



**PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE* WEBSITE**

**PT. PHALAMAS WIRA MUSTI**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**

**Endy Ratomi Firmansyah**

**18420100081**

---

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

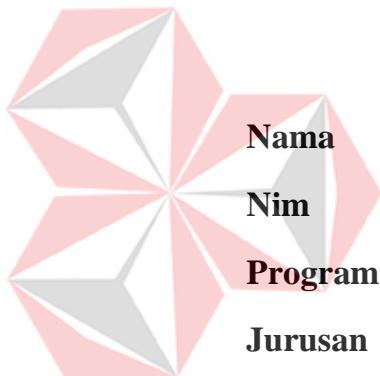
**2022**

## **PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE WEBSITE***

**PT. PHALAMAS WIRA MUSTI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik:



**Disusun Oleh:**

**: ENDY RATOMI FIRMANSYAH**

**18420100081**

**: S1 (Strata Satu)**

**: Desain Komunikasi Visual**

**DINAMIK**

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

## HALAMAN MOTTO



*“jadilah manusia yang bermanfaat bagi orang lain”*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



***“Kupersembahkan kepada kedua orang tuaku yang senantiasa  
Memberikan dukungan dan doa demi kelancaran anaknya”***

# LEMBAR PENGESAHAN

## PERANCANGAN DESAIN *INTERFACE WEBSITE* PT. PHALAMAS WIRA MUSTI

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Endy Ratomi Firmansyah**

NIM : 18420100081

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

**Surabaya, 17 Juni 2022**



NIDN. 0717029106



**Kepala Cabang**

**Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**



**Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.**

NIDN. 0720028701

**PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Endy Ratomi Firmansyah**  
NIM : **18420100081**  
Program Studi : **S1 Desain Komunikasi Visual**  
Fakultas : **Fakultas Desain dan Industri Kreatif**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN INTERFACE WEBSITE  
PT. PHALAMAS WIRA MUSTI**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 17 Juni 2022



Endy Ratomi Firmansyah  
NIM : 18420100081

## ABSTRAK

PT. Phalamas Wira Musti adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa bongkar muat dan penyewaan alat untuk proses bongkar & muat curah kering (batu bara, pasir, pakan ternak, dll atau curah cair (CPO, BRD Palm Olein, Stearine, PFAD, Pupuk cair, dll). PT. Phalamas Wira musti didirikan ditahun 2014, yang berkantor pusat di Probolinggo, Jawa Timur, dan pada tahun 2020 dibukalah kantor cabang pertama di Surabaya karena tingginya jumlah kegiatan bongkar muat barang di pelabuhan Tanjung Perak Surabaya. PT. Phalamas Wira Musti ini adalah cabang perusahaan baru dan maka dari itu diperlukannya website agar calon klien lebih mengetahui tentang perusahaan ini. PT. Phalamas Wira Musti perlu melakukan perancangan website agar perusahaannya lebih dikenal luas oleh mitra ataupun calon klien. PT. Phalamas Wira Musti belum memiliki sebuah website sebagai bagian dari identitas perusahaan sehingga calon klien akan kesulitan untuk mengetahui profil dari perusahaan PT. Phalamas Wira Musti. Maka dari itu perlunya sebuah website sebagai profil perusahaan yang akan memudahkan mitra ataupun calon klien untuk menjalin kerja sama.

Hal tersebut dapat diwujudkan dengan sebuah perancangan desain *interface* website, maka permasalahan pada Kerja Praktik ini adalah bagaimana merancang desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti. Tujuan dari pembuatan desain *interface* website ini adalah sebagai suatu profil perusahaan, dimana di dalamnya terdapat informasi mengenai PT. Phalamas Wira Musti sehingga hal ini dapat memudahkan mitra ataupun calon klien mengetahui tentang perusahaan dan agar dikenal lebih luas oleh masyarakat. Diharapkan PT. Phalamas Wira Musti dapat memanfaatkannya semaksimal mungkin, memperluas jangkauan pelayanan, dan meningkatkan kualitas jasa, sehingga dapat bersaing dengan perusahaan bongkar muat lainnya.

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik yang digunakan dengan pengumpulan data berupa observasi secara langsung, wawancara kepada narasumber, dan dokumentasi. Hasil dari kegiatan ini adalah telah dibuatnya desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti.

Keyword : Desain *interface*, website, profil perusahaan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmatnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik yang berjudul “PERANCANGAN DESAIN INTERFACE WEBSITE PT. PHALAMAS WIRA MUSTI”.

Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menyelesaikan mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.

Melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu penyelesaian Laporan Kerja Praktik ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku Rektor Universitas Dinamika Surabaya.
2. Bapak Dhika Yuan Yurisma, M.Ds. selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika Surabaya.
3. Ibu Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Supri Abdul Karim selaku penyelia kerja praktik dan kepala kantor cabang Surabaya PT. Phalamas Wira Musti.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu dalam kesempatan ini, yang telah memberikan bantuan moral dan materil dalam proses penyelesaian laporan ini.

Semoga laporan kerja praktik ini mudah dipahami dan dapat membawa manfaat bagi siapapun yang membacanya. Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan kata-kata ataupun penulisan, terima kasih.

Surabaya, 6 Juni 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN MOTTO .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan .....	3
1.5 Manfaat .....	3
1.5.1 Manfaat Teoritis .....	4
1.5.2 Manfaat Praktis .....	4
1.6 Detail Perusahaan Pelaksanaan Kerja Praktik .....	4
1.6.1 Periode .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
Bab I Pendahuluan.....	5
Bab II Gambaran Umum Perusahaan .....	5
Bab III Landasan Teori.....	5



<b>Bab IV Deskripsi Pekerjaan .....</b>	<b>5</b>
<b>Bab V Pentup .....</b>	<b>5</b>
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>5</b>
<b>Lampiran.....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Profil dan Perkembangan Perusahaan .....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.1 Visi PT. Phalamas Wira Musti.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2.2 Misi PT Phalamas Wira Musti.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>2.4 Struktur Perusahaan .....</b>	<b>8</b>
<b>2.5 Logo perusahaan.....</b>	<b>9</b>
<b>2.6 Lokasi Perusahaan.....</b>	<b>9</b>
<b>2.7 Portofolio Perusahaan .....</b>	<b>10</b>
<b>BAB III LANDASAN TEORI.....</b>	<b>11</b>
<b>3.1 Desain <i>interface</i> .....</b>	<b>11</b>
<b>3.2 Website.....</b>	<b>11</b>
<b>3.3 Typografi .....</b>	<b>11</b>
<b>3.4 Layout .....</b>	<b>11</b>
<b>3.5 Warna.....</b>	<b>12</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....</b>	<b>13</b>
<b>4.1 Penjelasan Pekerjaan.....</b>	<b>13</b>
<b>4.2 Konsep Desain <i>Interface</i> Website .....</b>	<b>13</b>
<b>4.3 Sketsa <i>Interface</i> dan <i>Layout</i> .....</b>	<b>14</b>
<b>4.4 Pengambilan Foto Perusahaan dan Kerja Lapangan .....</b>	<b>15</b>
<b>4.4.1 Foto Proses Kerja di Lapangan .....</b>	<b>15</b>

