

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam menyelenggarakan Pendidikan vokasional, Politeknik Negeri Jember (Polije) mengarahkan suatu program proses belajar mengajar pada tingkat keahlian, keterampilan, dan lulusan polije diharapkan mampu melaksanakan serta mengembangkan standar kompetensi yang spesifik di dunia industri serta berwirausaha secara mandiri. Sejalan dengan program peningkatan kompetensi tersebut, maka mahasiswi Polije wajib mengikuti kegiatan magang.

Program magang merupakan salah satu Pendidikan akademik untuk menyiapkan mahasiswa dalam menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat pada saat ini. Program magang juga akan memberikan pengalaman praktis yang memadai kepada mahasiswa, membentuk *hard skill* dan *soft skills* mahasiswa dengan kuat serta menawarkan pengalaman kerja profesional terstruktur kepada mahasiswa bersama dengan bantuan ahli di masing-masing bidangnya (Ullaeli et al., 2024).

Salah satu perusahaan yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan program magang yang telah dilakukan oleh mahasiswa Politeknik Negeri Jember program studi PSDKU Teknik Informatika Kab. Nganjuk adalah PT. Otak Kanan yang terletak di Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234. PT. Otak Kanan telah menjalankan usaha dengan penuh kreativitas, lebih dari 10 tahun sejak berdiri pada tahun 2009 hingga kini menjadi perusahaan teknologi digital yang telah melayani ribuan pelanggan dari berbagai segmen pasar dan menjadi solusi bagi pribadi maupun perusahaan yang ingin bertransformasi menjadi lebih baik dan berkelanjutan.

PT. Otak Kanan menyediakan layanan digital marketing dan IT. Salah satu layanan IT adalah *Developer UI/UX* sebagai keperluan desain aplikasi mobile dan *website, company profile* serta logo untuk perusahaan. Layanan tersebut selaras dengan karakteristik program studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jember. Pada kemajuan teknologi saat ini, desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dapat memanfaatkan perangkat digital serta internet dalam menciptakan suatu

produk yang mudah juga nyaman digunakan oleh pelanggan (Rayhaan Yusri et al., 2024). *Project* magang yang dikerjakan sebagai divisi *Developer UI/UX* di PT. Otak Kanan yakni perancangan *UI/UX Design* pada Aplikasi Mobile BayuQR dan *Website Accounting* menggunakan figma. Pada project tersebut, pembimbing lapang memberikan contoh aplikasi mobile BayuQR dan *Website Accounting* sebelumnya untuk memahami *user flow* aplikasi maupun *website*, sehingga dapat mempermudah untuk mengetahui apa saja fitur-fitur *UI/UX Design* yang dibuat apakah sudah sesuai keinginan perusahaan.

Perancangan *UI/UX Design* pada Aplikasi Mobile BayuQR dan *Website Accounting* bertujuan untuk mendukung *User Friendly* yang intuitif dalam menciptakan antarmuka maupun pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan digunakan dengan lebih efisien. Selain itu, dapat memahami fungsi desain produk tanpa adanya panduan tambahan seperti navigasi yang mudah diakses juga tata letak yang rapi. Diharapkan hasil dari perancangan *UI/UX Design* ini dapat menciptakan solusi yang inovatif dan relevan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Tujuan umum setelah kegiatan magang ini untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan praktis dalam bidang pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada aplikasi mobile dan *website*. Diantaranya :

- a. Mengkaji permasalahan-permasalahan praktis dunia kerja dan mampu memberikan alternatif solusi sesuai dengan ilmu yang dimiliki.
- b. Meningkatkan kemampuan analisis terhadap kebutuhan pengguna serta penerapan prinsip desain yang efektif dalam proyek nyata.
- c. Mengembangkan sikap profesional yang mencakup integritas, tanggung jawab, dan dedikasi dalam setiap aspek pekerjaan.
- d. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- e. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan instansi.

1.2.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus yang merupakan bagian dari tujuan umum dan mengemukakan hasil-hasil yang akan dicapai, meliputi :

- a. Memahami dan menerapkan prinsip-prinsip *UI/UX Design* untuk menciptakan desain yang relevan dan *user-friendly* yang intuitif sebagai implementasi akhir pada aplikasi mobile atau *website*.
- b. Menyelesaikan proyek *UI/UX Design* yang memberikan solusi inovatif sesuai dengan arahan pembimbing lapang dan kebutuhan perusahaan.
- c. Meningkatkan kemampuan *soft skill* dalam mendukung kolaborasi dengan tim pengembang (*Front-End Web*) untuk menjelaskan alur serta cara kerja setiap fitur.

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan bagi :

1.3.1 Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa :

- a. Mendapatkan pengalaman nyata dalam dunia kerja dengan mengaplikasikan teori dan keterampilan *UI/UX Design* secara langsung.
- b. Meningkatkan kemampuan teknis, seperti penggunaan perangkat lunak desain (figma), serta keterampilan non-teknis, seperti komunikasi, manajemen waktu, dan kolaborasi tim.
- c. Menghasilkan karya nyata yang dapat dimasukkan ke dalam portofolio sebagai nilai tambah untuk karier di bidang UI/UX.

