

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perusahaan untuk memanfaatkan media online sebagai sarana penyampaian informasi dan representasi identitas profesional (Rahman & Herlambang, 2025). Website menjadi salah satu media yang digunakan untuk memperkenalkan profil perusahaan, menampilkan portofolio, serta mendukung aktivitas bisnis, terutama dalam proses sales dan penawaran proyek (Fitria dkk., 2025).

Bagi perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan produk digital, website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk menampilkan portofolio produk dan layanan perusahaan. Kodeno sebagai divisi product development di bawah PT Kode Evolusi Bangsa (Kodegiri) memiliki beberapa produk digital yang telah dikembangkan dan siap digunakan oleh klien sesuai kebutuhan. Oleh karena itu, website *company profile* Kodeno dibutuhkan untuk menyajikan informasi mengenai produk, layanan, serta kapabilitas yang dimiliki secara jelas dan terstruktur.

Website *company profile* Kodeno dirancang untuk mendukung kegiatan *sales* dan *pitching* kepada calon klien melalui penyajian portofolio yang informatif dan menarik. Oleh karena itu, perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) perlu dilakukan dengan pendekatan yang tepat agar website dapat digunakan secara efektif sebagai media representasi dan pendukung proses bisnis.

Melalui kegiatan magang ini, penulis berkontribusi dalam proses perancangan UI/UX website *company profile* Kodeno, dengan tujuan utama untuk mendukung kegiatan *sales* dan meningkatkan kualitas penyajian portofolio. Perancangan UI/UX ini diharapkan dapat membantu tim sales dalam proses penawaran produk dan *pitching* kepada klien, sekaligus meningkatkan profesionalitas tampilan website sebagai media promosi produk. Dengan pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengalaman pengguna, website diharapkan mampu menjadi

media representasi yang optimal dan meningkatkan nilai strategis dalam mendukung proses bisnis perusahaan.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Secara umum, tujuan dari pelaksanaan magang ini yaitu:

- a. Memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam lingkungan kerja profesional
- b. Meningkatkan kompetensi dalam bidang teknologi informasi, khususnya terkait meningkatkan kompetensi dalam bidang teknologi informasi dan pengembangan produk digital.
- c. Membantu mahasiswa memahami budaya kerja, alur kerja, dan tanggung jawab di lingkungan perusahaan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

Tujuan khusus dari kegiatan magang ini adalah:

- a. Merancang desain UI/UX yang sesuai dengan tujuan bisnis perusahaan, yaitu mendukung kegiatan sales dan penyajian portofolio.
- b. Menghasilkan prototype desain website yang memiliki struktur informasi yang jelas, visual menarik, dan berorientasi pada pengalaman pengguna.
- c. Berkontribusi dalam proses koordinasi dan komunikasi tim dalam pengembangan project internal Kodeno.
- d. Melakukan evaluasi dan perbaikan desain berdasarkan masukan dari supervisor dan tim pengembang.

1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Menambah pengalaman praktis dalam perancangan UI/UX website berbasis kebutuhan bisnis.
- 2) Melatih kemampuan *soft skills* mahasiswa seperti komunikasi, kerja sama tim, manajemen waktu, dan kedisiplinan di lingkungan kerja.

- 3) Memperluas pemahaman terkait proses pengembangan produk digital di dunia kerja.

b. Bagi Perusahaan

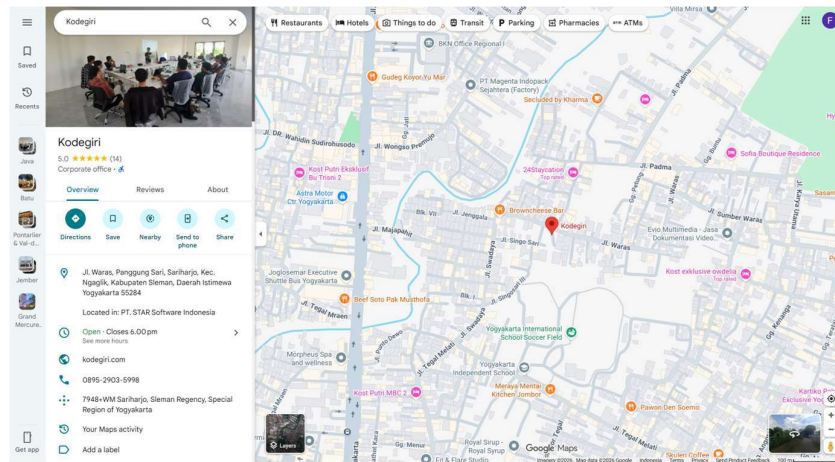
- 1) Mendapatkan konsep desain UI/UX untuk pengembangan website company profile yang lebih efektif dan sesuai kebutuhan bisnis.
- 2) Membantu perusahaan dalam meningkatkan kualitas tampilan dan penyajian informasi produk secara profesional dan terstruktur.
- 3) Memberikan alternatif solusi desain yang dapat dikembangkan lebih lanjut pada tahap implementasi website.

c. Bagi Instansi

- 1) Memperkuat kerja sama antara institusi dengan perusahaan.
- 2) Menjadi sarana penerapan kurikulum berbasis praktik serta meningkatkan kualitas lulusan yang siap menghadapi kebutuhan industri.