4.4.2 Foto Alat Operasional dan Transportasi .....	16
4.5 Pembuatan <i>Wireframe</i> Website .....	17
4.5.1 <i>Wireframe</i> Halaman Depan Website .....	18
4.5.2 <i>Wireframe</i> Halaman Visi Misi dan Budaya Perusahaan .....	18
4.5.3 <i>Wireframe</i> Halaman Kontak Perusahaan .....	19
4.6 Tipografi .....	19
4.6.1 Font Halaman Website .....	19
4.7 Warna.....	20
4.8 Hasil Perancangan Desain <i>Interface</i> Website .....	21
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>25</b>
5.1 Kesimpulan .....	25
5.2 Saran .....	25
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>26</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Perusahaan.....	8
Gambar 2.2 Logo Perusahaan .....	9
Gambar 2.3 Tampak Luar Kantor Cabang .....	9
Gambar 2.4 Tampak Dalam Kantor Cabang Surabaya.....	10
Gambar 2.5 Foto Sketsa <i>Interface</i> Website .....	14
Gambar 2.6 Salah Satu Pengambilan Foto Kerja Lapangan.....	15
Gambar 2.7 Foto Alat Operasional dan Transportasi .....	16
Gambar 2.8 Proses Pembuatan <i>Wireframe</i> Halaman Depan .....	18
Gambar 2.9 Proses Pembuatan <i>Wireframe</i> Halaman Visi Misi.....	18
Gambar 3.0 Proses Pembuatan <i>Wireframe</i> Halaman Kontak Perusahaan.....	19
Gambar 3.1 Font Myriad Pro .....	20
Gambar 3.2 Font Roboto .....	20
Gambar 3.3 Proses Penyusunan Elemen Desain Menggunakan Figma.....	21
Gambar 3.4 Tampilan <i>Homepage</i> Desain <i>Interface</i> Website.....	22
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Visi Misi.....	22
Gambar 3.6 Tampilan Halaman Budaya Perusahaan.....	23
Gambar 3.7 Tampilan Halaman Kontak Perusahaan.....	23
Gambar 3.8 Tampilan <i>Interface</i> Website melalui Laptop.....	24

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan.....	27
Lampiran 2 Form KP-5 (halaman 1).....	28
Lampiran 3 Form KP-5 (halaman 2).....	29
Lampiran 4 Form KP-6 .....	30
Lampiran 5 Form KP-7 .....	31
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen.....	32
Lampiran 7 Curriculum Vitae (CV).....	33



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

PT. Phalamas Wira Musti adalah perusahaan bongkar & muat barang curah kering dan cair yang memiliki kantor pusat yang berada di Kabupaten Probolinggo. Untuk menyambut perkembangan ekonomi Indonesia dimasa depan, maka PT. Phalamas Wira Musti mengembangkan perusahaannya untuk menjangkau keseluruhan pelabuhan di wilayah Jawa Timur. Badan Pusat Statistik (BPS) Jawa Timur mencatat neraca dagang Jawa Timur mengalami defisit sebesar USD 248,83 juta pada Desember 2020, (<https://kominfo.jatimprov.go.id/read/umum/selama-tahun-2020-neraca-perdagangan-jatim-defisit>). Maka untuk menjawab perkembangan perdagangan barang melalui pelabuhan, PT. Phalamas Wira Musti ditahun 2020 membuka cabang pertamanya di luar Kabupaten Probolinggo yang bertempat di Surabaya, Jawa Timur dengan pelabuhan operasional di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya. Dengan adanya cabang pertama ini PT. Phalamas Wira Musti berharap bisa mengambil peran dan bersumbangsih dalam perekonomian di Indonesia.

PT. Phalamas Wira Musti cabang Surabaya ini menggunakan pelabuhan Tanjung Perak Surabaya sebagai lokasi operasional kegiatan bongkar muat barang. Sebagai perusahaan pendatang baru di pelabuhan Tanjung Perak Surabaya, Sejak berdiri dan hingga Saat ini PT. Phalamas Wira Musti baru hanya melayani bongkar muat dalam bentuk curah cair atau barang cair (CPO, PFAD, RBD Olein, Stearine, dll). PT. Phalamas Wira Musti juga bekerja sama dengan perusahaan penyedia trasportasi muat curah cair seperti PT. Pusaka Sinar Kumala untuk membangun sebuah ekosistem perusahaan yang terhubung demi berjalannya kegiatan proses bongkar muat, sehingga perusahaan pengguna jasa PT. Phalamas Wira Musti merasa puas.

Karena cabang perusahaan ini tergolong masih baru, PT. Phalamas Wira Musti belum memiliki sebuah website sebagai bagian dari profil perusahaan. Sehingga hal ini membuat calon klien akan kesulitan untuk mengetahui lebih lanjut tentang perusahaan. Maka dari itu, perlunya perancangan desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti. Perancangan desain *interface* website ini nantinya akan menggunakan Figma sebagai *software* dengan konsep desain yang modern, minimalis, dan sesuai dengan karakter perusahaan. Harapannya, dengan adanya perancangan desain *interface* website ini dapat bermanfaat bagi PT. Phalamas Wira Musti agar memudahkan calon klien mengetahui tentang perusahaan dan juga dapat bersaing dengan perusahaan bongkar muat lainnya.



## 1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan diatas, dapat dirumuskan bahwa masalah yang ada adalah: “Bagaimana merancang desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti?”.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan suatu masalah yang sudah ditentukan di atas dan agar memudahkan dalam menyelesaikan masalah dengan baik, maka disusunlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti sebagai profil perusahaan.
2. Penggunaan konsep desain modern yang berupa informasi-informasi dan gambar terkait dengan perusahaan.
3. Menggunakan *Software* Figma sebagai media perancangan desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti.

## 1.4 Tujuan

Tujuan kerja praktik ini diharapkan mampu memberikan manfaat dan dapat meningkatkan kualitas mahasiswa maupun perusahaan PT. Phalamas Wira Musti melalui proyek perancangan desain *interface* website.

1. Untuk memudahkan calon klien ataupun masyarakat luas mengetahui terkait perusahaan PT. Phalamas Wira Musti melalui website.
2. Untuk menambah ilmu di bidang desain yang akan diterapkan ketika bekerja di perusahaan di kemudian hari.
3. Untuk memahami proses penggerjaan desain di dalam suatu perusahaan.

## 1.5 Manfaat

Di harapkan kerja praktik ini dapat memberikan manfaat berguna kepada banyak pihak diantaranya :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Hasil dari laporan kerja praktik ini dapat menjadi referensi untuk mahasiswa Desain Komunikasi Visual dimasa mendatang dan memberikan informasi maupun literatur yang dibutuhkan khususnya untuk perancangan desain *interface* website sebagai profil perusahaan.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat menjadikan pengalaman yang berguna sebagai sarana pembelajaran dan dapat bermanfaat ketika diterapkan dalam dunia kerja di masa yang akan datang.
- b. Bagi Perusahaan, diharapkan desain yang sudah dikerjakan oleh mahasiswa dapat bermanfaat dan membantu penggerjaan desain yang lebih baik di perusahaan PT. Phalamas Wira Musti.

