisasi sketsa kasar antarmuka yang akan dibuat seperti apa.
4. Membuat desain berdasarkan hasil sketsa dan dari yang penulis telah diskusikan bersama mentor dengan *software* figma.
5. Memberikan hasil desain kepada mentor.
6. Menerima tiap-tiap saran yang telah diberikan mentor industri.
7. Melakukan revisi jika mentor industri sekiranya menginginkan perubahan pada desain tertentu.
8. Jika tidak ada revisi lagi, maka penulis akan berikan hasil desain tersebut berupa link kepada divisi IT Support, untuk diimplementasikan ke website.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan magang dilaksanakan di : PT. Interfly

Tempat : Menara 165, Lantai.14 Unit E,
Cilandak Tim., Ps. Minggu, Kota
Jakarta Selatan, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 12560

Waktu : 11 Agustus 2025 - 11 Desember 2025

Durasi : 08.00 – 17.00 WIB

1.4 Tujuan dan Kegunaan

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari dibuatnya laporan ini yaitu untuk mendesain ulang desain antarmuka PT.Interfly.

1.4.2 Kegunaan

- Memperoleh pengalaman praktis dalam dunia kerja yang dapat meningkatkan pemahaman mengenai penerapan desain grafis, khususnya dalam bidang desain penampilan antarmuka website.
- Membuat tampilan website yang *user friendly* dan menarik yang setelah itu bisa digunakan oleh masyarakat umum.
- Untuk meningkatkan pengetahuan perusahaan mengenai Kampus Politeknik Negeri Jakarta, khususnya Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Program Studi Teknik Multimedia Digital.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Elemen Desain

Pemilihan elemen di dalam suatu desain adalah sesuatu yang sangat penting dan harus diperhatikan. Menurut Guolong Wang, pemilihan elemen untuk desain grafis sangat penting untuk memastikan sebuah pemahaman yang benar tentang kebutuhan klien serta peningkatannya efisiensi desainer sebelum proses perancangan dilakukan dengan baik (Guolong Wang *et al.*, 2020).

2.2 Palet Warna

Faktor desain seperti warna, font, dan tata letak bisa memengaruhi sebuah “kepribadian” di suatu desain pada berbagai skala (mulai dari piksel, elemen, hingga tipografi) (Nanxuan Zhao, Ying Cao dan Rynson H Lau, 2018). Desainer grafis sering kali “memanipulasi” keseluruhan tampilan dan nuansa desain mereka untuk menyampaikan kepribadian tertentu (misalnya, lucu, misterius, atau romantis) untuk mengesankan calon audiens dan mencapai tujuan bisnis tertentu.

2.3 Font dan Tata Letak

Font adalah kumpulan karakter, seperti huruf, angka, simbol, dan lainnya, yang memiliki gaya dan ukuran tertentu. Font juga berfungsi sebagai representasi grafis dari sebuah teks yang punya bentuk, ukuran, jenis, warna, dan desain sendiri. Berkaitan dengan laporan yang dibuat, font yang digunakan adalah *font corporate* yang sudah ditentukan oleh tiap perusahaan. Sedangkan tata letak atau *layout* adalah sebuah elemen visual dan yang berkaitan dengan elemen lain di dalam sebuah kanvas (Xie *et al.*, 2021). Yuxi juga menambahkan tata letak yang unik memiliki karakteristik yang didefinisikan sebagai kategori tertentu, seperti posisi, skala, dan rotasi pada suatu elemen.

2.4 Canva

Canva adalah alat desain grafis yang populer, digunakan oleh jutaan orang di seluruh dunia, Canva juga berfungsi untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, spanduk, banner, presentasi dan masih banyak lagi, sangat berguna untuk individu, bisnis, maupun lembaga pendidikan, serta yang membuat Canva istimewa adalah kemudahan penggunaannya sehingga banyak pengguna yang baru mulai belajar desain grafis menggunakan Canva.

2.5 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah perangkat lunak desain grafis berbasis vektor yang digunakan untuk membuat ilustrasi, logo, ikon, tipografi, dan grafik lainnya. Keunggulan utamanya adalah kemampuannya menciptakan grafik vektor, yaitu gambar yang dibangun dari rumus matematika (garis, kurva, titik) sehingga dapat diperbesar atau diperkecil tanpa kehilangan kualitas atau detail.

2.6 Figma

Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat kolaboratif yang digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan prototipe untuk aplikasi dan website, serta papan tulis virtual untuk ideasi dan kolaborasi tim. Fiturnya meliputi desain vektor, prototyping interaktif, kolaborasi real-time, sistem desain terpusat, dan alat untuk mengubah desain menjadi kode.

BAB III

HASIL PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Profil DUDI

PT Interfly merupakan perusahaan yang bergerak di bidang layanan eSIM, yaitu teknologi kartu seluler digital yang memungkinkan pengguna untuk mengaktifkan paket jaringan tanpa memerlukan kartu fisik. Dalam upaya memperkenalkan dan mempromosikan layanan tersebut, PT Interfly memanfaatkan berbagai media digital, termasuk website resmi perusahaan, sebagai sarana utama penyebaran informasi dan komunikasi dengan pelanggan.

Magang dilaksanakan di PT Interfly Tugas atau proyek yang penulis kerjakan pada kegiatan magang kali ini adalah membuat desain berupa desain Instagram Feeds, Instagram Stories, dan redesain tampilan website untuk keperluan PT. Interfly. Proyek ini bertujuan untuk membantu meraih audiens yang mencari eSIM secara luas, Struktur organisasi dari PT. Interfly terdiri atas beberapa bagian sebagai mana terlihat pada gambar:



Gambar 3.1. Bagan Perusahaan Divisi Marketing
Sumber : Powerpoint Slide Company Profile PT. Interfly

Pada Gambar 3.1, lebih tepatnya di lingkaran merah yang telah ditandai adalah divisi yang penulis tempati.

