

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapangan merupakan salah satu model penyelenggaraan pendidikan profesional yang memadukan secara sistematis antara pendidikan di kampus dan penguasaan keahlian dan keterampilan, dengan cara bekerja secara langsung di dunia kerja dan industri (Wibowo & Nugroho, 2021). Melalui program ini, mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan ke dalam dunia industri, serta mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan di lingkungan kerja profesional. Selain itu, PKL juga menjadi sarana bagi mahasiswa untuk memahami tantangan serta dinamika pekerjaan di bidang yang sesuai dengan jurusan mereka.

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk terus berinovasi dalam menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Dalam konteks ini, PT Linkdataku Solusi Indonesia sebuah perusahaan teknologi yang bergerak di bidang solusi data dan pelaporan mengembangkan aplikasi Traction Tracker sebagai alat bantu pemantauan kinerja dan aktivitas yang berbasis data. Aplikasi ini dirancang untuk membantu perusahaan dalam melacak progres dan metrik performa secara real-time, guna menunjang pengambilan keputusan yang lebih cepat dan akurat. Namun, untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat digunakan dengan efisien oleh berbagai tipe pengguna, aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) menjadi elemen krusial dalam proses perancangannya. UI/UX yang baik tidak hanya membuat aplikasi terlihat menarik, tetapi juga menentukan seberapa mudah dan menyenangkan aplikasi digunakan dalam aktivitas sehari-hari.

Perancangan UI/UX pada aplikasi Traction Tracker tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan melalui pendekatan yang berpusat pada kebutuhan dan karakteristik pengguna (*user-centered design*). Proses ini melibatkan observasi terhadap cara kerja tim operasional dan manajerial yang menjadi target utama pengguna aplikasi, serta identifikasi titik-titik kesulitan dalam alur kerja mereka. Informasi tersebut menjadi dasar dalam menentukan struktur navigasi, penempatan fitur utama, serta penyusunan informasi secara visual agar lebih mudah dipahami. Pendekatan desain yang dihasilkan mampu menyesuaikan diri dengan pola pikir pengguna, mengurangi beban kognitif, serta mempercepat adaptasi terhadap aplikasi baru. Oleh karena itu, UI/UX yang dirancang tidak hanya sekadar estetika visual, melainkan juga sebagai bentuk solusi terhadap permasalahan nyata yang dihadapi pengguna dalam proses kerja mereka.

Selain fokus pada kenyamanan pengguna, desain UI/UX aplikasi Traction Tracker juga mempertimbangkan aspek konsistensi dan keterjangkauan teknologi. Setiap elemen visual mulai dari warna, ikon, hingga tipografi dipilih untuk menciptakan identitas visual yang profesional sekaligus mudah dibaca dalam berbagai kondisi layar. Fitur-fitur penting seperti pelaporan

metrik, filter data, dan notifikasi dirancang agar dapat diakses dalam satu hingga dua langkah saja, meminimalkan klik yang tidak perlu. Desain responsif juga diterapkan agar aplikasi dapat digunakan secara optimal di berbagai perangkat, baik itu *desktop* maupun *mobile*. Mengutamakan aksesibilitas dan efisiensi, aplikasi ini tidak hanya mendukung pengguna internal PT Linkdataku, tetapi juga berpotensi untuk dikembangkan sebagai produk yang bisa digunakan oleh pihak eksternal di masa depan. UI/UX yang matang menjadi fondasi penting untuk memastikan bahwa aplikasi ini dapat berjalan lancar tanpa banyak pelatihan tambahan.