### **1.6 Pelaksanaan Kerja Praktik**

Periode pelaksanaan kerja praktik yang dilakukan penulis tercantum pada keterangan dibawah ini :

#### **1.1.1 Periode**

Periode Waktu : 14 September – 14 November 2021

Hari dan Tanggal : Senin - Jumat, 14 September – 14 November 2021

Tempat : PT. Phalamas Wira Musti , Jl. Teluk Kumai Barat  
No.134, Kec. Pabean Cantian, Surabaya, Jawa Timur.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan kerja ini terdiri dari 5 bab, yang masing-masing bab terdiri dari sub bab-sub bab yang menjelaskan inti dari pembahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub- bab manfaat dibagi lagi menjadi sub-bab manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

### **BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan tempat dilaksanakannya kerja praktik yaitu PT. Phalamas Wira Musti.

### **BAB III : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan berbagai macam teori, konsep, dan pengertian yang menjadi dasar kuat dalam sebuah laporan kerja praktik dan perancangan desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti.

### **BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN**

Bab ini berisikan penjelasan pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di PT. Phalamas Wira Musti. Selain itu, akan dibahas pula penjelasan dan hasil rancangan dalam implementasi karya.

### **BAB V : PENUTUP**

Bab ini akan membahas kesimpulan dan saran. Pada sub-bab kesimpulan akan meringkas keseluruhan hasil laporan kerja praktik dalam satu kesimpulan yang terkait dengan permasalahan dan solusi yang ditawarkan penulis. Pada sub- bab saran, penulis akan memberikan masukan terkait masalah yang diangkat dalam laporan kerja praktik.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka berisi informasi terkait daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini berupa buku, jurnal, maupun e-book, website, dan lain-lain.

## **LAMPIRAN**

Berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti dokumen khusus, instrument/alat pengumpul data, ringkasan hasil pengolahan data, table, peta atau gambar. Keterangan tambahan ini dimaksudkan agar pembaca pendapat gambaran lebih menyeluruh akan proses dari penyusunan karya ilmiah.



## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Profil Perusahaan**

PT. Phalamas Wira Musti adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa bongkar & muat barang curah kering dan curah cair, Untuk wilayah ijin operasional PT. Phalamas Wira Musti berada di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya. PT. Phalamas Wira Musti berdiri pada Januari 2020 sebagai perusahaan cabang dari PT. Phalamas Wira Musti yang berada di Probolinggo. Kantor pusat PT. Phalamas Wira Musti berlokasi di Jl. Teluk Kumai Barat No.134 Kec. Pabean Cantian, Surabaya. PT. Phalamas Wira Musti hadir untuk memudahkan klien dalam melakukan kegiatan bongkar & muat logistik dalam bentuk curah cair dan curah kering di Pelabuhan Tajung Perak Surabaya. Selama 2 tahun berdiri PT. Phalamas Wira Musti baru memprioritaskan penyediaan jasa bongkar & muat untuk curah cair, selain itu juga menyediakan jasa sewa pompa curah cair dan kendaraan operasional seperti truk tangki.

#### **2.2 Visi dan Misi Perusahaan**

##### **2.2.1 Visi PT. Phalamas Wira Musti**

Visi dari PT. Phalamas Wira Musti adalah menjadi perusahaan swasta yang handal dalam hal kegiatan bogkar muat, *stevedoring*, sewa alat berat dan dapat terus berkembang serta mampu bekerja dengan baik.

##### **2.2.2 Misi PT. Phalamas Wira Musti**

Misi dari PT. Phalamas Wira Musti adalah:

- Memprioritaskan pelayanan kegiatan bongkar & muat barang dengan cepat, efisien dan nyaman.
- Memberikan pelayanan yang terbaik dan menjadi mitra usaha yang dapat dihandalkan.
- Memberikan kontribusi yang optimal bagi pemegang saham, karyawan serta lingkungan sekitar.

### 2.3 Alamat dan Kontak Perusahaan

Tempat : PT. Phalamas Wira Musti

Alamat : Jl. Teluk Kumai Barat No. 134 Kec. Pabean Cantian, Surabaya.

Telepon : 0812-3321-6721

Contact Person : Bapak Supri (Kepala Cabang)

#### Head Office

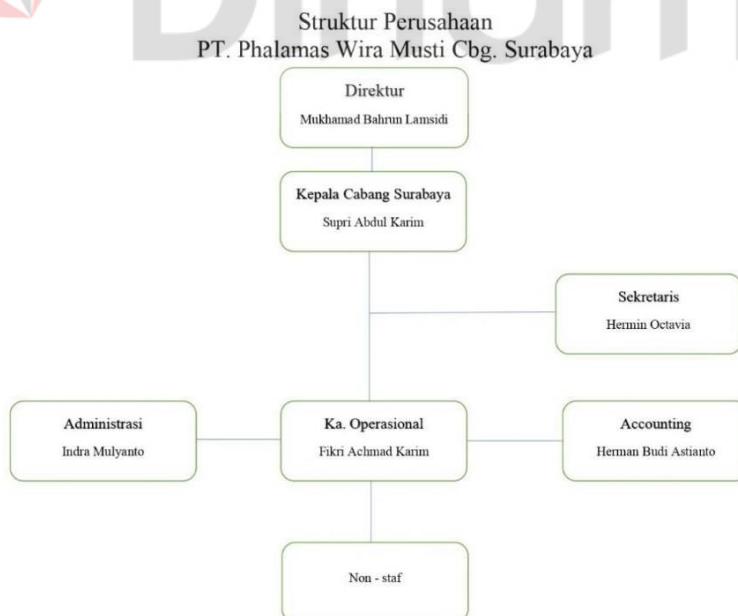
Jl. Bantaran gg, Anggrek No.39 RT.006 RW.010, Sumber Kedawung Leces, Kab. Probolinggo, Jawa Timur.

#### Email

Email : Pwiramusti@gmail.com

### 2.4 Struktur Perusahaan

Berikut ini adalah seluruh struktur dari PT Phalamas Wira Musti Surabaya yaitu:



***Gambar 2.1 Struktur perusahaan***

(Sumber: Data PT. Phalamas Wira Musti, 2022)

## 2.5 Logo Perusahaan



**Gambar 2.2 Logo PT. Phalamas Wira Musti**

(Sumber: Data PT. Phalamas Wira Musti, 2022)

## 2.6 Lokasi Perusahaan

PT. Phalamas Wira Musti Saat ini memiliki 3 lokasi yang berada di Probolinggo (pusat), Surabaya (cabang), Gresik (cabang).