3.2 Uraian Kegiatan Magang

Pada minggu pertama (11 s/d 15 Agustus 2025) pelaksanaan magang, penulis mengikuti kegiatan onboarding Batch 1 di PT. Interfly. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenal profil perusahaan, struktur organisasi, serta alur kerja yang diterapkan, khususnya pada Divisi Marketing. Melalui kegiatan ini, penulis memperoleh pemahaman awal mengenai peran desain grafis dalam mendukung media digital perusahaan.



Gambar 3.2. Onboarding PT. Interfly Batch 1

Sumber : Google Meet Onboarding PT. Interfly Batch 1

Setelah kegiatan onboarding, penulis melakukan riset awal terkait tampilan antarmuka website PT. Interfly. Kegiatan riset diawali dengan melakukan perbandingan dengan situs web lainnya, setelah itu penulis melakukan sketsa sebagai gambaran awal tata letak elemen website sebelum masuk ke tahap desain digital.pertama.

Pada minggu kedua, (18 s/d 22 Agustus 2025) penulis mulai mengerjakan desain awal tampilan website PT. Interfly berdasarkan hasil riset yang telah dibuat sebelumnya. Yaitu dengan membuat sketsa kasar, setelah melakukan perbandingan.

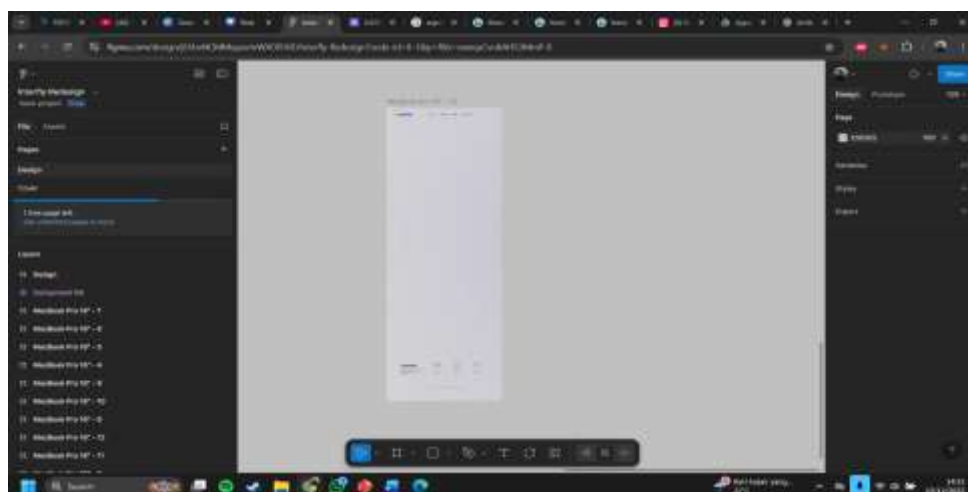
Selain itu, penulis juga membuat dua desain *feed* Instagram sebagai konten media sosial PT. Interfly. Pembuatan desain dilakukan dengan memperhatikan brand guideline PT. Interfly.



Gambar 3.3. Sketsa kasar untuk antarmuka situs web PT. Interfly

Sumber : Sketsa penulis yang dibuat di kertas

Pada minggu ketiga, (25 s/d 29 Agustus 2025) penulis memulai proses pengembangan desain antarmuka website PT. Interfly. Kegiatan difokuskan pada penyempurnaan struktur layout dan penyesuaian komposisi elemen visual agar tampilan website lebih tertata dan mudah dipahami oleh pengguna.

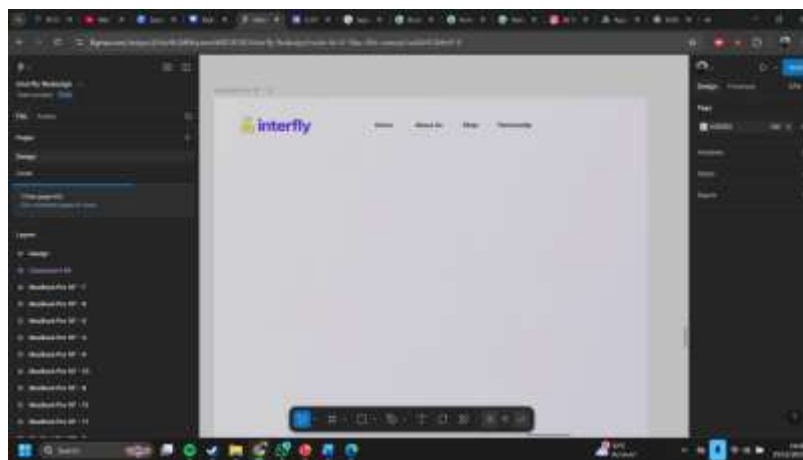


Gambar 3.4. *Layouting* tampilan website di Figma

Sumber : Karya Penulis

Selain itu, penulis kembali melakukan penyesuaian desain dengan mengacu pada sketsa awal yang telah dibuat sebelumnya. Penyesuaian ini bertujuan untuk memastikan bahwa desain digital yang dibuat tetap sesuai dengan konsep awal dan kebutuhan perusahaan. Beberapa revisi dilakukan berdasarkan masukan dari mentor industri.

Pada minggu keempat, (1 s/d 05 September 2025) penulis tetap mengerjakan pengembangan desain website PT. Interfly sebagai tugas utama. Fokus kegiatan pada minggu ini adalah memperbaiki detail visual seperti jarak antar elemen, konsistensi warna, serta keterbacaan teks.



