

BAB IV

KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan magang sebagai UI/UX Designer di PT. DRW Corpora Indonesia selama tiga bulan, mulai dari 20 Agustus hingga 20 November 2025, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

1. Efektivitas Peran Ganda dalam Tim Ramping Ketidadaan posisi Project Manager dalam tim IT menuntut penulis untuk menjalankan peran ganda sebagai konseptor dan eksekutor visual. Penulis berhasil menerjemahkan kebutuhan bisnis yang abstrak menjadi konsep visual yang matang secara mandiri. Meskipun beban kerja meningkat karena harus melakukan riset dan eksekusi sekaligus, pola kerja ini terbukti mempercepat alur pengambilan keputusan desain tanpa birokrasi yang panjang.
2. Keberhasilan Perancangan 5 Landing Page Penulis telah berhasil menyelesaikan perancangan antarmuka (High-Fidelity Interface) untuk lima Landing Page unit bisnis dengan karakteristik yang berbeda, yaitu DRW Corp (Korporat), Dzawani Hospitality (Elegan/Mewah), Amanah Pangan Nusantara (F&B/Segar), DRW Foundation (Sosial/Humanis), dan Evening Zen (Event/Modern). Seluruh desain telah melalui tahap revisi, validasi, dan dinyatakan layak (approved) oleh mentor serta manajemen untuk diimplementasikan.
3. Pentingnya Komunikasi dalam Proses Handover Penggunaan alat kolaborasi Figma sangat krusial dalam menjembatani komunikasi antara penulis dan tim Frontend Developer. Dokumentasi aset yang rapi dan komunikasi aktif saat proses handover terbukti dapat meminimalisir kesalahan interpretasi desain saat proses coding, sehingga hasil akhir website sesuai dengan rancangan awal.

4.2.Saran

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama magang, penulis menyampaikan beberapa saran yang diharapkan dapat membangun bagi perusahaan maupun pengembangan program magang ke depannya:

1. Penerapan Standar Manajemen Proyek (SOP) Meskipun tim bekerja secara agile, kehadiran dokumen spesifikasi kebutuhan (Product Requirement Document) atau setidaknya kerangka acuan kerja (Terms of Reference) yang tertulis akan sangat membantu desainer. Hal ini bertujuan agar desainer memiliki panduan yang jelas sejak awal dan mengurangi frekuensi revisi mendasar di tengah jalan.

Proaktif dan Inisiatif Dalam lingkungan kerja yang dinamis, jangan hanya menunggu instruksi. Mahasiswa harus berani bertanya, meminta feedback lebih awal, dan menawarkan solusi ide visual, terutama jika tidak ada Project Manager yang mengarahkan secara detail.