**Gambar 2.3 tampak luar kantor cabang surabaya**

(Sumber: Data PT Phalamas Wira Musti, 2022)



***Gambar 2.4 tampak dalam kantor cabang surabaya***

(Sumber: Data PT Phalamas Wira Musti, 2022)

## **2.7 Portofolio Perusahaan**

PT. Phalamas Wira Musti Cbg. Surabaya adalah perusahaan penyedia jasa bongkar muat curah cair dan curah kering dan telah bekerja sama dengan beberapa perusahaan seperti :

1. PT. Tunas Baru Lampung
2. PT. Cheil Jedang Indonesia
3. PT. Batara Elok Semesta Terpadu
4. PT. Budi Nabati Perkasa

PT. Phalamas Wira Musti juga bekerja sama dengan beberapa perusahaan - perusahaan penyedia tranportasi curah cair dan alat berat, seperti :

1. PT. Pelindo III (persero)
2. PT. Pusaka Sinar Kumala
3. CV. Bangun Berkah Lestari

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Desain *Interface***

Desain *Interface* atau bisa disebut dengan User Interface adalah kesan pertama website. Terlepas dari nilai kontennya, kecanggihan kemampuan dan layanan pemrosesan, dan manfaat keseluruhan dari web itu sendiri, desain yang buruk akan mengecewakan pengguna dan mungkin, pada kenyataannya, menyebabkan pengguna pergi ke tempat lain (Tognazzi dalam S.Pressman, Roger dan David Lowe, 2009 : 194). UI merupakan tampilan visual dari sebuah produk (website, app) yang berfungsi untuk menjembatani sistem dengan user atau pengguna. Desain *interface* terdiri dari beberapa aspek yaitu gambar, logo, layout, pemilihan warna, tipografi agar mudah dibaca dan aspek lain yang dapat mempercantik tampilan. Semua elemen yang dapat memperindah tampilan sebuah produk digital maka dapat dikategorikan sebagai elemen UI.

#### **3.2 Website**

Menurut (Yuhefizar, 2008) website didefinisikan sebagai suatu metode untuk menampilkan sebuah informasi di internet. Informasi yang dimaksud mencakup konten gambar, video, maupun teks dan berkaitan dokumen lainnya sehingga dapat saling terhubung dan diakses melalui browser. Fungsi dari website sendiri cukup bermacam-macam, seperti untuk sarana informasi, profil perusahaan, sebagai blog, ataupun sebagai sarana transaksi jual beli (e-commerce).

#### **3.3 Tipografi**

Menurut Roy Brewer (1971) Tipografi memiliki pengertian yang luas, meliputi penataan dan pola halaman, atau dalam pengertian lebih sempit hanya meliputi pemilihan, penataan, dan berbagai berkaitan pengaturan baris-baris susun huruf (Typeset). Tipografi memiliki peran yang penting untuk mengomunikasikan informasi atau sebuah ide dari suatu halaman. Secara tidak sadar manusia selalu terhubung dengan tipografi sebagai dasar komunikasi dalam keseharian. Tipografi dalam merancang desain *interface* website, seorang desainer diwajibkan membuat pembaca merasa mudah dan nyaman ketika membacanya, seperti memperhatikan jarak teks, tata letak, maupun jenis font.

### **3.4 Layout**

Menurut Surianto Rustan, dalam bukunya berjudul (Layout, Dasar & Penerapannya, 2009), *Layout* merupakan tata letak dari elemen-elemen desain terhadap suatu bidang dalam media tertentu untuk mendukung konsep atau pesan yang dibuat. Hal ini bisa juga disebut manajemen bentuk dan ruang. Tujuan utama *layout* adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif dalam sebuah cara yang dapat memudahkan pembaca menerima informasi yang disajikan. Dalam perancangan desain *interface* website, *layout* merupakan hal penting yang perlu diperhatikan, maka sebagai desainer wajib menguasai dan memahami perancangan *layout* agar sesuai dengan konsep desain yang diharapkan.

### **3.5 Warna**

Auria Farantika Y. (2015, 45) mengatakan bahwa warna merupakan komponen yang berperan penting dan bertanggung jawab pada estetika dan identitas sebuah website. Warna pada dasarnya adalah suatu peristiwa sensorik, sebuah respon fisiologis dari sebuah rangsangan cahaya. Warna juga dapat digunakan untuk mengekspresikan emosi sehingga dapat menjadi sebuah bahasa non verbal yang dapat mengkomunikasikan ide tanpa kata-kata. Warna adalah salah satu komponen yang membuat sebuah benda, logo, atau desain tertentu menjadi lebih hidup. Dalam perancangan desain *interface* website juga perlu memperhatikan warna apa yang perlu dipilih, selain agar tampilan website terlihat bagus namun juga sesuai dengan karakter perusahaan.

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

#### **4.1 Penjelasan Pekerjaan**

Tahap awal dalam penggerjaan perancangan desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti adalah menulis brief mengenai pekerjaan apa yang akan dikerjakan dalam periode kerja praktik. Pekerjaan selanjutnya ialah mempelajari latar belakang perusahaan dan menggali hal-hal yang berkaitan dengan perusahaan sehingga dapat dituangkan dalam pembuatan teks isi dari tampilan website. Tahap penggerjaan adalah sebagai berikut:

1. Membuat brief mengenai pekerjaan yang akan dikerjakan.
2. Menentukan konsep desain dan membuat sketsa dan *layout* dari website PT. Phalamas Wira Musti.
3. Mempelajari dan mengumpulkan hal – hal yang berkaitan dengan perusahaan.
4. Melakukan sesi foto proses kerja di lapangan.
5. Tahap perancangan dengan pembuatan *wireframe*.
6. Menyusun *layout interface* website serta pemilihan warna dengan menggunakan *software* Figma.
7. Yang terakhir adalah teks isi dari tampilan website.