Gambar 3.5. Perbaikan Jarak antar elemen

Sumber : Karya Penulis di *Figma*

Selain tugas utama tersebut, penulis juga mengerjakan dua desain *feed* Instagram, desain *Company Profile* PT. Interfly, serta desain stiker. Dalam proses pengerjaan desain tambahan ini, penulis terlebih dahulu membuat sketsa sederhana untuk menentukan tata letak sebelum desain akhir dibuat secara digital.

\



Gambar 3.6. Salah satu hasil Sticker penulis buat untuk PT.Interfly

Sumber : Karya Penulis di *Adobe Illustrator*

Pada minggu kelima, (8 s/d 12 September 2025) penulis mengerjakan desain untuk *draft pitching deck* PT. Interfly. Sebelum masuk ke tahap desain akhir, penulis menyusun sketsa alur slide untuk menentukan urutan penyampaian informasi agar mudah dipahami.



Gambar 3.7. Salah satu slide powerpoint pitching deck PT.Interfly

Sumber : Karya Penulis di *Adobe Illustrator*

Pada minggu keenam, (15 s/d 19 September 2025) penulis mengerjakan desain sertifikat magang untuk Divisi Human Resource serta dua desain *feed* Instagram. Proses desain sertifikat dan konten media sosial diawali dengan pembuatan sketsa tata letak guna menentukan posisi elemen secara proporsional.



Gambar 3.8. Salah satu Sertifikat Human Resource PT. Interfly

Sumber : Karya Penulis di *Adobe Illustrator*

Pada minggu ketujuh, (22 s/d 26 September 2025) penulis masih melanjutkan pengembangan desain antarmuka website PT. Interfly. Kegiatan yang dilakukan berfokus pada penambahan elemen seperti gambar. Penulis juga memastikan bahwa desain yang dibuat tetap sesuai dengan identitas visual perusahaan.



Gambar 3.9. Halaman Situs web ditambahkan Gambar

Sumber : Karya Penulis di *figma*

Selain pengembangan website, penulis mengerjakan pembuatan kartu nama dan banner E-Commerce.



Gambar 3.10. Salah satu kartu nama PT. Interfly
Sumber : Karya Penulis yang dibuat di *Adobe Illustrator*

Pada minggu kedelapan, (29 s/d 03 Oktober 2025) penulis kembali melanjutkan pengerjaan desain website PT. Interfly. Penulis mengimplementasikan kepada desain halaman *Frequently Asked Question* copywriting yang telah disusun oleh divisi sosial media



Gambar 3.11. Penambahan Copywriting ke desain situs web
Sumber : Karya Penulis dari *figma*

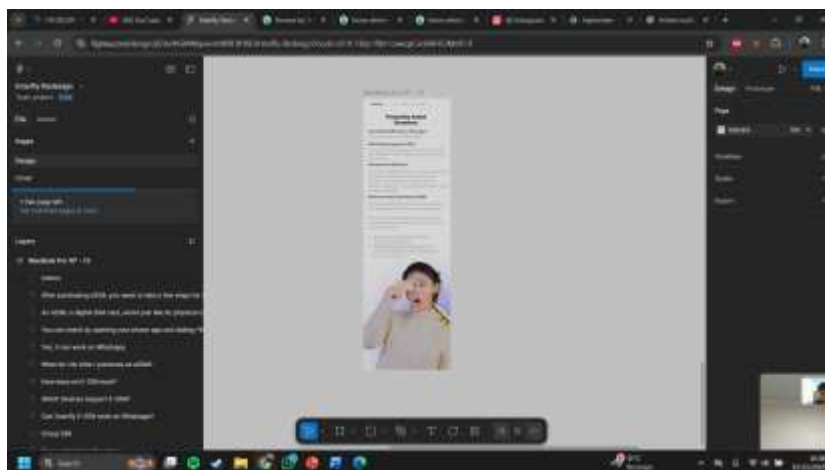
Pada minggu kesembilan, (06 s/d 10 Oktober 2025) penulis mengerjakan desain sertifikat magang untuk seluruh divisi di PT. Interfly. Sertifikat dirancang dengan tampilan formal yang tetap menyesuaikan identitas visual perusahaan. Sebelum pembuatan desain akhir, penulis menyusun sketsa struktur sertifikat sebagai gambaran awal tata letak.



Gambar 3.12. Salah satu pembuatan sertifikat magang seluruh divisi.

Sumber : Karya Penulis dari *Adobe Illustrator*.

Pada minggu kesepuluh, (13 s/d 17 Oktober 2025) kegiatan magang penulis difokuskan pada pengembangan desain website PT. Interfly. Penulis melakukan perbaikan pada detail visual, seperti penyesuaian ukuran teks dan penataan ulang beberapa elemen.

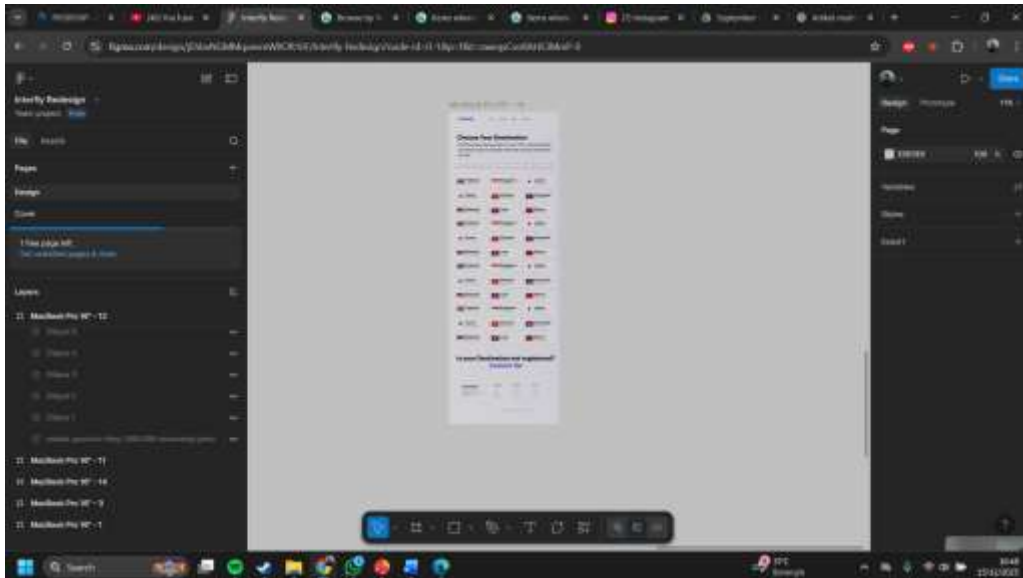


Gambar 3.13. Revisi Elemen gambar perempuan digeser sedikit ke kiri.

