

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan komunikasi memberikan dampak besar pada beberapa sektor, salah satunya sektor perdagangan, khususnya sistem untuk pengiriman barang. Jika sebelumnya proses pemantauan pesanan, pengelolaan pembayaran, hingga distribusi barang masih dilakukan secara manual dan memerlukan waktu yang cukup lama, kini penggunaan aplikasi berbasis *web* atau *mobile* membuat proses pemantauan pesanan, mengelola pembayaran, dan pengiriman barang lebih efisien. Perkembangan teknologi memungkinkan layanan pengiriman dapat diawasi secara langsung, lebih jelas dan terorganisir. Melalui pemanfaatan teknologi, layanan pengiriman tidak hanya dapat dipantau secara langsung, tetapi juga memberikan transparansi yang lebih jelas.

Kemudahan penggunaan sistem tersebut didukung dengan adanya antarmuka yang jelas. Antarmuka yang dirancang secara jelas, sederhana dan mudah dipahami akan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna karena mereka dapat dengan cepat memahami cara kerja sistem tanpa harus memerlukan banyak penyesuaian. Dengan demikian, tampilan antarmuka yang sederhana dan ramah pengguna akan mempercepat interaksi, meningkatkan efektivitas kerja, serta mendukung tercapainya tujuan utama dari penggunaan teknologi dalam bidang perdagangan.

PT. Hadid Parama Indonesia sebagai perusahaan yang berkembang, dan memiliki spesialis tersendiri baik di bidang *Internet Marketing*, IT, *Branding*, dan lain sebagainya. Perusahaan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam proyek BosCOD sebuah *platform* pengiriman barang untuk penjual *online* yang memungkinkan pengiriman paket ke seluruh Indonesia. Dalam konteks ini, perancangan antarmuka yang intuitif dan responsif menjadi kunci agar pengguna dapat berinteraksi secara lancar dengan sistem yang dibuat.

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini ditugaskan untuk meningkatkan antarmuka *dashboard* agar lebih sederhana dan *user-friendly*.

Beberapa hal yang ditingkatkan dalam *redesign website* BosCOD ini meliputi, penyederhanaan tata letak *section* dan *button* agar lebih efisien dan penambahan notifikasi pengingat di dalam halaman *dashboard*. Selain itu juga menambahkan tampilan yang berkaitan dengan *platform* BosCOD yang berguna untuk mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan. *Dashboard* yang sudah dilakukan *redesign* kemudian di uji dengan menggunakan *A/B testing*. *Feedback* yang didapatkan melalui *A/B testing* digunakan untuk bahan perbaikan agar tampilan dashboard BosCOD lebih efisien. Melalui *redesign* dan pengujian antarmuka diharapkan aplikasi BosCOD dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal dan memudahkan interaksi pengguna.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

### **1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa**

Berikut terdapat beberapa tujuan umum magang.

- a. Memenuhi persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan di Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
- b. Meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis mahasiswa.
- c. Membangun relasi dan jaringan kerja yang bermanfaat di masa depan.
- d. Mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata.

### **1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa**

Berikut ini terdapat beberapa tujuan khusus magang.

- a. Membangun kemampuan dalam merancang dan memperbaiki tampilan antarmuka agar sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar desain.
- b. Mempelajari proses pembuatan komponen desain agar tetap konsisten ketika digunakan kembali untuk kedepannya.

- c. Melatih kemampuan *UI Acceptance Check* untuk memastikan kualitas, kesesuaian desain dengan kebutuhan.
- d. Mempelajari proses pembuatan *design system* sebagai panduan desain yang terstruktur dan mudan diimplementasikan.

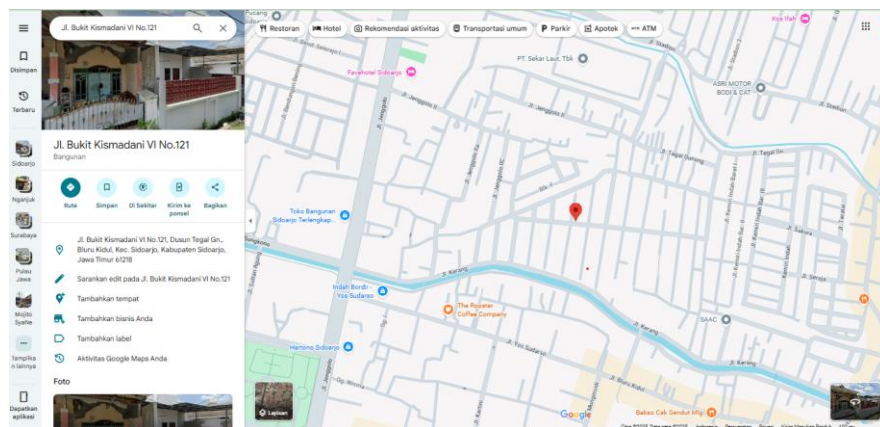
### 1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

Berikut ini terdapat beberapa manfaat bagi mahasiswa, program studi dan institusi.

- a. Bagi Mahasiswa
  - 1) Mengasah disiplin kerja, rasa tanggung jawab, dan kemampuan kolaborasi dalam lingkungan kerja
  - 2) Memperluas wawasan tentang dinamika dan budaya kerja di industri
  - 3) Meningkatkan keterampilan praktis yang relevan dengan bidang studi.
- b. Bagi Politeknik Negeri Jember (Program Studi Teknik Informatika)
  - 1) Memperkuat hubungan kemitraan dengan industri dan instansi terkait.
  - 2) Mendapatkan umpan balik terkait relevansi kurikulum dengan kebutuhan dunia kerja.
  - 3) Menjadi sarana evaluasi dan pengembangan kualitas pembelajaran berbasis praktik.
- c. Bagi Perusahaan
  - 1) Meningkatkan reputasi perusahaan sebagai tempat pembelajaran dan pengembangan talenta muda.
  - 2) Mengembangkan hubungan kemitraan bersama kalangan akademisi dan institusi pendidikan.
  - 3) Mendapatkan gagasan baru dan solusi inovatif dari sudut pandang mahasiswa.

### 1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang dilaksanakan di kantor cabang PT. Hadid Parama Indonesia, yang beralamat di Jl. Bukit Kismadani VI No. 121a, Kab. Sidoarjo, Jawa Timur. Kegiatan magang dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada tanggal 21 Juli 2025 dan berakhir pada tanggal 30 November 2025, dengan beban 20 SKS sesuai ketentuan Program Studi Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember. Sepanjang periode tersebut, penulis mengikuti jadwal kerja lima hari dalam satu minggu, yaitu setiap hari Senin hingga Jumat, dari pukul 08.00 hingga 17.00 WIB.



Gambar 1. 1 Lokasi Magang

### 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah berikut.

1. Metode diskusi dilakukan dengan berdiskusi secara rutin antara tim magang dan pembimbing lapangan untuk mendiskusikan tugas yang telah diberikan sebelumnya. Pada sesi diskusi ini dilakukan peninjauan dan pemberian masukan terhadap hasil desain agar tampilan antarmuka yang dikembangkan sesuai dengan standar desain.
2. Metode studi literatur mempelajari materi – materi yang telah diberikan terkait dengan desain antarmuka dan aturan untuk membuat desain. Selain itu juga mempelajari tentang penerapan *design system* dengan menggunakan alat seperti figma.