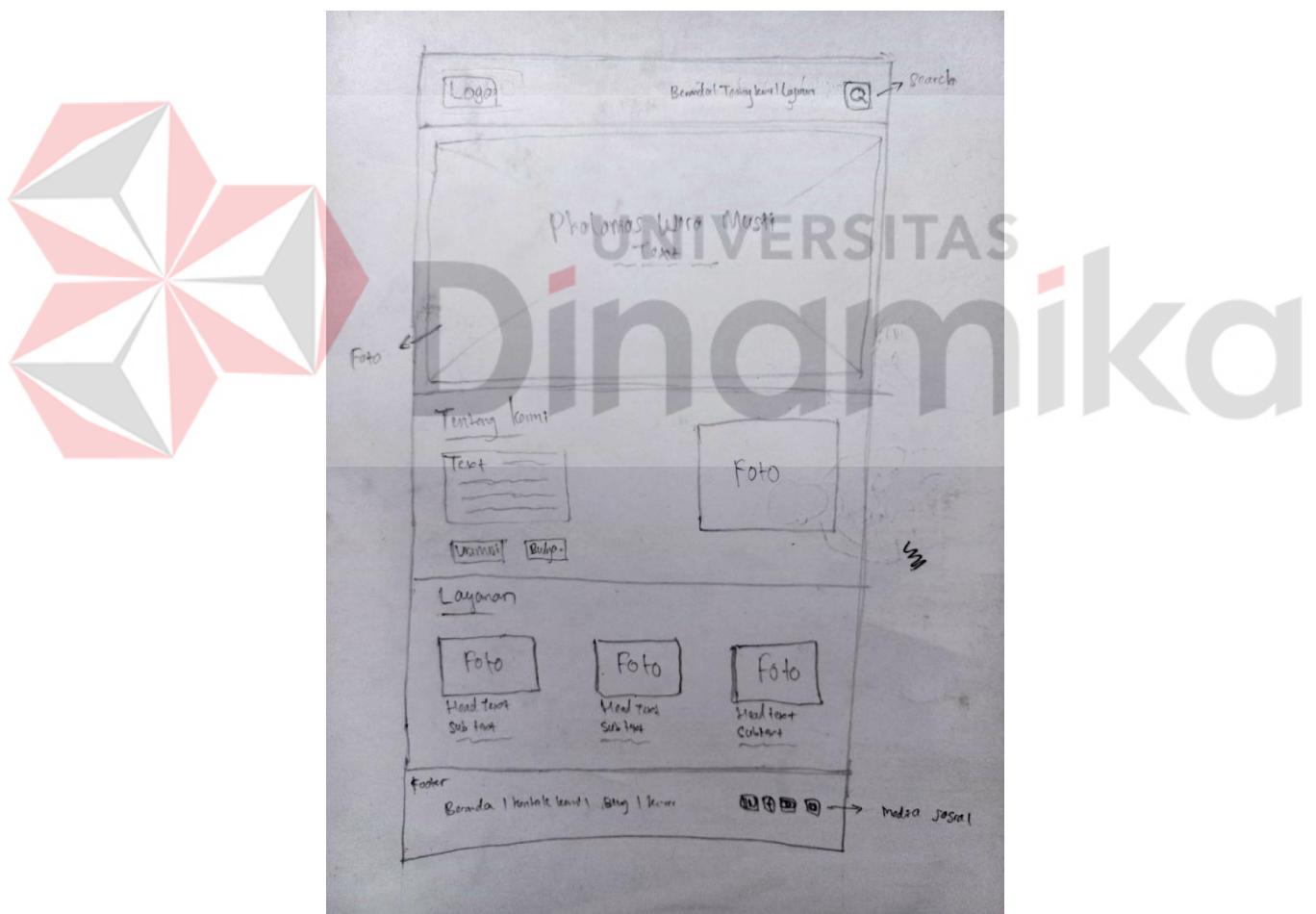
#### **4.2 Konsep Desain *Interface* Website**

Konsep perancangan *interface* website PT. Phalamas Wira Musti berupa desain yang berisi informasi berupa teks dan gambar foto kinerja perusahaan. Informasi yang disediakan harus lengkap dan dapat memenuhi ekspektasi calon klien sehingga pembaca memiliki gambaran mengenai PT. Phalamas Wira Musti. Sketsa *layout interface* website dapat ditentukan setelah brief dengan kepala bagian agar sesuai keinginan perusahaan. *Interface* website diawali dengan membuat konsep desain, sketsa, dan *layout interface* website, lalu melakukan sesi foto perusahaan dan foto proses kerja di lapangan yang akan ditampilkan pada *interface* website PT. Phalamas Wira Musti.

Untuk konsep desain *interface* dan *layout* menggunakan desain yang simple dan modern supaya memiliki kesan tampilan yang minimalis namun tetap berisikan informasi yang sesuai dan mudah dipahami. Isi teks dari *company profile* berisikan hal – hal yang berhubungan dengan perusahaan PT. Phalamas Wira Musti dan pemilihan warna juga disesuaikan dengan ciri atapun nilai-nilai dari perusahaan.

#### 4.3 Sketsa *Interface* dan *Layout*

Dalam perancangan *interface* website sebagai profil perusahaan, hal pertama yang perlu dilakukan adalah membuat sketsa *interface* dan *layout* sebagai gambaran awal dari konsep desain yang akan di serahkan pada pihak perusahaan sehingga sesuai dengan keinginan perusahaan.



**Gambar 2.5 foto sketsa *interface* website**

(sumber gambar: Olahan Penulis)

## 4.4 Pengambilan Foto Perusahaan dan Kerja Lapangan

Dalam perancangan desain *interface* website sebagai profil perusahaan, diperlukan pengambilan foto perusahaan serta kegiatan kerja di lapangan untuk memahami bagaimana proses kegiatan kerja dan juga sebagai konten foto yang nantinya akan ditampilkan di dalam *interface* website. Pengambilan foto harus jelas sehingga dapat memberikan penjelasan yang maksimal mengenai perusahaan PT. Phalamas Wira Musti.

### 4.4.1 Foto Proses Kerja di Lapangan

Dalam merancang *interface* website, sebaiknya konten berisikan informasi yang lengkap mengenai perusahaan PT. Phalamas Wira Musti, termasuk bukti kinerja di lapangan. Agar calon klien dapat mengetahui dan percaya, maka perancangan *interface* website perlu menyisipkan foto bukti kinerja dan proses kerja di lapangan.. Berikut ini salah satu foto yang dimasukan dalam perancangan desain *company profile* PT. Phalamas Wira Musti.



**Gambar 2.6** Salah satu pengambilan foto kerja lapangan

(sumber gambar: Olahan Penulis)

#### 4.4.2 Foto Alat Operasional dan Transportasi

Selain bukti proses kerja di lapangan, dalam perancangan desain *interface* website ini juga perlu memberikan informasi kepada calon klien tentang apa saja alat operasional dan kendaraan transportasi angkut yang disediakan oleh perusahaan PT. Phalamas Wira Musti untuk menunjang proses kegiatan bongkar muat di lapangan. Berikut adalah foto alat dan transportasi yang di sediakan oleh PT. Phalamas Wira Musti.



***Gambar 2.7 foto alat operasional  
dan transportasi***

(sumber gambar: Olahan Penulis)

Penjelasan konsep foto perusahaan yang ada di dalam perancangan desain *interface* website sebagai berikut :

1. Memuat informasi berupa teks dan foto yang menampilkan proses kerja di lapangan dan foto alat & kendaraan operasional.
2. Menunjukkan secara detail layanan dari perusahaan dengan jelas.
3. Menunjukkan keprofesional-an para pekerja PT. Phalamas Wira Musti sebagai perusahaan bongkar & muat barang di Pelabuhan Tanjung Perak Surabaya.

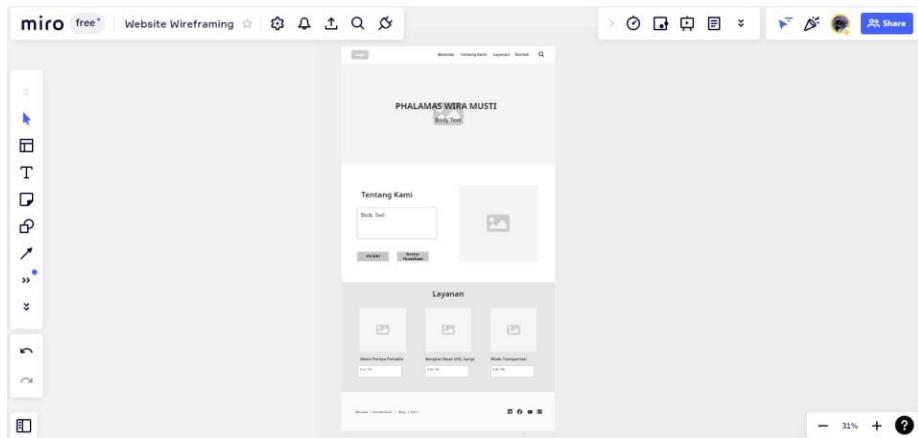
#### **4.5 Pembuatan *wireframe* website**

Dalam perancangan desain *interface* website sebagai profil perusahaan diperlukan konsep desain dan setelah itu dilanjutkan ketahapan pembuatan *wireframe* menggunakan platform Miro. *Wireframe* adalah kerangka dasar dari halaman website. Pembuatan *wireframe* bertujuan untuk menata suatu item di dalam website sebelum nantinya berupa hasil tampilan akhir. Penataan item berkaitan seperti teks, gambar, layout, elemen UI, dsb.