Sumber : Karya Penulis dari *Figma*..

Pada minggu kesebelas, (20 s/d 24 Oktober 2025) penulis tidak melakukan apapun, dikarenakan dari mentor sedang ada rapat, sehingga tidak ada revisi untuk sisi desain situs web.

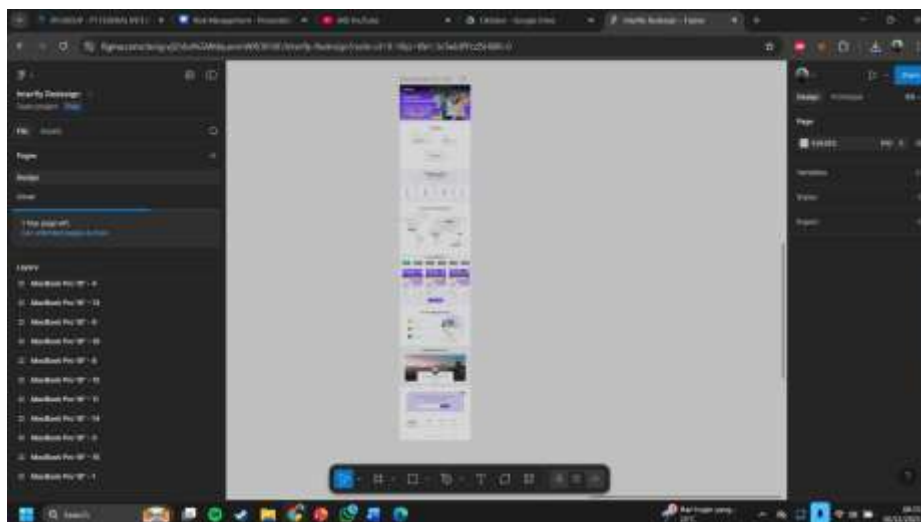
Pada minggu keduabelas, (27 s/d 31 Oktober 2025) penulis melanjutkan pengerjaan desain website PT. Interfly. Fokus utama pada minggu ini adalah pengimplementasian elemen – elemen desain untuk seluruh halaman situs web PT. Interfly.



Gambar 3.14. Salah satu halaman yang bertujuan untuk *redirect* user ke *shop page* PT. Interfly.

Sumber : Karya Penulis dari *Figma*..

Pada minggu ketigabelas, (03 s/d 07 Oktober 2025) penulis menambahkan page *home* agar pengguna situs bisa navigasi dengan baik. Setelah itu penulis juga tidak lupa untuk berkoordinasi dengan mentor mengenai desain yang dibuat.



Gambar 3.15. Halaman home yang penulis buat.

Sumber : Karya Penulis dari *Figma*..

Pada minggu keempatbelas, (10 s/d 14 November 2025) penulis tetap melanjutkan pengembangan desain website PT. Interfly.

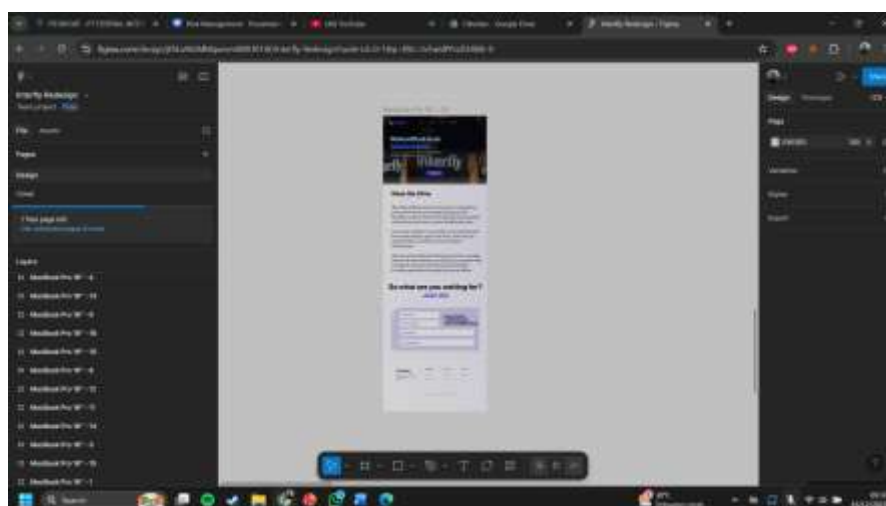
Selain itu, penulis mengikuti kegiatan *onboarding* Batch 2 PT. Interfly sebagai bagian dari pendampingan peserta magang baru serta untuk memahami kembali alur kerja perusahaan.



