

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menuntut perusahaan untuk memiliki sistem manajemen internal yang efektif guna meningkatkan produktivitas karyawan. PT Cmlabs, sebagai perusahaan yang berkembang pesat di industri SEO, memiliki kebutuhan akan *internal tools* atau dashboard yang mampu mengelola data proyek, absensi, dan pelaporan kinerja karyawan secara terintegrasi.

Namun, sistem yang fungsional saja tidak cukup. Dibutuhkan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) untuk memastikan bahwa website internal yang dibangun benar-benar sesuai dengan perilaku dan kebutuhan karyawan sebagai pengguna akhir. Tanpa UI/UX yang baik, sistem internal berisiko sulit digunakan (*usability issues*) dan menurunkan efisiensi kerja.

Dalam pelaksanaan magang ini, penulis berkesempatan menerapkan metode UCD mulai dari memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan, merancang solusi desain, hingga evaluasi. Hal ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna (*User Experience*) yang optimal pada website internal PT Cmlabs.

1.2 Tujuan Kegiatan Magang

1. Menerapkan metode *User-Centered Design* (UCD) dalam merancang antarmuka website internal PT Cmlabs.
2. Menghasilkan desain UI/UX yang solutif, estetis, dan mudah digunakan oleh karyawan.
3. Mengembangkan keterampilan penggunaan *tools* desain industri seperti Figma.
4. Memahami alur kerja kolaboratif antara desainer, *product manager*, dan *developer* di lingkungan profesional.

1.3 Manfaat Kegiatan Magang

1.3.1 Bagi Mahasiswa

1. Dapat mengimplementasikan teori Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dan desain antarmuka ke dalam proyek nyata.

2. Mendapatkan portofolio desain UI/UX yang teruji di industri.
3. Melatih kemampuan komunikasi dan presentasi desain di depan *stakeholder*.

1.3.2 Bagi Perusahaan

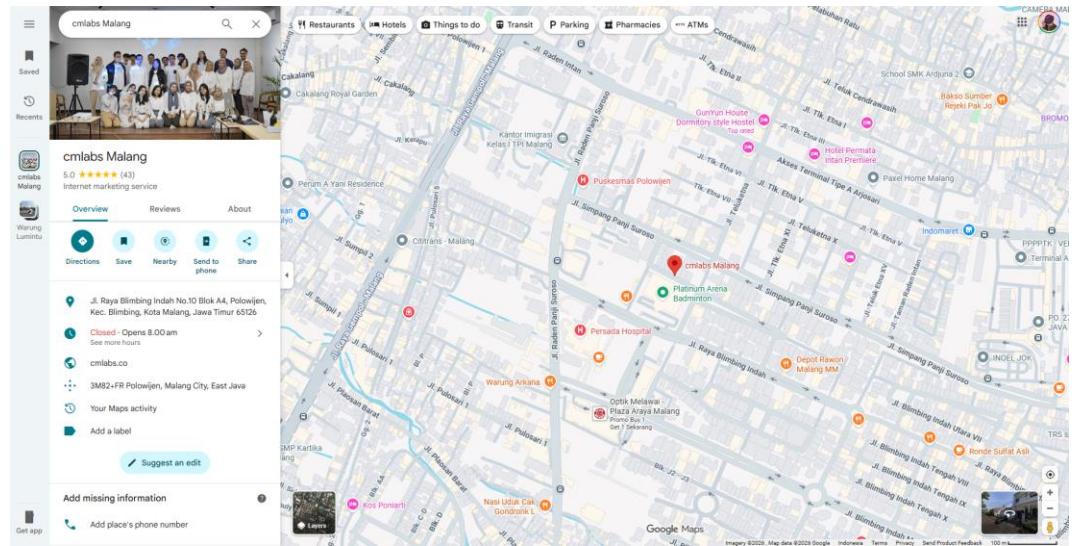
1. Mendapatkan rancangan desain website internal yang segar dan berbasis riset pengguna.
2. Membantu mempercepat proses pengembangan produk dengan adanya aset desain yang lengkap.
3. Mendapatkan perspektif baru mengenai pengalaman pengguna (UX) dari sisi akademis.

1.3.3 Bagi Perguruan Tinggi

1. Mengetahui standar kompetensi UI/UX yang dibutuhkan oleh industri digital saat ini.
2. Mempererat hubungan kerja sama dengan PT Cmlabs.

1.4 Lokasi dan Waktu

Pelaksanaan magang ini dilaksanakan di PT Cmlabs yang berlokasi di Jl. Raya Blimbing Indah No.10 Blok A4, Polowijen, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65126. Kegiatan magang ini dilaksanakan pada tanggal 5 Agustus 2025 dan berakhir pada 5 Desember 2025 dengan durasi empat bulan. Kegiatan dilakukan secara remote, Senin sampai Jumat, pukul 09.00 hingga 15.00 WIB, di bawah bimbingan langsung Mas Muhammad Rifqi Ardhian selaku Team Leader dan selaku Pembimbing Lapang.



Gambar 1. 1 Lokasi Magang

1.5 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan adalah *Project-based Learning* dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Mahasiswa melakukan observasi kebutuhan pengguna (karyawan), merancang solusi desain, dan melakukan iterasi berdasarkan umpan balik dari mentor dan pengguna.