##### **4.5.1 *Wireframe* halaman depan website**

Berikut penjelasan mengenai konsep halaman depan website :

1. Bagian *navigation menu* berada di paling atas yang menampilkan logo perusahaan, empat tombol navigasi serta *search tool* untuk memudahkan pembaca.
2. Bagian *header* menampilkan teks nama perusahaan PT. Phalamas Wira Musti dan disertai sub teks singkat dengan background foto proses kerja perusahaan.
3. Bagian *content* menampilkan keterangan tentang perusahaan dan disertai dua tombol navigasi untuk mengetahui visi misi dan budaya perusahaan. Dan bagian bawahnya lagi terdapat informasi mengenai layanan atau jasa yang disediakan oleh perusahaan.
4. Bagian *footer* menampilkan empat tombol navigasi dan juga empat tombol media sosial dari perusahaan.



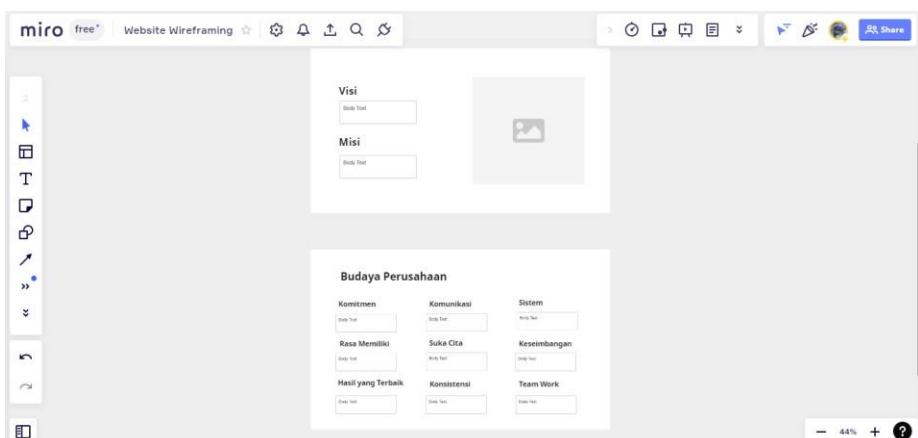
**Gambar 2.8 proses pembuatan**

**Wireframe halaman depan.**

#### 4.5.2 Wireframe halaman visi misi dan budaya perusahaan

Berikut penjelasan mengenai konsep halaman visi misi dan budaya perusahaan :

1. Bagian halaman visi misi menampilkan foto kantor cabang perusahaan di Surabaya disertai dengan informasi mengenai visi misi perusahaan.
2. Bagian halaman budaya perusahaan hanya disertai teks berupa informasi mengenai budaya perusahaan PT. Phalamas Wira Musti.



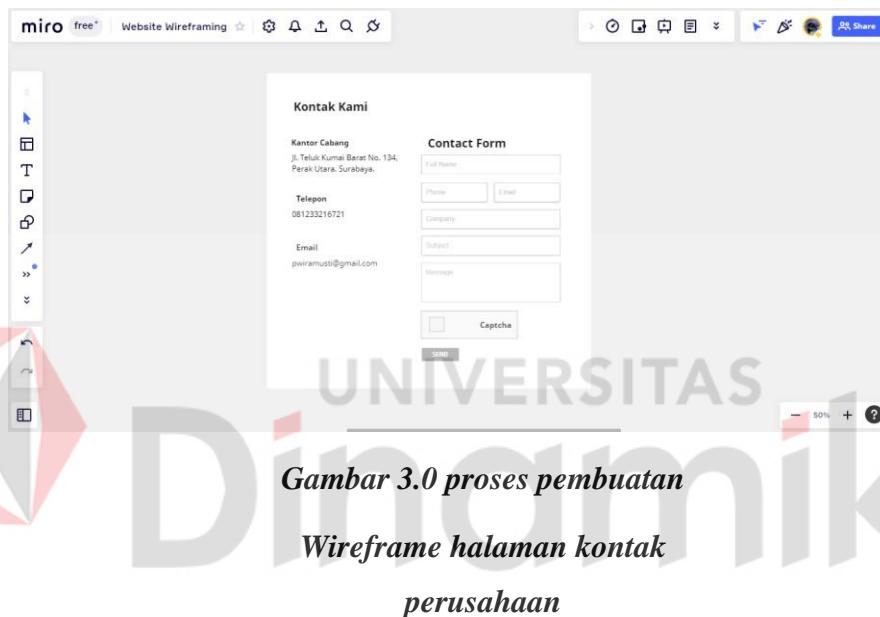
**Gambar 2.9 proses pembuatan**

**Wireframe halaman visi misi & budaya perusahaan.**

#### 4.5.3 *Wireframe* halaman kontak perusahaan

Berikut penjelasan mengenai konsep halaman kontak perusahaan :

1. Di sebelah kiri menampilkan kontak perusahaan yang terdiri dari alamat kantor cabang, telepon, dan email perusahaan.
2. Di sebelah kanan menampilkan *contact form* dimana calon klien dapat dengan mudah untuk mengirimkan pesan langsung ke pihak perusahaan dengan mengisi form seperti nama, email, telepon, subjek, dan pesan, serta melengkapi *captcha*.



*Gambar 3.0 proses pembuatan*

*Wireframe halaman kontak*

*perusahaan*

## 4.6 Tipografi

Pemilihan tipografi termasuk hal yang perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi ketertarikan dari *audience* terhadap sesuatu yang dibacanya. Maka dari itu pemilihan font harus tepat dan sesuai penggunaannya. pada perancangan *interface* website harus diperhatikan jenis font apa yang akan digunakan untuk memberikan penjelasan di dalam website. Dalam perancangan *interface* website ini menggunakan jenis font sans-serif dimana font ini memiliki karakteristik yang modern, bersih, sehingga para *audience* dapat nyaman membaca informasi di dalam website.

### 4.6.1 Font Halaman Website

Perancangan desain *interface* website ini menggunakan dua font yang sama-sama dari jenis font sans-serif yakni, Myriad Pro dan Roboto.

Font Myriad Pro digunakan untuk *headline* atau judul, sedangkan font Roboto digunakan untuk *sub-headline* dan teks. Kedua font ini cocok digunakan karena font jenis sans-serif memiliki karakter yang modern, bersih, dan mudah dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNP  
QRSTU VWXYZÀÅÉÎӦ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
tuvwxyzàå&12345678  
901234567890(\$£€.,!?)