Gambar 3.16. Dokumentasi Onboarding magang batch 2 PT. Interfly

Sumber : Screenshot Gather Meeting

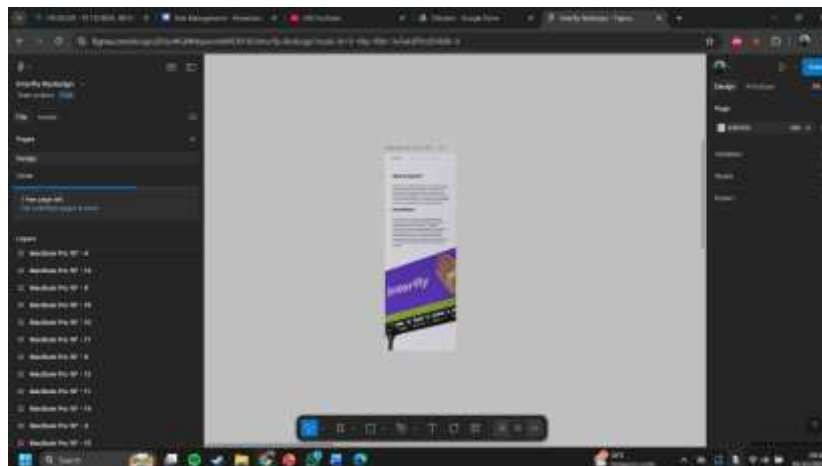
Pada minggu kelima belas, (17 s/d 21 November 2025) penulis melanjutkan untuk desain situs web PT. Interfly, disini penulis membuat halaman *partnership*, agar perusahaan bisa berkolaborasi dengan PT. Interfly.



Gambar 3.17. Halaman Partnership PT. Interfly

Sumber : Hasil Karya Penulis dari *Figma*

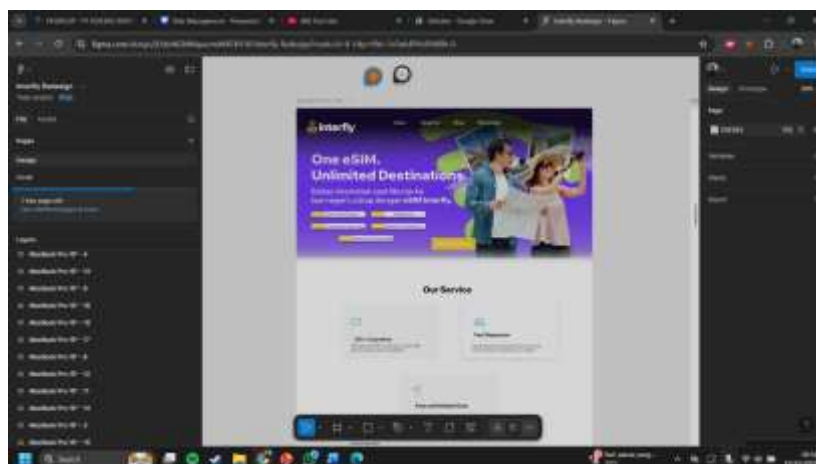
Pada minggu keenambelas, (24 s/d 28 November 2025) penulis kembali melanjutkan pengembangan desain antarmuka website PT. Interfly sebagai tugas utama. Untuk hari tersebut penulis menambahkan halaman Pengenalan PT. Interfly dan halaman *shop* dan *checkout*.



Gambar 3.18. Halaman Pengenalan PT. Interfly

Sumber : Hasil Karya Penulis dari Figma

Pada minggu ketujuhbelas, (1 s/d 5 Desember 2025) penulis masih mengerjakan pengembangan desain website PT. Interfly. Beberapa penyesuaian kecil dilakukan untuk meningkatkan keterbacaan konten serta kerapian tata letak antarmuka.

Gambar 3.19. Perbaikan posisi teks *Our Service* digeser sedikit ke kiri

Sumber : Hasil Karya Penulis dari Figma

Pada minggu kedelapanbelas, (8 s/d 11 Desember 2025) penulis menambahkan desain agar user bisa membeli e-SIM secara online setelah itu penulis mengikuti kegiatan offboarding magang Batch 2 PT. Interfly.



Gambar 3.20. Bukti Offboarding di grup WhatsApp

Sumber : Screenshot WhatsApp Grup Magang Interfly Batch 2

3.3 Pembahasan Hasil Magang.

Pembahasan hasil magang ini disusun berdasarkan ruang lingkup kegiatan yang telah dilaksanakan penulis selama Praktik Kerja Lapangan di PT. Interfly sebagai Desainer Grafis pada Divisi Marketing. Kegiatan utama yang menjadi fokus magang adalah perancangan ulang antarmuka (redesign UI) situs web PT. Interfly, mulai dari tahap perencanaan hingga penyusunan desain akhir.

Pada tahap awal, penulis melakukan analisis terhadap tampilan website PT. Interfly yang telah ada serta melakukan perbandingan dengan beberapa website penyedia layanan e-SIM lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh referensi desain.

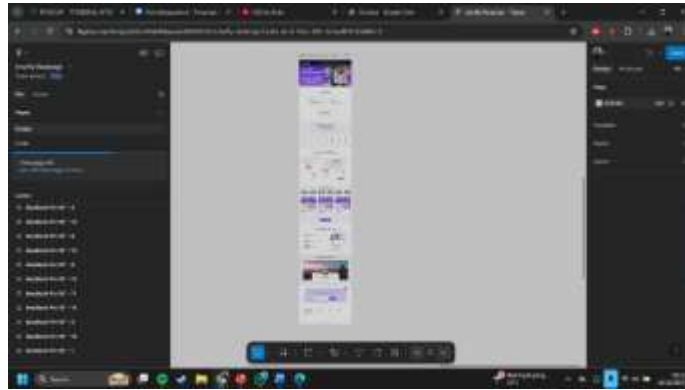
Selanjutnya, penulis menyusun ide desain dan membuat sketsa kasar sebagai visualisasi awal tata letak antarmuka website. Sketsa ini digunakan sebagai acuan sebelum desain dikembangkan secara digital. Tahap ini sesuai dengan ruang lingkup kegiatan yang mencakup pembuatan sketsa.