1.3.2 Program Studi/Instansi

Manfaat bagi program studi/instansi :

- a. Membuktikan keberhasilan program pendidikan dalam mencetak lulusan yang kompeten dan siap kerja.
- b. Meningkatkan kualitas kurikulum melalui feedback dari industri, yang dapat digunakan untuk memperbarui dan menyesuaikan materi ajar agar lebih relevan dengan kebutuhan pasar kerja.

- c. Mempererat hubungan dengan industri, membuka peluang untuk kerjasama dalam penelitian, proyek bersama, dan program pengembangan lainnya.

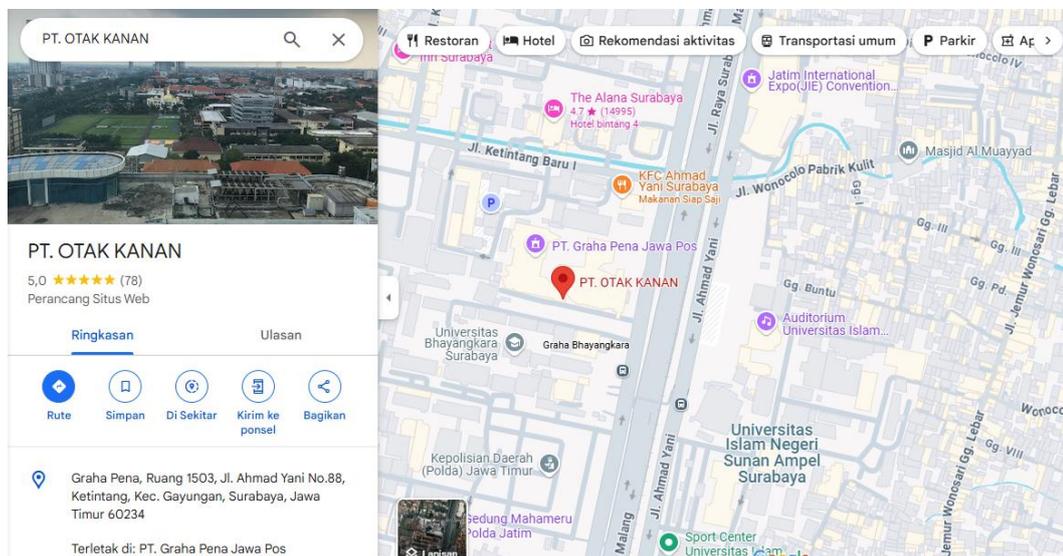
1.3.3 Industri

Manfaat bagi industri :

- a. Memberikan kesempatan untuk mendapatkan tenaga kerja terlatih dan berkualitas tanpa biaya rekrutmen yang tinggi.
- b. Membantu perusahaan dalam mengembangkan dan melatih calon karyawan potensial, serta meningkatkan citra perusahaan sebagai tempat kerja yang mendukung pendidikan dan pengembangan karier.
- c. Menjalin kerja sama dengan institusi pendidikan untuk pengembangan riset atau pengembangan produk berbasis UI/UX.

1.4 Lokasi dan Waktu

Magang dilaksanakan di PT. Otak Kanan - Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No.88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234. Peta lokasi pelaksanaan magang dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1. 1 Lokasi Magang PT. Otak Kanan

Pelaksanaan waktu magang telah dilaksanakan selama lima bulan dalam rentang waktu 01 Agustus 2024 hingga 19 Desember 2024. Kegiatan magang dilaksanakan dari hari Senin hingga Jumat, dengan dua shift kerja setiap harinya. Shift pagi akan dimulai pukul 08.00 hingga 12.00 WIB, Setelah istirahat siang, shift

Tahapan-tahapan pelaksanaan magang, diantaranya :

1. Tahap pertama pra-pelaksanaan

Tahap pra-pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi magang oleh pihak koordinator magang PSDKU program studi Teknik Informatika Kab. Nganjuk. Kemudian mahasiswa dapat mulai menentukan lokasi magang berdasarkan daftar referensi perusahaan yang diberikan oleh koordinator magang. Setelah itu, mahasiswa menghubungi perusahaan melalui WhatsApp maupun gmail untuk memastikan ketersediaan posisi magang. Jika sudah mendapat konfirmasi dari perusahaan, mahasiswa membuat proposal magang dan diajukan ke pihak kampus. Proposal magang yang sudah disetujui oleh pihak kampus akan dikirimkan ke perusahaan dengan surat pengantar dari kampus. Apabila perusahaan sudah menyetujui pelaksanaan magang, mahasiswa dapat melaksanakan magang sesuai dengan waktu yang ditentukan.

2. Tahap kedua pelaksanaan

Mahasiswa mulai melaksanakan magang selama waktu yang ditentukan mulai bulan Agustus sampai Desember 2024. Selama pelaksanaan magang, mahasiswa mengerjakan project sesuai divisi masing-masing. Selain itu, mahasiswa juga melakukan presentasi project yang sudah dikerjakan setiap satu bulan sekali. Semua kegiatan yang telah dikerjakan di dokumentasikan dalam logbook magang.

3. Tahap terakhir pasca pelaksanaan magang

Tahap terakhir dari rangkaian kegiatan magang adalah melakukan presentasi akhir dari project yang telah dikerjakan kepada pembimbing lapang. Setelah menyelesaikan project, mahasiswa menyusun laporan akhir magang untuk disetujui dan ditandatangani oleh supervisor dan pembimbing lapang sebagai syarat ujian magang.