*Gambar 3.1 Font Myriad Pro*



ABCDEFGHIJKLM  
OPQRSTU VWXYZÀÅ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
tuvwxyzàåéîőøü&1  
234567890(\$£€.,!?)

*Gambar 3.2 Font Roboto*

#### 4.7 Warna

Penggunaan warna dalam perancangan desain *interface* website juga termasuk hal yang perlu diperhatikan karena cukup besar pengaruhnya kepada *audience*. Selain agar tampilan website terlihat bagus dan menarik, warna juga sebagai simbol dari karakter suatu perusahaan. Pemilihan warna dalam perancangan desain *interface* website ini menggunakan warna dari logo perusahaan PT. Phalamas Wira Musti, yakni biru, merah, dan kuning.

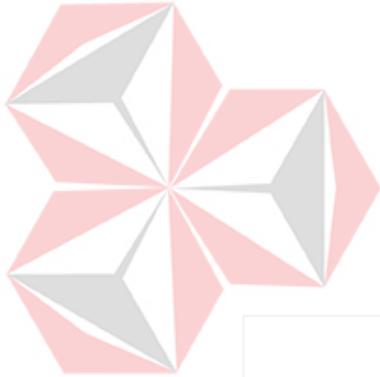
Setiap warna tersebut memiliki arti bagi perusahaan, dimana warna biru memiliki makna kepercayaan dan tanggung jawab yang senantiasa dijunjung tinggi oleh perusahaan, warna merah memiliki makna kekuatan dan tekad yang kuat dalam mengembangkan perusahaan agar selalu memberikan hasil yang terbaik, dan warna kuning memiliki makna kebahagiaan dan suka cita dalam bekerja sama sebagai budaya dari perusahaan. Selain itu warna putih dan abu-abu sebagai warna netral cocok digunakan sebagai warna pendamping karena memiliki kesan modern dan minimalis.

#### 4.8 Hasil Perancangan Desain *Interface* Website

Berdasarkan konsep ide, sketsa *interface* dan *layout*, pengambilan foto di lapangan, pembuatan *wireframe*, pemilihan tipografi hingga warna, maka tahap akhir adalah penyusunan semua elemen desain ke dalam *interface* website menggunakan *software* Figma. Berikut merupakan proses penyusunan dan hasil desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti.



**Gambar 3.3 Proses Penyusunan Elemen Desain Menggunakan Figma**



## TENTANG KAMI

PT. PHALAMAS WIRA MUSTI adalah sebuah perusahaan entitas nasional yang berpusat di Probolinggo dan beroperasi di beberapa kota di Indonesia. Perusahaan ini beroperasi di dalam negeri pada tanggal 10 agustus 2013. Perusahaan ini bergerak dalam bidang jasa bongkar muat barang dan barang yang termasuk dalam jasa bongkar muat CPO dan kargo laut. Logistik, Handling, dan jasa transpor barang komoditas impor yang baik, benar dan yang terpercaya dan terjangkau (teggi etika dan profesionalisme), serta pelayanan yang memuaskan dan menyediakan senang pelayanan yang diperlukan kepada klien.

[Visi Misi](#) [Budaya Perusahaan](#)



## LAYANAN



Mesin Pompa Portabel

Meredakakan mesin pompa portabel untuk membantu dalam operasi bongkar muat barang yang memerlukan untuk memindahkan barang dari kapal ke tanah.



Bongkar Muat CPO, Kargo

Bantuan logistik stevedoring untuk CPO, kargo laut dan barang yang lainnya yang beroperasi di pelabuhan dan terminal barang di berbagai kota di Indonesia.



Moda Transportasi

Kami juga dapat menyediakan moda transportasi untuk barang yang berat dan besar di pelabuhan seperti truk ringan, truk kargo, truk box, dsb.

[Beranda](#) | [Kontak kami](#) | [Blog](#) | [Karir](#)

Copyright © PT. Phalamas Wira Musti. All Rights Reserved.



*Gambar 3.4 Tampilan Homepage Desain Interface Website*

*Gambar 3.5 Tampilan Halaman Visi Misi*

## Budaya Perusahaan

### Komitmen/ Suka & Duka Dijalani

Tekad kami adalah keberhasilan 100% dan komitmen kami untuk menjalankan visi & misi serta budaya perusahaan.

### Rasa Memiliki

Kami berlanggung jawab untuk setiap tindakan dan akibat dari tindakan kami. Kami memiliki yang kami perlukan dalam menjalankan tugas dan bertanggung jawab menjaga kepemilikan tersebut.

### Hasil yang Terbaik

Baik itu tidak bagus. Yang terbaik adalah yang bagus. Kami selalu memberikan yang terbaik untuk relasi kami, customer dan rekan kerja kami.

### Bersyukur

Kami bersyukur atas apa yang kami capai hari ini dan kami selalu berterima kasih dan menghargai terhadap apapun dan siapapun yang telah mempengaruhi hidup kami baik dalam susah maupun senang.

### Komunikasi

Kami selalu membangun komunikasi yang baik antar team dan pada customer, baik di depan umum maupun dibalik meja. Kami tidak mau terpengaruh oleh isu dan gosip yang tidak benar dan kami bertanggung jawab positif atas respon yang timbul akibat komunikasi kami.

### Suka Cita

Kami memandang hidup sebagai suatu perjalanan yang harus dinikmati dan dihargai. Kami akan menciptakan lingkungan yang penuh dengan tawa dan ceria, sehingga semua yang ada di sekitar kami bisa merasakannya.

### Konsistensi

Kami bertindak sesuatu yang baik secara terus menerus kepada rekan, tim dan customer kami dan mereka merasakan kenyamanan menjalin hubungan dengan kami sepanjang waktu. Kami akan selalu disiplin dalam kerja, sehingga hasil peningkatan dan kesuksesan kami tumbuh terus menerus.

### Team Work

Kami memfokuskan pada kerja sama tim. Kami adalah bagian dari tim dan keberhasilan tim tergantung pada tindakan dan perilaku kami. Kami bisa lebih fleksibel dalam kerja apabila apa yang kami jalankan tidak sesuai dengan rencana. Kami selalu meminta saran dari rekan yang berpengalaman dan mengajarkan kepada yang belum berpengalaman.