Gambar 3.21. Pembuatan sketsa kasar untuk desain situs web.

Sumber : Sketsa penulis di kertas.

Berdasarkan sketsa dan hasil diskusi dengan mentor industri, penulis kemudian mengembangkan desain antarmuka website menggunakan perangkat lunak Figma (jika ada revisi maka penulis akan mengulang desain sesuai keinginan mentor). Proses desain dilakukan dengan memperhatikan identitas visual dan brand guidelines PT. Interfly, termasuk pemilihan warna, tata letak elemen, serta konsistensi visual antar halaman.



Gambar 3.22. Salah satu halaman web yang penulis buat.

Sumber : Karya penulis yang dibuat dalam Figma.

Selama proses perancangan, penulis secara berkala melakukan diskusi dan menerima masukan dari mentor industri. Masukan tersebut digunakan sebagai dasar dalam melakukan revisi desain agar hasil akhir sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Setelah tidak terdapat revisi lanjutan, desain akhir diserahkan dalam bentuk tautan kepada divisi IT Support sebagai acuan untuk proses implementasi website.

Melalui rangkaian kegiatan tersebut, penulis berhasil melaksanakan seluruh ruang lingkup kegiatan magang yang telah ditetapkan, serta memperoleh pengalaman praktis dalam proses perancangan desain antarmuka website di lingkungan kerja profesional.

3.4 Deskripsi project/produk

Produk yang dihasilkan dalam kegiatan PKL ini adalah desain ulang antarmuka situs web PT. Interfly, berikut penjelasannya :

- **Pra-Produksi:** Tahap sebelum pembuatan ini dimulai dengan melakukan perbandingan dengan situs web lain yang mempunyai unsur “e-SIM”, setelah itu penulis akan melakukan diskusi dengan mentor mengenai perbandingan yang saya lakukan dan jika tidak ada *complaint* maka penulis akan langsung lanjut ke tahap selanjutnya.
- **Produksi:** Dalam proses pembuatan ini, penulis membuat desain untuk antarmuka situs web didalam *Figma* setelah itu penulis akan memastikan bahwa hasil desain, sesuai dengan *Brand Guideline* PT. Interfly.
- **Pasca Produksi:** jika sudah selesai, maka penulis akan memberikan hasil desainya berupa link *Figma* kepada mentor melalui *WhatsApp*, jika sudah aman, maka link tersebut akan diberikan kepada divisi IT Support untuk diimplementasikan kepada website
- **Finalisasi:** Desain diimplementasikan kepada website.

3.5 Requirement/Spesifikasi project/produk/ Desain Brief

Pada pelaksanaan proyek desain ulang antarmuka situs web PT. Interfly, penulis tidak menerima design brief tertulis secara formal dari mentor industri. Kebutuhan dan spesifikasi desain disampaikan secara lisan melalui diskusi serta arahan langsung selama proses magang berlangsung.

Meskipun tidak terdapat dokumen design brief resmi, penulis tetap mengacu pada tujuan proyek, identitas visual perusahaan, serta masukan dari mentor industri sebagai dasar dalam menentukan kebutuhan desain. Selain itu, penulis juga melakukan analisis terhadap tampilan website yang telah ada serta perbandingan dengan website penyedia layanan e-SIM lainnya untuk membantu merumuskan konsep dan spesifikasi desain yang sesuai.

Dengan pendekatan tersebut, proses perancangan desain antarmuka tetap dapat berjalan secara terarah dan selaras dengan kebutuhan perusahaan, meskipun tanpa adanya design brief tertulis di awal proyek.

3.6 Desain project/produk /Project Brief

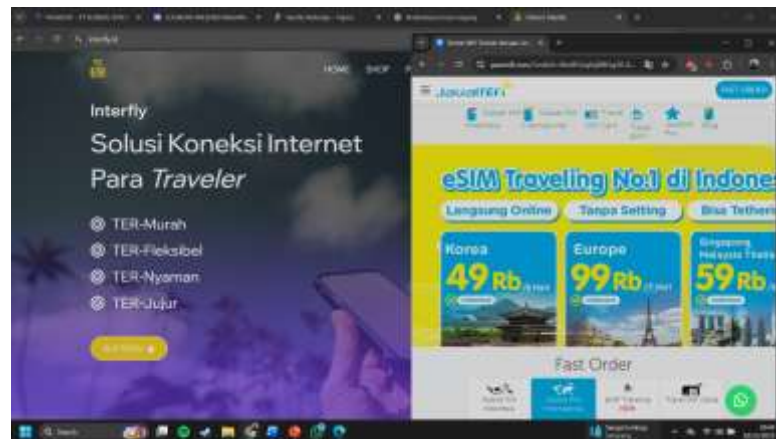
Perusahaan membutuhkan desain ulang antarmuka situs web, untuk diperbarui dan agar antarmuka lebih *user-friendly*, dikarenakan dari mentor Industri menganggap desainnya masih belum *user – friendly*.

3.7 Implementasi

Implementasi pada proyek ini adalah step-by-step atau langkah-langkah pembuatan proyek yang dilakukan mulai dari awal perbandingan desain dengan situs web lainnya hingga akhir proses pemberian link figma kepada IT Support untuk diimplementasikan ke situs web. Berikut adalah langkah langkah yang dilakukan untuk mencapai hal tersebut.

3.7.1 Preparation

Hal pertama yang dilakukan adalah melakukan perbandingan situs web orisinal PT. Interfly dan melakukan perbandingan dengan situs web lainnya yang mempunyai unsur “e-SIM” untuk mendapatkan referensi desain yang bisa diimplementasikan.



Gambar 3.23. Perbandingan desain situs web PT. Interfly dengan salah satu kompetitor.

Sumber : Google Chrome.