Pada akhirnya, perancangan UI/UX aplikasi Traction Tracker merupakan bagian integral dari strategi pengembangan produk digital di PT Linkdataku Solusi Indonesia. Melalui proses iteratif yang melibatkan riset pengguna, pembuatan prototipe, dan pengujian berkala, tim desain berupaya menghadirkan solusi digital yang fungsional sekaligus ramah pengguna. Investasi pada aspek UI/UX terbukti mampu meningkatkan retensi pengguna, mengurangi kesalahan penggunaan, dan mempercepat adopsi teknologi baru di lingkungan kerja. Perancangan aplikasi ini, diharapkan proses pelaporan dan pemantauan kinerja dapat dilakukan secara lebih sistematis dan transparan, sehingga mendukung efisiensi operasional perusahaan secara keseluruhan. Maka dari itu, penting bagi setiap pengembangan aplikasi internal maupun eksternal untuk menempatkan UI/UX sebagai prioritas utama dalam tahap perencanaan dan implementasi sistem.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum dari kegiatan magang ini adalah:

1. Meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap prinsip-prinsip dasar dan lanjutan dalam perancangan UI/UX
2. Memberikan pengalaman langsung dalam proses pengembangan antarmuka web yang sesuai dengan standar industri
3. Melatih kemampuan mahasiswa dalam merancang alur navigasi, struktur informasi, dan interaksi antarmuka (*interaction design*)
4. Mengasah keterampilan dalam menerapkan prinsip desain visual seperti konsistensi, kontras, hierarki, dan aksesibilitas
5. Mendorong mahasiswa untuk berkolaborasi dengan tim lintas fungsi seperti developer, product manager, dan stakeholder lainnya

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus dalam program magang adalah:

1. Mahasiswa mampu menerapkan proses desain UI/UX secara end-to-end, mulai dari user research, pembuatan user flow, wireframe, hingga prototyping dengan tools profesional
2. Mahasiswa dapat mengembangkan desain antarmuka yang responsif dan user-friendly berdasarkan kebutuhan nyata pengguna dan arahan tim pengembang (developer) serta produk (product manager).
3. Mahasiswa terbiasa menggunakan prinsip dan sistem desain berbasis design system dan component-based design yang umum digunakan di industri teknologi modern
4. Mahasiswa mampu bekerja secara kolaboratif dalam tim lintas divisi (desain, pengembangan, dan manajemen produk) dengan komunikasi yang efektif dan profesional.
5. Mahasiswa dapat mempresentasikan ide dan solusi desain UI/UX secara logis dan persuasif kepada stakeholder teknis maupun non-teknis.

1.2.3 Manfaat Magang

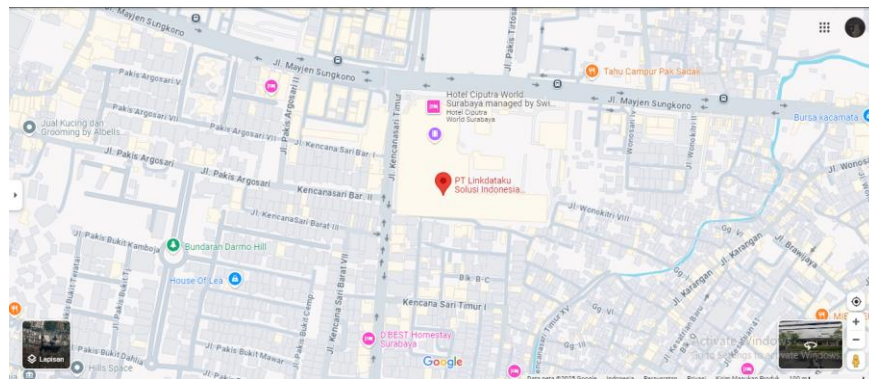
Manfaat yang diharapkan bagi:

1. Mahasiswa
 - a. Mendapat pengalaman kerja langsung di dunia industri yang sesuai dengan bidang keilmuan.
 - b. Mengasah keterampilan teknis dan soft skill yang dibutuhkan dalam dunia profesional.
 - c. Memperluas jaringan profesional dan membuka peluang karier di masa depan.
 - d. Mendapat gambaran nyata mengenai dinamika kerja di perusahaan teknologi.
 - e. Menambah nilai tambah dalam portofolio dan CV sebagai bekal menghadapi dunia kerja.
2. Program Studi/Instansi Pendidikan
 - a. Memperkuat hubungan kerja sama dengan pihak industri.
 - b. Mendapat masukan dari dunia kerja mengenai kebutuhan kompetensi mahasiswa.
 - c. Menyelaraskan kurikulum pendidikan dengan kebutuhan dan tren industri terkini.

