

# BAB 1. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat, Tak dapat dipungkiri bahwa aplikasi perangkat lunak kini sudah menjadi kebutuhan yang tidak bisa dilepaskan lagi dari kehidupan masyarakat di Indonesia. Kebutuhan masyarakat dunia yang selalu terikat dengan berbagai aplikasi, membuat berbagai penyedia aplikasi berkompetisi untuk selalu menemukan sebuah inovasi terbaru.

Aplikasi berbasis web mulai populer seiring dengan jumlah pengguna internet aktif di seluruh dunia. Selain mudah untuk diakses perangkat website juga tidak membutuhkan sumber daya yang besar dari sisi perangkat keras atau lunak. Dari setiap kalangan-pun dapat menggunakan sebuah aplikasi website. Aplikasi website juga banyak sekali digunakan oleh perusahaan - perusahaan, instansi pemerintah dan juga per-orangan.

PT. Sekawan Media Informatika merupakan perusahaan yang berlokasi di Malang, Jawa Timur tepatnya berada di kecamatan Kedungkandang, merupakan perusahaan yang bergerak dalam bergerak dalam bidang Software House. Perusahaan ini bersedia menjadi tempat melaksanakan kegiatan PKL, selain itu perusahaan ini merupakan tempat yang sesuai dengan bidang Pendidikan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi yang akan mempelajari seputar *Software & Apps Development, Mobile Apps Development, Web Design & Development*, dan Pengadaan Infrastruktur IT.

PT. Sekawan Media Informatika saat ini memiliki aplikasi unggulan yaitu aplikasi SIPAS (Sistem Informasi Pengarsipan Surat). Dari aplikasi tersebut dibutuhkan aplikasi pendukung untuk mengatur suatu admin organisasi, penyimpanan dan jumlah user yang mengolah aplikasi SIPAS dalam suatu organisasi. Dikarenakan aplikasi tersebut masih belum ada dan masih akan dikembangkan, sehingga sebagai mahasiswa yang sedang melaksanakan PKL

mendapatkan proyek untuk dapat menganalisa dan merancang *UI UX* dari aplikasi *Web App* Admin Organisasi (Aplikasi mengatur admin, kapasitas *cloud* dan user). Analisis dan Perancangan *UI UX* Admin Organisasi bertujuan untuk menghasilkan suatu desain aplikasi yang memiliki *UI UX* yang menarik dan mudah dipahami oleh pengguna *website* nantinya.

Analisa dan perancangan aplikasi Admin Organisasi menggunakan figma sebagai media untuk implementasi desain *UI UX*. Hasil dari Analisa dan perancangan *UI UX* Admin Organisasi juga digunakan untuk memudahkan tim untuk mendapatkan gambaran dari sistem yang akan dikembangkan, sehingga untuk *frontend developer* nantinya tinggal mengaplikasikan ke bentuk *website* yang sebenarnya (*convert to html - react js*). Oleh karena itu laporan ini akan membahas tentang analisis dan perancangan *prototype UI UX web app* admin organisasi SIPAS *cloud* (PT. Sekawan Media).

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum**

Tujuan Praktek Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah :

1. Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapang, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya mengikuti perkembangan ipteks.
2. Mengetahui manajemen pengembangan perangkat lunak (software) di perusahaan tempat pelaksanaan PKL
3. Menambahkan kesempatan bagi mahasiswa memantapkan keterampilan dan pengetahuannya untuk menambah kepercayaan dan kematangan dirinya.
4. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah di bakukan.

5. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap sikap tenaga kerja didalam melaksanakan dan mengembangkan teknik-teknik tertentu serta alasan-alasan rasional dalam menerapkan teknik-teknik tersebut.

### **1.2.2 Tujuan Khusus**

Tujuan praktek kerja lapang (PKL) secara khusus adalah :

1. Memahami tahapan tahapan dalam merancang suatu *prototype UI UX* desain Admin Organisasi .
2. Mengetahui bagaimana cara menganalisis desain agar suatu rancangan desain dapat mudah digunakan oleh user atau mudah dipahami oleh user.
3. Menyelesaikan suatu rancangan desain *prototype UI UX* yang siap di implementasikan ke sebuah website oleh *frontend* developer.

### **1.2.3 Manfaat**

Manfaat praktek kerja lapang (PKL) adalah sebagai berikut :

#### **A. Bagi Mahasiswa**

1. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengentuannya sehingga kepercayaan dan kematangan dirinya akan semakin meningkat.
3. Mahasiswa terlatih untuk berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan yang sudah dibakukan.
4. Menumbuhkan sikap kerja mahasiswa berkarakter.
5. Mengenal dan merasakan sikap professional yang dibutuhkan di industri.
6. Mengetahui secara lebih jelas mengenai manajemen perusahaan dalam proses pengembangan software dan mendapatkan pengalaman kerja serta dapat berinteraksi dalam suatu team work.

**B. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)**

1. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana kurikulum yang telah diterapkan sesuai dengan kebutuhan tenaga kerja yang terampil dalam bidangnya.
2. Sebagai pengenalan instansi pendidikan Politeknik khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi. Pada badan-badan usaha atau perusahaan yang membutuhkan lulusan atau tenaga kerja yang dihasilkan oleh Politeknik Negeri Jember khususnya Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknologi Informasi

**C. Bagi Perusahaan**

1. Dapat memenuhi kebutuhan tenaga kerja lepas yang berwawasan akademi dari praktek kerja lapangan tersebut
2. Memanfaatkan salah satu sumber informasi mengenai situasi umum institusi tempat praktek tersebut dari hasil laporan praktek kerja lapang.

**1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja****1.3.1 Lokasi Kerja**

Lokasi kegiatan praktek kerja lapangan adalah pada antor PT. Sekawan Media yang berada di Jl. Danau Maninjau Raya No 29 Sawojajar, Kedungkandang, Kota Malang, Indonesia, Telepon: (0341) 302 1661.

**1.3.2 Jadwal Kerja**

Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 28 September 2020 sampai dengan tanggal 28 Desember 2020. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 08.00 WIB sampai pada pukul 16.30 WIB.

#### **1.4 Metode Pelaksanaan**

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode diskusi dan sharing dilakukan antara kawan magang dengan mentor, CTO mengenai perancangan *prototype* desain yang akan dibuat.
- b. Metode studi literatur mempelajari literatur-literatur yang terkait dengan judul yang diangkat sebagai judul laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.