3.7.2 Sketsa

Hal kedua yang dilakukan penulis adalah membuat sketsa kasar di dalam kertas HVS untuk memberikan visual kasar kepada mentor mengenai hasil akhir desain web dengan berdiskusi melalui Google Meet.

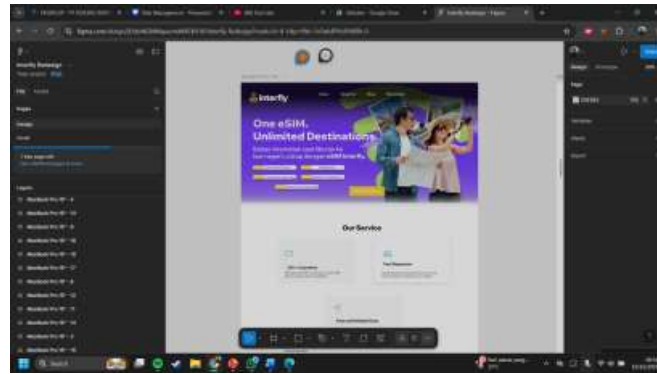


Gambar 3.24. Sketsa kasar visual situs web.

Sumber : Sketsa Penulis.

3.7.3 Pembuatan Desain

Hal ketiga yang dilakukan penulis adalah membuat desain dalam Figma mulai dari layouting sampai membuat elemen – elemen desain lainnya, seperti gambar, *button*, dan lain sebagainya.



Gambar 3.25. Salah satu halaman yang penulis buat dalam pembuatan desain

Sumber : Hasil Karya Penulis dari *Figma*

3.7.4 Revisi

Hal keempat yang dilakukan penulis adalah memberikan hasil desainya kepada mentor berupa link *Figma* melalui *WhatsApp* jika ada revisi maka penulis akan melakukan revisi, jika tidak ada revisi maka penulis akan lanjut ke tahap selanjutnya.

3.7.5 Implementasi Desain

Hal terakhir yang dilakukan penulis adalah memberikan hasil desainya kepada IT Support untuk diimplementasikan hasil desainya kepada situs web PT. Interfly

3.8 Pengujian dan Pembahasan

Sebelum penulis menjelaskan mengenai kendala yang dihadapi selama penulis magang, penulis ingin menjelaskan mengenai pengalaman berharga yang penulis dapatkan selama magang di PT. Interfly, Penulis mendapatkan keahlian seperti revisi hasil kerjaan dengan waktu yang sangat singkat, dan juga keahlian untuk menggunakan *figma* secara mendalam. Setelah itu, penulis juga mendapatkan kendala seperti :

3.8.1 Kendala Pelaksanaan Tugas

- Terkadang tenggat waktu untuk suatu tugas yang diberikan terlalu sempit dan mendadak, tetapi meminta hasil yang maksimal.
- Klien memiliki selera desain yang tidak konsisten, sehingga penulis harus sering revisi hasil desain.

3.8.2 Cara Mengatasi Kendala

- Penulis berusaha mengerjakan tugas yang memiliki prioritas tertinggi terlebih dahulu, serta sebisa mungkin di hari itu juga target pengerjaan harus selesai.
- Penulis selalu berkoordinasi dengan kebutuhan dan kemauan .

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Kegiatan magang yang telah dilaksanakan di PT. Interfly memberikan pengalaman yang sangat berharga bagi penulis dalam memahami alur kerja profesional di bidang desain grafis dan pengembangan antarmuka. Melalui berbagai tugas dan proyek yang diberikan—mulai dari pengelolaan desain media sosial, hingga pembuatan desain ulang tampilan website perusahaan—penulis dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan secara langsung di lingkungan industri. Secara keseluruhan, magang ini telah meningkatkan wawasan, keterampilan teknis, serta kesiapan penulis untuk memasuki dunia kerja profesional.

4.2 Saran

- **Pemanfaatan *Feedback* mentor secara *Optimal***

Masukan dan saran dari mentor industri sangat berperan penting dalam penyempurnaan hasil desain. Oleh karena itu, proses evaluasi dan revisi desain sebaiknya dilakukan secara konsisten agar hasil akhir desain antarmuka website dapat memenuhi standar perusahaan dan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Ma-aruf Al-hassan ‘Mind , Method , and Mastery : Assessing Design Thinking (DT) Proficiency Through Critical Incident Technique (CIT) and QuantitativeContent Analysis’. Available at:
<https://doi.org/10.1145/3641237.3691657>.

Wang, G. *et al.* (2020) ‘Learning to select elements for graphic design’, *ICMR 2020 - Proceedings of the 2020 International Conference on Multimedia Retrieval*, pp. 91–99. Available at: <https://doi.org/10.1145/3372278.3390678>.

Xie, Y. *et al.* (2021) ‘CanvasEmb: Learning Layout Representation with Large- scale Pre-training for Graphic Design’, *MM 2021 - Proceedings of the 29th ACM International Conference on Multimedia*, pp. 4100–4108. Available at: <https://doi.org/10.1145/3474085.3475541>.

Zhao, N., Cao, Y. and Lau, R.W.H. (2018) ‘What characterizes personalities of graphic designs?’, *ACM Transactions on Graphics*, 37(4). Available at: <https://doi.org/10.1145/3197517.3201355>.

