

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari kehidupan manusia. Kemajuan internet dan perangkat pintar mendorong berbagai sektor, termasuk properti dan perdagangan barang bekas, untuk beradaptasi dengan kebutuhan masyarakat yang menginginkan layanan yang lebih praktis dan efisien. Barang bekas adalah barang yang sebelumnya telah digunakan oleh pemilik sebelumnya dan kemudian dijual, didonasikan, atau diperdagangkan kembali. Meskipun bukan barang baru, barang bekas sering kali masih memiliki nilai guna dan dapat dimanfaatkan oleh pengguna lain dengan harga yang lebih terjangkau.

Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh startup di bidang ini adalah menciptakan aplikasi dengan desain antarmuka pengguna (*user interface/UI*) yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan dan fungsional. Desain UI yang efektif dapat membantu pengguna memahami dan mengoperasikan aplikasi dengan lebih baik, serta meningkatkan pengalaman pengguna (*user experience/UX*), yang menjadi faktor kunci keberhasilan startup.

Dalam aplikasi startup properti, pengguna membutuhkan kemudahan untuk mencari properti, melihat detail spesifikasi, dan berkomunikasi dengan pemilik atau agen properti. Sementara itu, aplikasi barang bekas perlu menyediakan berbagai kategori produk, menampilkan informasi harga dan kondisi barang dengan jelas, serta memfasilitasi proses jual beli. Semua ini memerlukan desain UI yang responsif dan ramah pengguna agar dapat bersaing di pasar yang semakin kompetitif.

Tren desain UI yang terus berkembang, seperti penggunaan palet warna yang menarik, tipografi yang modern, dan navigasi yang efisien, menjadi elemen penting dalam pengembangan aplikasi startup. Mengabaikan aspek ini dapat berdampak pada

rendahnya tingkat penggunaan aplikasi, yang pada akhirnya menghambat pertumbuhan bisnis startup.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang desain UI untuk aplikasi startup properti dan barang bekas yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dari sisi estetika maupun fungsionalitas. Dengan pendekatan desain yang berfokus pada pengguna, diharapkan aplikasi ini mampu menjadi solusi efektif bagi masyarakat sekaligus meningkatkan daya saing startup di sektor digital.

1.2 Tujuan

Pada penulisan laporan magang dapat memiliki 2 (dua) tujuan, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus yang akan dijelaskan sebagai berikut :

1.2.1 Tujuan Umum

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

1.2.2 Tujuan Khusus

- a. Merancang desain antarmuka pengguna (UI) yang responsif, modern, dan mudah digunakan untuk aplikasi startup properti dan barang bekas.
- b. Meningkatkan pengalaman pengguna (UX) melalui desain UI yang efisien dan intuitif.
- c. Mengidentifikasi kebutuhan pengguna terkait fitur dan navigasi dalam aplikasi properti dan barang bekas.

1.3 Manfaat PKL

Pada pelaksanaan magang ini, Memiliki beberapa manfaat diantaranya adalah sebagai berikut :

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima di perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
- b. Mahasiswa dapat memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
- c. Dapat menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan kerjanya di masa mendatang.
- d. Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang terdidik untuk siap terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.

1.3.2 Manfaat Bagi Program Studi

- a. Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dalam bidangnya.
- b. Terciptanya hubungan kerja sama yang baik dan adanya pertukaran informasi
- c. Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember kepada CV J-Tech Solusindo yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember

