

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi web dan aplikasi *mobile* telah meningkatkan standar yang dituntut oleh industri terhadap desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara tampilan, tetapi juga mudah digunakan oleh semua kalangan. Bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi di Politeknik Negeri Jember, kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sarana penting untuk menerapkan teori dan keterampilan yang telah dipelajari dalam dunia kerja nyata. PKL ini mahasiswa diharapkan dapat memahami cara kerja profesional, belajar beradaptasi dalam tim, dan menghadapi berbagai tantangan dalam pengembangan perangkat lunak di industri.

PT Hadid Parama Indonesia adalah perusahaan yang berkembang dan bergerak di berbagai bidang, seperti *Internet marketing*, Teknologi Informasi (IT), *Branding*, serta pengembangan bisnis digital. Perusahaan ini terus berupaya memberikan inovasi yang sesuai dengan kebutuhan pasar modern. Saat ini, PT Hadid Parama Indonesia membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk berpartisipasi langsung dalam proyek BosOnline. Proyek ini adalah sebuah website berbasis digital yang bertujuan menjadi *platform* solusi bisnis *online* yang terhubung dengan berbagai layanan, seperti promosi produk, manajemen transaksi, hingga strategi pemasaran online.

Pada proses kerja, peran sebagai UI *Designer* yaitu bertugas merancang antarmuka pengguna agar pengguna merasa nyaman dan mudah saat menggunakan aplikasi. Tugas utama adalah membuat tampilan yang menarik, konsisten, dan mudah digunakan, serta memastikan setiap bagian desain bisa mendukung fungsi dan kebutuhan aplikasi. Pelaksanaan tugas ini berfokus pada penerapan desain sesuai dengan arahan dari pembimbing agar hasil yang diperoleh sesuai dengan standar yang ditetapkan dan kesempatan untuk belajar langsung tentang proses desain dari praktisi berpengalaman. Kegiatan ini dilaksanakan guna memperoleh

pengalaman dalam menerapkan prinsip desain, bekerja sama dengan tim pengembang, serta memahami hubungan antara aspek keindahan dan kegunaan dalam pengembangan sistem. Kegiatan *redesign dashboard* pada aplikasi seluler bertujuan meningkatkan kemampuan pemantauan dan pengalaman pengguna secara optimal.

Prosesnya mencakup perancangan ulang tampilan halaman utama dengan menekankan pada penyajian data dan informasi status pengiriman secara jelas. Kegiatan eksplorasi fitur yang memudahkan pengguna dalam melacak kiriman, mengakses program afiliasi, serta melakukan transaksi melalui Bospay. Pada kegiatan ini peran yang diambil yaitu tahap *wireframing*, eksplorasi komponen desain, serta pengujian *A/B Testing* dan *Textual Inquiry* untuk mengetahui hambatan pengguna dan menilai sejauh mana rancangan dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Proses ini memberikan pemahaman lebih dalam tentang proses validasi desain berdasarkan data dan masukan pengguna, sehingga rancangan yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu meningkatkan fungsionalitas dan efisiensi penggunaan aplikasi.

Proyek BosCOD tidak hanya memberikan pengalaman PKL, tetapi juga mengembangkan keterampilan nyata dalam bidang digital. Program ini menjadi media pembelajaran yang memungkinkan mahasiswa mengelola proyek teknologi, memahami kebutuhan pengguna, dan beradaptasi dengan dinamika kerja tim profesional. Adanya keterlibatan mahasiswa dalam proyek ini, BosCOD diharapkan menjadi wadah kolaborasi dan sarana pembelajaran yang mampu menciptakan ide-ide kreatif dalam bidang pemasaran dan pengelolaan bisnis *online*.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Berikut terdapat beberapa tujuan umum magang.

- a. Memenuhi persyaratan akademik untuk menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember.
- b. Meningkatkan kemampuan teknis dan non-teknis mahasiswa.

- c. Membangun relasi dan jaringan kerja yang bermanfaat di masa depan.
- d. Menerapkan ilmu dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kondisi kerja nyata.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

Berikut ini terdapat beberapa tujuan khusus magang.

- a. Meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang responsif dan efisien menggunakan *tools* yang tersedia di *Figma*.
- b. Membangun kemampuan dalam menerapkan teori desain dan metode *design thinking* ke dalam proyek nyata, termasuk proses *brainstorming*, membuat *user flow*, *wireframe*, dan *prototyping*.
- c. Melakukan evaluasi dan penyusunan desain berdasarkan masukan dari pengguna atau pembimbing untuk menghasilkan solusi visual yang berfungsi dan sesuai dengan kebutuhan.
- d. Mengumpulkan dan mendokumentasikan komponen desain secara terstruktur melalui *design foundation documentation* yang mencakup elemen UI, warna, tipografi, ikon, dan *grid* sistem.

