

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User Interface merupakan proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (*user*), sementara UX atau *User Experience* merupakan sebuah proses dimana pengguna dapat berinteraksi dengan *interface* secara baik dan nyaman.

Pembuatan sebuah sistem informasi manajemen tidak akan lepas dari pentingnya desain tampilan atau *user interface* dari sistem informasi tersebut, karena *user interface* merupakan tampilan visual yang menjadi penghubung antara pengguna dengan sistem yang akan dibuat. *User Interface* (UI) adalah hal yang saling memiliki keterkaitan walaupun tujuan penerapannya berbeda. Sebuah antar muka yang baik adalah dapat memberikan interaksi dan tampilan yang memudahkan pengguna dan sesuai dengan informasi maupun tujuan dari perangkat lunak tersebut.

User Interface dan User Experience (UI/UX) dimasa sekarang memiliki peranan penting dalam proses pembangunan aplikasi, karena desain merupakan tampilan yang paling awal dilihat oleh user sehingga bisa dikatakan *first impression* dari user adalah desain tersebut. Membangun sebuah aplikasi harus sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga peranan penting UI UX ini masuk didalamnya yaitu memahami pengguna terkait kebutuhan dan fitur apa saja yang nantinya akan dibangun pada aplikasi tersebut.

Bidang UI UX sudah sangat diminati untuk masa sekarang. Profesi atau istilah UI UX *Designer* sudah mulai familiar di masa sekarang, seorang UI UX *Designer* bertanggungjawab atas tampilan serta kenyamanan sebuah aplikasi yang nantinya akan dibutuhkan pengguna sehingga UI UX *Designer* di masa sekarang dapat dikatakan sangat penting dalam pengembangan sebuah aplikasi.

Aplikasi sendiri terdiri dari aplikasi web, mobile, dan desktop. Aplikasi web merupakan aplikasi yang diakses menggunakan jaringan internet, cara membukanya melalui web browser. Dalam perjalannya seorang UI UX *Designer*

juga bisa membuat desain aplikasi untuk ketiga platform tersebut sehingga nantinya bisa menyesuaikan dengan keinginan konsumen ataupun *client* serta memudahkan didevelop oleh programmer.

Bisa AI Academy dibawah naungan PT. Bisa Artifisial Indonesia dan juga salah satu mitra dari kegiatan MSIB Kampus Merdeka ini merupakan lembaga pelatihan yang berfokus dalam Edu-tech dan pengembangan *Artificial Intelligence* yang menyelenggarakan program khusus untuk menghasilkan bakat-bakat digital yang berkompetensi di bidangnya untuk saling menginspirasi dan menyemangati dalam kegiatan yang dilakukan oleh kampus merdeka.

Salah satu project dari Bisa AI Academy adalah HADE (Halo Design Material Provider). Perancangan user interface design pada website company profile Hade Matpro Indonesia diharapkan dapat membantu proses pembuatan website company pada aplikasi tersebut dalam tugas Magang Bersertifikat Kampus Merdeka.

1.2 Tujuan Magang

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan Magang secara umum adalah:

- a. Meningkatkan keterampilan dan pengetahuan bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industry/instansi.
- b. Mendapatkan pengalaman kerja secara langsung dari perusahaan
- c. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap lingkungan dunia kerja
- d. Mengembangkan keterampilan yang diperoleh dari kampus dan diimplementasikan kedalam kegiatan magang

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan Magang secara khusus adalah:

1. Membuat *User Interface website company profile* Hade Matpro Indonesia
2. Mengetahui cara membuat alur sistem *website company profile* Hade Matpro Indonesia

3. Mengimplementasikan materi tentang UI UX dalam project Hade Matpro Indonesia

1.2.3 Manfaat Magang

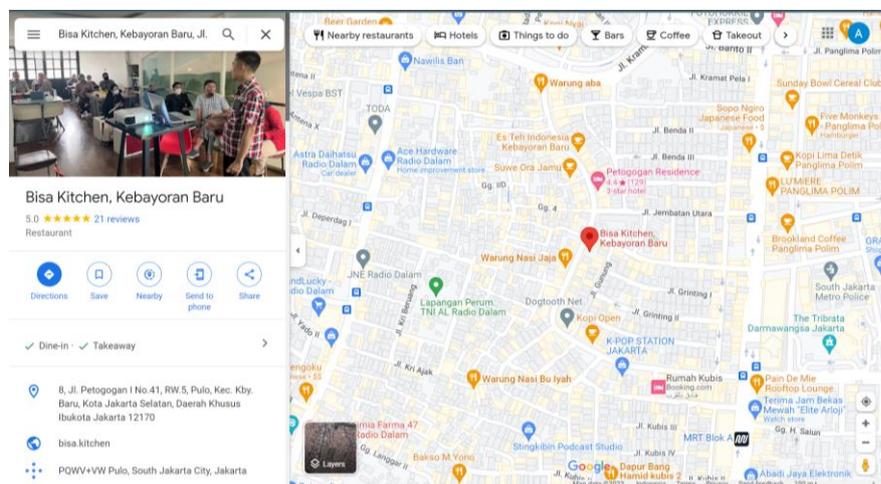
Manfaat Magang adalah sebagai berikut:

- Memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
- Mengetahui lingkungan sekitar dalam dunia kerja
- Mengimplementasikan ilmu yang diterima dikampus

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Lokasi Magang yaitu di PT. Bisa Artifisial Indonesia atau Bisa AI Academy yang terletak di Jalan Petogogan I Nomor 41, Kelurahan Pulo, Kecamatan Kebayoran Baru, Kota Jakarta Selatan, Provinsi DKI Jakarta 12140. Berikut merupakan peta lokasi kantor PT. Bisa Artifisial Indonesia



Gambar 1.1 Peta Lokasi Magang

1.3.2 Waktu

Jadwal aktif kegiatan magang dimulai pada tanggal 15 Agustus 2022 sampai dengan 31 Desember 2022. Pada perusahaan tersebut menerapkan system Hybrid untuk mahasiswa magang. Jadwal *Work from Office* yaitu mulai pukul 09.00 hingga

pukul 17.00 WIB. Penyampaian Progress pekerjaan dilakukan seminggu sekali oleh mentor sesuai bidang masing-masing.

1.4 Metode Pelaksanaan

- a. Metode studi literatur atau pembelajaran mandiri untuk penunjang aktivitas magang
- b. *Weekly Meeting*, melakukan pertemuan mingguan dengan tim dan juga mentor untuk melaporan progress serta kendala selama pengerjaan magang.
- c. Pembuatan Sistem, pada tahap ini melakukan perancangan program hasil pembagian project tugas magang yang nantinya dikerjakan.