- d. Meningkatkan reputasi program studi melalui kontribusi nyata mahasiswa di industri.
 - e. Mendorong pengembangan sistem pembelajaran berbasis praktik langsung.
3. Industri/Perusahaan (PT Linkdataku Solusi Indonesia)
- a. Mendapat kontribusi dari mahasiswa dalam mendukung penyelesaian proyek internal seperti pengembangan Traction Tracker.
 - b. Menjadi sarana identifikasi calon karyawan potensial yang telah memahami budaya dan proses kerja perusahaan.
 - c. Membangun citra positif sebagai perusahaan yang peduli terhadap pengembangan SDM dan pendidikan.
 - d. Memperoleh perspektif segar dan ide-ide kreatif dari generasi muda yang adaptif terhadap teknologi baru.
 - e. Menjalin kolaborasi jangka panjang dengan institusi pendidikan untuk pengembangan riset atau inovasi bersama.

1.3 Lokasi dan Waktu

Magang ini dilaksanakan di kantor PT Linkdataku Solusi Indonesia (Maxy Academy) Surabaya Jawa Timur yang berlokasi di VieLoft SOHO Ciputra World 1220 Jl. Mayjen Sungkono Kav.89 Surabaya, Jawa Timur 60224. Kegiatan magang ini dimulai pada tanggal 14 Oktober sampai dengan 28 Maret 2025. Perusahaan ini menerapkan sistem onsite on office untuk mahasiswa magang. Jadwal *Work from Office* yaitu mulai pukul 08.00 hingga pukul 17.00 WIB. Penyampaian progress pekerjaan dilakukan seminggu dua kali oleh mentor sesuai bidang masing-masing. Peta lokasi magang dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Denah Lokasi Magang

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan yang dilakukan di PT Linkdataku Solusi Indonesia (Maxy Academy) Surabaya adalah sebagai berikut:

1.1.1 Pengenalan Perusahaan dan Rencana Kegiatan

Tahap ini memberikan gambaran rinci tentang perusahaan tempat magang berlangsung antara lain sejarah perusahaan, visi misi perusahaan, serta layanan utama perusahaan. Selain itu, disusun rencana kegiatan yang menjabarkan peran dan tugas yang akan dilaksanakan selama magang, dengan harapan pelaksanaan program dapat berjalan dengan baik dan sesuai target yang ditetapkan. Rencana kegiatan ini akan digunakan sebagai pedoman mahasiswa dalam menyelesaikan setiap tahapan pekerjaan.

1.1.2 Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap kegiatan operasional di dalam perusahaan yang berkaitan dengan sistem kerja, teknologi yang digunakan, serta pola koordinasi antar tim. Observasi mencakup beberapa diskusi awal dengan supervisor untuk memastikan setiap tugas dan tanggungjawab selama program magang berlangsung dipahami secara menyeluruh. Hasil dari observasi digunakan untuk menyusun strategi kerja selama program berlangsung.

1.1.3 Dokumentasi

Tahap dokumentasi merupakan pencatatan kegiatan yang dilakukan selama mengikuti magang. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mencatat setiap kegiatan dan hasil kerja harian sebagai bukti bahwa magang telah dilaksanakan. Dokumentasi ini meliputi pembuatan logbook harian, yaitu pencatatan kegiatan secara sistematis. Dokumentasi ini berfungsi sebagai arsip acuan kerja dan menjadi pedoman dalam penyusunan laporan akhir.

1.1.4 Pelaksanaan Mentoring

Pada tahap ini, mahasiswa melakukan tindak lanjut dengan mengikuti mentoring dengan mentor, untuk memastikan bahwa tugas yang diberikan telah berjalan sesuai dengan standar yang diharapkan. Pembahasan mentoring meliputi evaluasi hasil kerja, kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kerja, dan rekomendasi untuk meningkatkan efisiensi kerja. Hal ini dilakukan agar seluruh kegiatan dapat diselesaikan tepat waktu dengan kualitas yang baik.