

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital yang pesat mendorong perusahaan untuk menghadirkan produk dan layanan berbasis digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga memiliki tampilan antarmuka yang menarik serta mudah digunakan. Dalam era digital saat ini, desain antarmuka pengguna (User Interface) dan pengalaman pengguna (User Experience) menjadi faktor penting dalam menentukan keberhasilan sebuah produk digital, karena berpengaruh langsung terhadap kenyamanan, kepercayaan, dan kepuasan pengguna.

PT Bejana Investidata Globalindo merupakan perusahaan yang bergerak dalam pengembangan platform digital berbasis teknologi. Dalam proses pengembangan produk digital, perusahaan membutuhkan perancangan antarmuka yang mampu menyampaikan informasi secara jelas, menarik secara visual, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, peran UI/UX Designer dan Graphic Designer menjadi sangat penting dalam mendukung terciptanya produk digital yang berkualitas.

Melalui kegiatan magang ini, penulis berkesempatan untuk terlibat langsung dalam proses perancangan desain antarmuka dan konten digital pada beberapa platform yang dikembangkan oleh perusahaan, yaitu Dzikra, Hifz, Paboi, dan Joumpa. Kegiatan tersebut mencakup proses perancangan visual, penyusunan alur pengguna, hingga penyesuaian desain dengan kebutuhan pengembangan sistem.

Kegiatan magang ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi mahasiswa untuk mengembangkan kompetensi profesional, memahami kebutuhan industri, serta meningkatkan kemampuan dalam menerapkan prinsip desain UI/UX secara nyata dalam dunia kerja

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang Mahasiswa

Tujuan umum dari pelaksanaan kegiatan magang ini adalah untuk memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada mahasiswa dalam lingkungan industri, khususnya di bidang UI/UX Design dan Graphic Design, sehingga mahasiswa mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik kerja profesional.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang Mahasiswa

1. Menerapkan konsep dan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) dalam perancangan produk digital.
2. Mengembangkan kemampuan dalam merancang desain antarmuka dan konten visual yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan produk.
3. Memahami alur kerja pengembangan produk digital melalui kolaborasi dengan tim terkait.
4. Meningkatkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, serta profesionalisme dalam lingkungan kerja industri.
5. Menambah wawasan dan pengalaman kerja sebagai bekal untuk menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan studi.

1.2.3 Manfaat Magang Mahasiswa

Kegiatan magang ini memberikan berbagai manfaat bagi mahasiswa, antara lain:

1. Memberikan pengalaman kerja nyata di bidang UI/UX Design dan Graphic Design dalam lingkungan industri profesional.
2. Meningkatkan kemampuan dalam merancang antarmuka pengguna dan konten visual sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar industri.

3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah melalui keterlibatan langsung dalam proyek digital.
4. Melatih sikap disiplin, tanggung jawab, serta etika kerja profesional.
5. Menjadi bekal awal bagi mahasiswa dalam mempersiapkan diri memasuki dunia kerja setelah lulus.

1.3 Lokasi dan Waktu

Kegiatan magang dilaksanakan di **PT Bejana Investidata Globalindo** yang beralamat di **Jl. Soekarno Hatta Indah IV No.6, Mojolangu, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142**. Pelaksanaan kegiatan magang berlangsung selama periode **4 Agustus sampai 5 Desember**, dengan sistem kerja yang menyesuaikan kebijakan dan jam operasional perusahaan.

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan magang dilakukan secara langsung di lingkungan perusahaan (onsite). Selama pelaksanaan magang, mahasiswa terlibat secara aktif dalam kegiatan perancangan desain antarmuka dan pengembangan konten visual sesuai dengan bidang tugas yang diberikan. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang meliputi:

1. Observasi, yaitu melakukan pengamatan terhadap alur kerja, proses perancangan desain, serta sistem kerja yang diterapkan di perusahaan.
2. Diskusi dan bimbingan, yaitu melakukan diskusi dengan pembimbing lapangan dan tim terkait untuk memahami kebutuhan desain, alur pengguna, serta tujuan pengembangan produk digital.
3. Pelaksanaan tugas secara langsung, yaitu terlibat dalam proses perancangan User Interface (UI), User Experience (UX), serta

pembuatan konten grafis untuk mendukung pengembangan platform digital perusahaan.

4. Evaluasi dan perbaikan, yaitu melakukan penyesuaian dan penyempurnaan desain berdasarkan masukan dan evaluasi dari pembimbing lapangan.

Melalui metode pelaksanaan tersebut, kegiatan magang dapat berjalan secara terstruktur dan memberikan pengalaman kerja yang sesuai dengan kebutuhan industri.