Hasso Plattner Institute of Design (d.school). (n.d.). *About*. Retrieved October 20, 2025, from <https://dschool.stanford.edu/tools/design-thinking-bootleg>

Dokumentasi Selama Kegiatan Magang



Bukti Surat Keterangan Magang



PERJANJIAN KERJASAMA MITRA
No: 31P5HRDUKT/VIII/2025

Pihak Pertama (Pemberi Kerja):

Nama Perusahaan : PT. Interfly Progat Saingnya
Alamat : Menara 165, Lantai 14 Unit C, Cilandak Tim., Ps. Minggu,
Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12560

Pihak Kedua (Penerima):

Nama : Nicholas Dwarthaatha Sahwan
Alamat : Jl. Kp. Hilda Raya Blok A8 no. 16, RT 8/RW 13, Pd. Hla., Kec. Duren
Sari, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13450

PASAL 1: POSISI DAN RUANG LINGKUP MAGANG

Pihak Kedua setuju untuk melaksanakan kegiatan magang pada **Pihak Pertama** sebagai Peserta Magang dengan posisi **Graphic Design Intern**. Kegiatan magang ini dilaksanakan secara daring (Work From Home), dengan lokasi tetap dan tanggung jawab sebagaimana ditentukan oleh **Pihak Pertama** dari waktu ke waktu sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan yang berlaku.

PASAL 2: MASA BERLAKU PERJANJIAN

Perjanjian ini berlaku sejak tanggal **11 Agustus 2025** sampai dengan **11 Desember 2025**. Perjanjian masa magang dapat dilakukan berdasarkan evaluasi kinerja **Pihak Kedua** oleh **Pihak Pertama**.

PASAL 3: WAKTU KEGIATAN MAGANG

Waktu pelaksanaan kegiatan magang mengikuti ketentuan hari kerja dengan sistem jam kegiatan yang bersifat **Flexible**. Kegiatan dimulai pada pukul **09.00 WIB** hingga **15.00 WIB**, atau selama **8 (enam) jam per hari**.

PASAL 4: FASILITAS MAGANG

Pihak Kedua tidak menerima kompensasi dalam bentuk upah, uang makan, maupun tunjangan lainnya (Jupalit). Selama masa magang, **Pihak Pertama** akan memberikan fasilitas non-finansial kepada **Pihak Kedua** berupa bimbingan, pelatihan yang relevan, serta sertifikat magang sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi dan kontribusi selama masa magang. Sertifikat tersebut akan diberikan setelah **Pihak Kedua** menyelesaikan seluruh masa magang dan memenuhi kewajiban sebagaimana ditetapkan oleh **Pihak Pertama**.

PASAL 5: HAK DAN KEWAJIBAN

Pihak Pertama menyediakan lingkungan kerja yang mendukung pelaksanaan kegiatan magang, termasuk memberikan bimbingan, pelatihan, dan sertifikat sebagaimana diatur dalam **Pasal 4**. **Pihak Kedua** bertanggung jawab melaksanakan tugas dengan penuh tanggung jawab dan profesionalisme, menaati peraturan serta kebijakan yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**, menjaga kerahasiaan informasi, dan tunduk menjaga nama baik perusahaan selama dan setelah masa magang.

PASAL 6: KERAHASIAAN DAN NON-KOMPETISI

Pihak Kedua bertanggung jawab menjaga kerahasiaan seluruh informasi, data, dokumen, maupun materi lain yang diberikan selama masa magang, baik yang bersifat kerahasiaan maupun non-kerahasiaan, serta tidak diperkenankan untuk menyebarkan, mengungkapkan, atau menggunakannya tanpa persetujuan tertulis dari **Pihak Pertama**.

Apabila terjadi pelanggaran terhadap ketentuan ini, termasuk penggunaan tanpa izin atas nama dagang, merek dagang, atau kekayaan intelektual lainnya milik **Pihak Pertama**, maka **Pihak Pertama** berhak memproses upaya hukum, baik secara perdata maupun pidana, atau segala bentuk tindakan yang dibutuhkan, termasuk tindakan hukum lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.



PASAL 7: PELANGGARAN DAN KETERLIBATAN HUKUM

Pihak Kedua bertanggung jawab melaksanakan kegiatan magang dengan itikad baik serta mematuhi seluruh ketentuan dalam Perjanjian ini, peraturan internal yang ditetapkan oleh **Pihak Pertama**, dan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Dalam hal **Pihak Kedua** melakukan pelanggaran terhadap ketentuan Perjanjian ini, peraturan internal, atau terkait dalam peraturan yang bertentangan dengan hukum, maka **Pihak Pertama** berwenang untuk:

1. Mengakhiri hubungan magang secara sepihak tanpa kewajiban untuk memberikan surat keterangan atau sertifikat magang.
2. Melakukan pelanggaran tersebut kepada instansi yang berwenang apabila bersifat pidana atau menimbulkan kerugian secara hukum.
3. Memenuhi upaya hukum lainnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Seperti adalah hukum yang berlaku dan pelanggaran tersebut sepenuhnya menjadi tanggung jawab **Pihak Kedua**, dan **Pihak Kedua** tidak berhak menuntut ganti rugi, kompensasi, maupun bentuk kobatargan program magang dari **Pihak Pertama**.

PASAL 8: PENUTUP

Perjanjian ini dibuat dan disetujui oleh Para Pihak secara sadar, tanpa adanya paksaan, tekanan, atau pengaruh dari pihak manapun, serta dengan itikad baik untuk melaksanakan hak dan kewajiban masing-masing sebagaimana diatur dalam Perjanjian ini.

Seperti hal yang belum diatur secara tegas dalam Perjanjian ini akan diselesaikan berdasarkan kesepakatan tertulis antara Para Pihak dengan mengacu pada prinsip-prinsip hukum yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Perjanjian ini mulai berlaku sejak tanggal ditandatangani oleh Para Pihak dan tetap berlaku hingga jangka waktu magang berakhir sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, kecuali dalam hal-hal yang sesuai dengan ketentuan dalam Perjanjian ini.

Perjanjian ini dibuat dalam dua (2) rangkap asli yang masing-masing memiliki kekuatan hukum yang sama, dan masing-masing dipegang oleh Pihak Pertama dan Pihak Kedua.

Pihak Kedua

Nicholas Dwarthaatha Sahwan

Direktur Utama

Asanda Ferrell