1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang dilaksanakan di PT Kode Evolusi Bangsa yang berlokasi di Jl. Waras, Panggung Sari, Sariharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284. Magang berlangsung selama empat bulan, terhitung sejak 4 Agustus 2025 hingga 5 Desember 2025. Pelaksanaan magang dilakukan dengan metode hybrid, di mana penulis bekerja dari kantor (*Work From Office/WFO*) sebanyak dua kali dalam satu minggu, sementara hari kerja lainnya dilakukan secara (*Work From Anywhere/WFA*) sesuai kebijakan perusahaan.



Gambar 1. 1 Lokasi Perusahaan

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan magang dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Pendaftaran Magang

Tahap pendaftaran magang diawali dengan pembentukan kelompok magang sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan oleh Program Studi. Setelah kelompok terbentuk, penulis melakukan pencarian tempat magang secara mandiri melalui internet dengan mempertimbangkan kesesuaian bidang perusahaan dengan kompetensi yang dimiliki. Selanjutnya, penulis melakukan komunikasi awal dengan pihak perusahaan untuk menanyakan ketersediaan penerimaan mahasiswa magang.

Setelah perusahaan menyatakan kesediaan, penulis menyusun proposal magang yang kemudian diajukan kepada pihak administrasi Program Studi untuk mendapatkan persetujuan kelayakan lokasi magang. Proposal yang telah disetujui selanjutnya dikirimkan secara resmi kepada perusahaan. Tahap pendaftaran magang diakhiri dengan diterimanya surat konfirmasi atau pernyataan penerimaan magang dari perusahaan.

b. Pembekalan Magang

Setelah dinyatakan diterima sebagai peserta magang, penulis mengikuti kegiatan pembekalan magang yang diselenggarakan oleh pihak kampus. Pembekalan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman terkait aturan pelaksanaan magang, etika kerja, penyusunan logbook, serta teknis penulisan laporan magang. Melalui kegiatan pembekalan ini, penulis diharapkan siap secara akademik dan mental sebelum memasuki dunia kerja secara langsung.

c. Pelaksanaan Magang

Tahap pelaksanaan magang dilakukan di PT Kode Evolusi Bangsa sesuai dengan periode yang telah ditentukan. Pada tahap ini, penulis melaksanakan kegiatan magang dengan sistem kerja *hybrid* sesuai kebijakan Perusahaan di mana pelaksanaan kerja dilakukan baik di kantor maupun secara jarak jauh.

Selama pelaksanaan magang, penulis terlibat dalam berbagai aktivitas kerja yang berlangsung di lingkungan perusahaan. Kegiatan yang dilakukan meliputi koordinasi dengan tim internal, diskusi terkait project, serta pelaksanaan tugas sesuai dengan peran yang diberikan pada masing-masing project. Penulis juga mengikuti alur kerja perusahaan, mulai dari penerimaan tugas, proses pengerjaan, hingga penyampaian hasil pekerjaan.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan magang dilakukan secara bertahap dan terstruktur, serta disertai dengan komunikasi dan evaluasi secara berkala bersama pembimbing magang dan tim terkait. Hal ini bertujuan untuk memastikan setiap kegiatan berjalan sesuai dengan rencana, kebutuhan perusahaan, serta mendukung pencapaian tujuan pelaksanaan magang secara keseluruhan.

d. Penyusunan Laporan Magang

Selama pelaksanaan magang, penulis melakukan pencatatan kegiatan harian dalam bentuk logbook magang sebagai dokumentasi aktivitas yang telah dilakukan. Setelah kegiatan magang selesai, penulis menyusun laporan akhir magang yang berisi seluruh rangkaian kegiatan, hasil perancangan, serta pembahasan yang diperoleh selama proses magang. Penyusunan laporan ini

dilakukan sesuai dengan pedoman penulisan laporan magang yang berlaku di Program Studi.

e. Ujian Magang

Ujian magang dilaksanakan sebagai tahapan akhir setelah penyusunan laporan magang. Pelaksanaan ujian magang bertujuan untuk menilai pemahaman mahasiswa terhadap kegiatan magang yang telah dijalani, serta untuk memastikan bahwa capaian pembelajaran selama pelaksanaan magang telah tercapai.