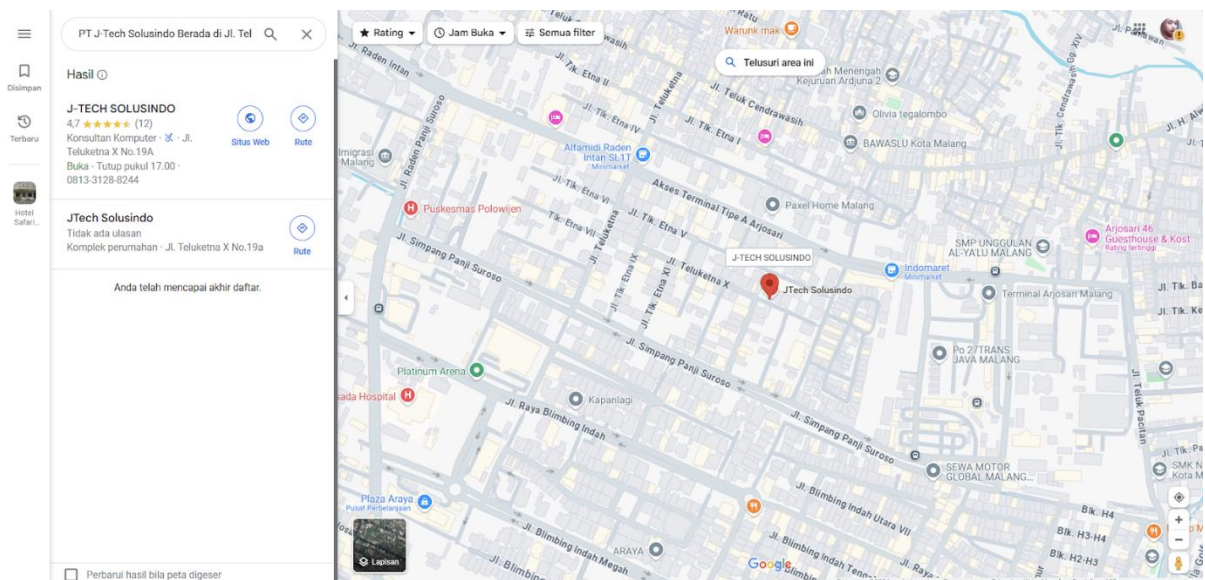
1.3.3 Manfaat Bagi Perusahaan

- a. Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang. Membantu CV J-Tech Solusindo dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

1.4 Lokasi PKL

Pada lokasi kegiatan magang dilaksanakan di kantor CV J-Tech Solusindo, tepatnya berada di Jl. Teluk Etna X No.19A, Arjosari, Kec.Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur.

Sebagai berikut peta lokasi kegiatan magang pada Gambar di bawah ini :



Gambar 1. 1 - Alamat CV J-Tech Solusindo

1.5 Jadwal Kerja

Praktek kerja lapang yang dilaksanakan di CV J-Tech Solusindo dimulai pada tanggal 05 Agustus 2024 sampai 05 Desember 2024. Dan masuk sesuai dengan hari kerja kantor, yaitu hari Senin sampai dengan hari Jumat mulai pukul 08.00 WIB sampai 17.00 WIB.

No	Hari	Jam
1	Senin	08.00-17.00 WIB
2	Selasa	08.00-17.00 WIB
3	Rabu	08.00-17.00 WIB
4	Kamis	08.00-17.00 WIB
5	Jumat	08.00-17.00 WIB

1.6 Metode Pelaksanaan

Cara implementasi Praktek Kerja Lapangan (PKL) dapat dilakukan dalam berbagai metode tergantung pada jenis kegiatan, bidang studi, dan tujuan yang ingin dicapai. Metode pelaksanaan PKL dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik khusus dari tempat PKL. Pentingnya dukungan dan komunikasi yang efektif antara mahasiswa, pembimbing lapangan, dan pihak perusahaan juga tidak dapat diabaikan untuk mencapai keberhasilan PKL. Adapun metode pelaksanaan kegiatan Praktek Kerja Lapang (PKL) di CV J-Tech Solusindo melibatkan tahapan-tahapan berikut :

1.4.1 Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan langsung di lokasi perusahaan. Tujuan dari observasi ini adalah mendapatkan pemahaman umum tentang perusahaan sekaligus mengidentifikasi tantangan yang dihadapi. Selain itu, observasi juga digunakan untuk mempelajari pola kerja dan alur bisnis di CV. J-Tech Solusindo.

1.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mencatat berbagai data penting yang relevan selama pelaksanaan magang. Aktivitas ini menjadi bukti nyata atas kegiatan yang telah dilakukan selama magang. Namun, dokumentasi dilakukan secara terbatas karena beberapa informasi bersifat rahasia dan tidak dapat dibagikan secara publik.

1.4.3 Studi Literatur

Studi literatur bertujuan untuk mengumpulkan data dan informasi yang mendukung penyelesaian masalah yang muncul selama magang. Sumber referensi mencakup jurnal ilmiah, laporan magang sebelumnya, artikel, dan literatur resmi lainnya. Semua sumber ini digunakan untuk memperkaya wawasan dan memberikan dasar teori yang diperlukan dalam mengerjakan proyek selama magang.