### Sistem

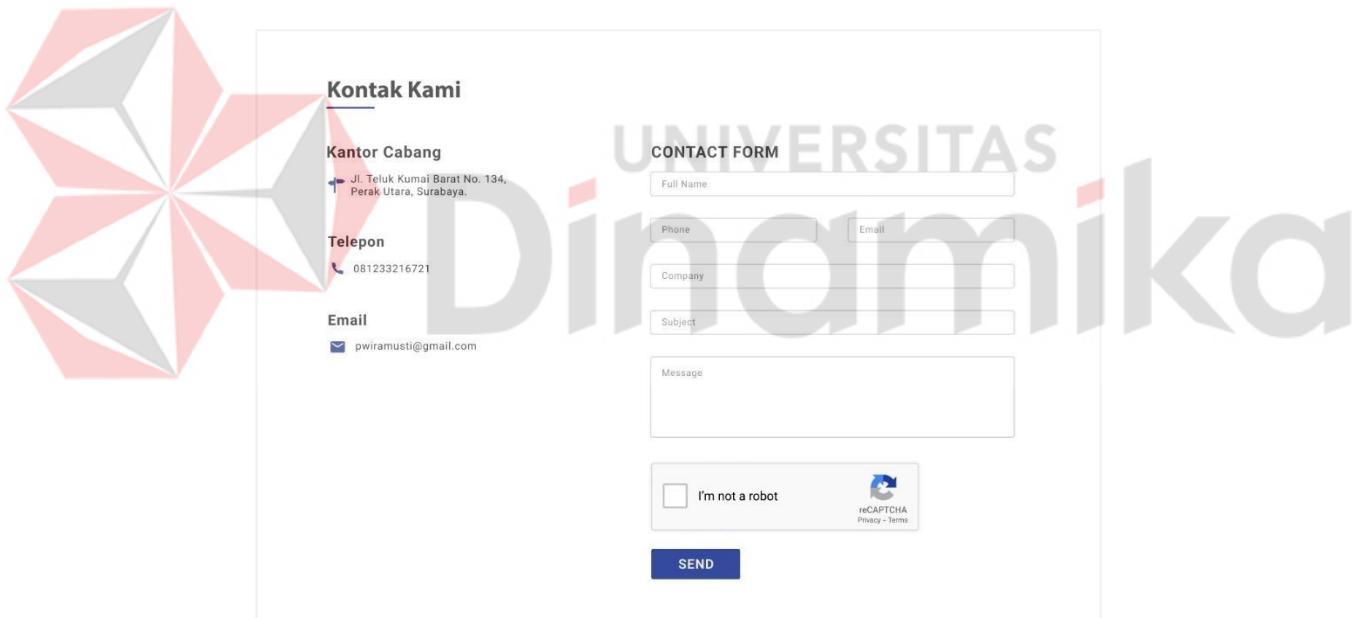
Kami selalu mencari sistem untuk menyelesaikan masalah. Ketika tantangan muncul, kami memperbaiki sistem yang lama sebelum kami mencari siapa yang benar atau salah, dan kami selalu menggunakan sistem tersebut sampai sistem baru yang lain yang lebih bagus menggantikan sistem yang lama.

### Keseimbangan

Kami mempunyai keseimbangan dalam hidup kami, dalam hal ini hub. Sosial, keagamaan dan keluarga adalah aspek yang menunjang keberhasilan dalam pekerjaan kami.

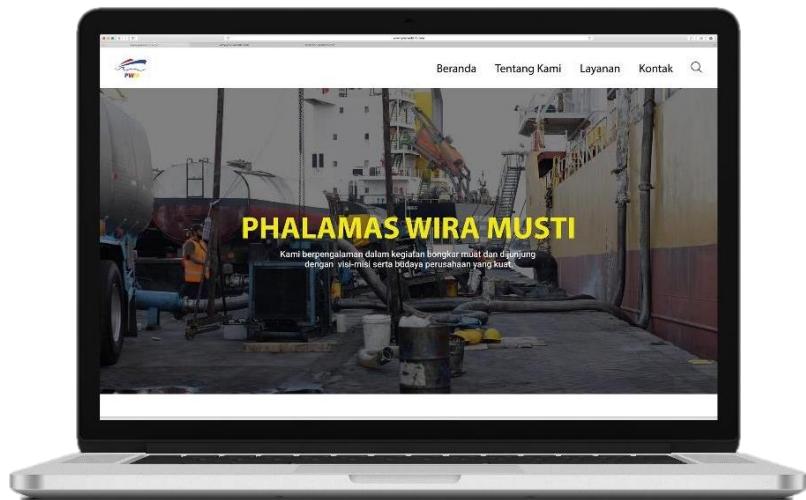
**Gambar 3.6 Tampilan Halaman Budaya**

## Perusahaan



**Gambar 3.7 Tampilan Halaman Kontak**

## Perusahaan



*Gambar 3.8 Tampilan Interface Website melalui  
Laptop*



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Dalam laporan Kerja Praktik yang berjudul “Perancangan Desain *Interface* Website PT. Phalamas Wira Musti” maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Tujuan dari perancangan ini adalah merancang desain *interface* website PT. Phalamas Wira Musti sebagai profil perusahaan dengan konsep desain yang telah ditentukan dengan menggunakan *software* Figma.
2. Diperlukan adanya tahapan proses perancangan yang sistematis, serta diperlukannya brief yang jelas agar perancangan desain *interface* website sesuai arahan dan keinginan perusahaan sehingga dapat menghasilkan karya yang maksimal.
3. Dapat menguasai dan memahami bagaimana proses merancang desain *interface* website.

#### **5.2 Saran**

Setelah menyelesaikan dan melaksanakan Kerja Praktik ini, sebagai penulis memiliki saran, diantaranya :

1. Perlunya kerjasama dan komunikasi yang berjalan baik antara pihak perusahaan dan mahasiswa magang dalam merancang ide konsep agar dapat dikerjakan secara terarah dan maksimal.
2. Diharapkan dari pihak perusahaan PT. Phalamas Wira Musti, mahasiswa Kerja Praktik dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh di dalam dunia kerja agar dapat bermanfaat kedepannya.
3. Pemilihan proyek yang sesuai dengan kemampuan sehingga dapat memperoleh hasil yang baik dan memuaskan.

## DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Rustan, Surianto. 2009. *Layout Dasar dan Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yuhefizar. 2008. *10 Jam Menguasai Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sumber Jurnal :

- Auria Farantika Y. 2015. Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website. *Andharupa, Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol.01 No.01. <https://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/download/956/723>
- Dedit Priyono, Ahmad Ramdhani, Robby Hardian. 2020. Desain User Interface Informasi Prodi Desain Komunikasi Visual Melalui Media Digital Website. *Jurnal Desain*. Vol.7, No.3. [https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal\\_Desain/article/view/5877/3250](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/Jurnal_Desain/article/view/5877/3250)
- Dendi Sudiana. 2001. Tipografi: Sebuah Pengantar. Mediator: *Jurnal Komunikasi*, Vol.2, No.2. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/740/408>
- Irwandi. Ansel Adams Easton. 2015. Kajian Karya, Kesenimanian, dan Aspek Sosialnya. Vol.11, No.1. <https://journal.isi.ac.id/index.php/rekam/article/download/1289/226>
- Siti Desintha, Reinaldo Varian. 2019. User Interface Website Situs Batujaya Karawang. *Jurnal Titik Imaji*. Vol.2, No.2. <https://journal.ubm.ac.id/index.php/titik-imaji/article/view/1959/1596>

Sumber Lain :

- Pengertian Layout Desain, Prinsip, Elemen, Tujuan, dan Manfaat. (Yunita Setyaningsih, 2021) <https://dianisa.com/pengertian-layout-desain/>
- Selama Tahun 2020 Neraca Perdagangan Jatim Defisit. (Dinas Kominfo Jawa Timur, 2021) <https://kominfo.jatimprov.go.id/read/umum/selama-tahun-2020-neraca-perdagangan-jatim-defisit>