1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

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

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Membantu melatih kedisiplinan, tanggung jawab, serta kemampuan bekerja sama dalam lingkungan kerja professional.
- 2) Memberikan pemahaman mengenai cara kerja di dunia industri, termasuk dinamika dan budaya kerja yang ada.
- 3) Membantu mengembangkan keterampilan praktis yang sesuai dan mendukung kemampuan dalam bidang studi yang sedang ditempuh.
- 4) Meningkatkan kemampuan beradaptasi dengan tuntutan pekerjaan serta memperkuat sikap professional menghadapi berbagai tantangan di dunia kerja.

b. Bagi Program Studi

- 1) Mempererat kerja sama dengan dunia industri serta lembaga terkait sebagai mitra dalam meningkatkan kualitas pendidikan.
- 2) Mendapatkan umpan balik yang berguna mengenai relevansi kurikulum yang sesuai kebutuhan dan tuntutan dunia kerja.
- 3) Sebagai dasar dalam proses evaluasi dan pengembangan kualitas pembelajaran yang didasarkan pada pengalaman di lapangan.
- 4) Memberi peluang untuk menyesuaikan arah pengembangan ilmu dengan kondisi dan tuntutan industri yang terus berkembang.

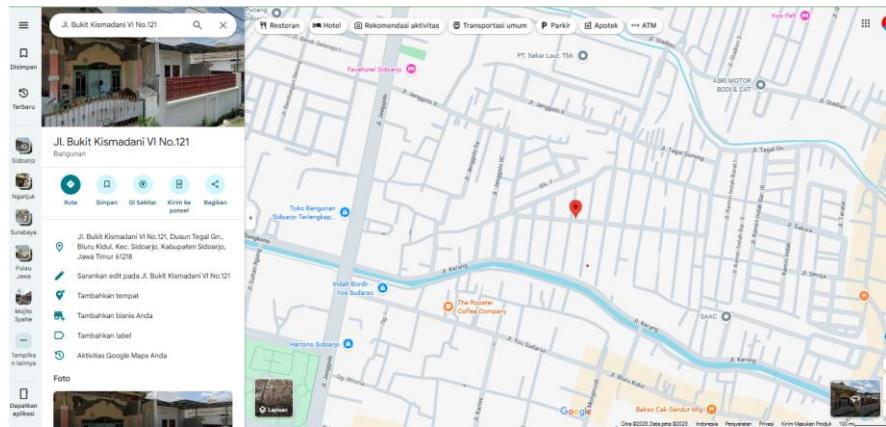
c. Bagi Instansi Tempat Magang

- 1) Menambah citra positif perusahaan sebagai tempat yang mendukung pembelajaran dan pengembangan generasi muda.
- 2) Membangun kerja sama yang lebih baik dengan pihak kampus dan dunia pendidikan.
- 3) Mendapatkan ide-ide baru serta sudut pandang segar dari peserta magang yang bisa menambah nilai tambah bagi perusahaan.
- 4) Membantu menyelesaikan pekerjaan atau proyek tertentu melalui kontribusi langsung dari peserta magang.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di kantor cabang PT. Hadid Parama Indonesia di Jl. Bukit Kismadani VI No. 121A RT 02, RW. 13, Tegal Gunung, Bluru Kidul, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Pada gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 1 Peta Lokasi

1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan selama empat bulan, dimulai pada tanggal 21 Juli 2025 sampai 30 November 2025 dilaksanakan secara luring pada hari kerja kantor yaitu hari senin sampai dengan jumat mulai pukul 08.00 sampai dengan pukul 17.00.

1.4 Metode Pelaksanaan

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

1. Metode diskusi dan *sharing* dilakukan antara tim magang dengan pembimbing lapang di perusahaan. Diskusi ini bertujuan agar memahami konteks produk yang sedang dikembangkan, termasuk riset pasar aplikasi, cara kerja tim, serta pembagian tugas secara spesifik. Pada proses pelaksanaannya, tim magang tidak terlibat secara langsung dalam perancangan desain dari awal, tetapi diberikan tugas-tugas harian yang mendukung proses pengembangan, seperti membuat elemen UI, menyusun halaman *onboarding*, revisi desain berdasarkan petunjuk dari pembimbing lapang, serta dokumentasi komponen desain. Metode ini bertujuan untuk memperoleh pengalaman langsung mengenai proses kerja di tim pengembangan produk digital.
2. Metode studi literatur digunakan untuk mempelajari berbagai referensi yang berkaitan dengan topik dalam bidang UI/UX sebagai dasar dalam menyusun

laporan praktik kerja lapangan serta pedoman dalam melakukan tugas desain yang diberikan.