

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemasaran produk digital melalui platform web kini kian diminati untuk memperjualbelikan komoditas seperti *e-book*, template desain, kursus daring, *software*, serta layanan digital lainnya. Integrasi sistem berbasis web ini menyederhanakan proses promosi dan transaksi. Oleh sebab itu, kehadiran sistem yang suportif, efektif, dan ramah pengguna sangatlah krusial untuk menunjang aktivitas jual-beli tersebut.

Di samping fungsionalitas sistem yang berjalan optimal, aspek visual aplikasi juga memerlukan perhatian khusus. Desain antarmuka (User Interface/UI) yang terstruktur dengan baik akan memudahkan pengguna dalam memahami alur kerja sistem. Jika dipadukan dengan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang ideal, aplikasi tidak hanya nyaman dioperasikan tetapi juga mampu mendukung user dalam memanfaatkan setiap fitur secara maksimal.

CV Aksara Teknologi Mandiri adalah perusahaan yang berfokus pada sektor teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak. Salah satu inovasi yang dihasilkan oleh perusahaan ini adalah BiinsCart, sebuah platform penjualan produk digital berbasis web. Aplikasi ini dirancang untuk memfasilitasi para vendor dalam mengelola produk, memproses transaksi keuangan, serta memantau performa penjualan dalam satu sistem yang terintegrasi.

Dalam arsitektur pengembangannya, modul penjual memegang peranan yang sangat vital karena menjadi pusat kendali seluruh aktivitas perdagangan. Atas dasar tersebut, perencanaan UI serta implementasi frontend yang selaras dengan kebutuhan pengguna sangat dibutuhkan agar aplikasi lebih intuitif dan mampu mengakomodasi manajemen produk serta transaksi secara efisien.

Melalui kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV Aksara Teknologi Mandiri, saya memperoleh kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam proses perancangan UI/UX dan implementasi frontend pada aplikasi BiinsCart, khususnya pada modul penjual. Selain itu, saya juga berpartisipasi dalam kegiatan pendukung

perusahaan, seperti pembuatan konten digital untuk media sosial. Kegiatan tersebut memberikan pengalaman dan pengetahuan mengenai proses pengembangan aplikasi berbasis web serta menjadi sarana untuk meningkatkan kemampuan teknis dan profesional saya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum PKL

kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) bertujuan untuk memberikan orientasi dan pengalaman kerja nyata bagi mahasiswa. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat memahami dinamika serta tantangan di industri sekaligus mengaplikasikan teori yang telah dipelajari di bangku kuliah. Lewat program ini, mahasiswa diharapkan mampu mengasah kompetensi, keterampilan teknis, dan etos kerja profesional demi mempersiapkan diri menghadapi dunia kerja. Adapun tujuan umum Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Membiasakan mahasiswa agar dapat menyesuaikan diri secara cepat di lingkungan kerja profesional.
- b. Menyediakan ruang bagi mahasiswa untuk mempraktikkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sejalan dengan bidang keahliannya.
- c. Meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi, berkolaborasi dalam tim, serta memecahkan masalah (*problem-solving*) di tempat kerja.
- d. Memberikan gambaran nyata kepada mahasiswa mengenai alur kerja yang berlaku di industri teknologi informasi.
- e. Membentuk kesiapan mental dan kompetensi mahasiswa dalam menghadapi persaingan dunia kerja setelah lulus dari perguruan tinggi.

1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan khusus pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV Aksara Teknologi Mandiri meliputi:

- f. Menganalisis kebutuhan pengguna (*user*) guna menyusun konsep desain antarmuka (*User Interface/UI*) yang relevan dan efisien khusus pada modul penjual aplikasi BiinsCart.
- g. Menerapkan prinsip *User Experience (UX)* untuk menciptakan alur navigasi yang intuitif, sehingga memudahkan penjual dalam mengelola produk dan memproses transaksi.
- h. Mentransformasikan cetak biru rancangan desain (*mockup/wireframe*) ke

dalam kode program halaman depan (*frontend*) menggunakan teknologi pengembangan web yang sesuai.

- i. Menguji keselarasan antara fungsi-fungsi visual *frontend* dengan kebutuhan teknis modul penjual agar berjalan secara optimal dan responsif.
- j. Mempelajari alur koordinasi dan kolaborasi teknis dengan tim pengembang (*developer*) lain dalam mengintegrasikan modul penjual ke dalam sistem utama BiinsCart.
- k. Memperoleh pengalaman praktis dalam mengatasi tantangan teknis terkait rekayasa antarmuka pengguna di industri perangkat lunak secara nyata.

1.2.3 Manfaat

Manfaat dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Mahasiswa
 1. Mendapatkan portofolio dan pengalaman kerja autentik di industri teknologi informasi serta rekayasa perangkat lunak.
 2. Mengembangkan keahlian praktis dalam mendesain UI/UX dan mengimplementasikan *frontend* pada aplikasi web.
 3. Melatih kemampuan interpersonal (*soft skills*), seperti komunikasi, kerja tim, dan penanganan masalah di lingkungan profesional.
 4. Memperluas perspektif dan pemahaman mengenai model bisnis serta tata cara pengelolaan produk digital.
- b. Bagi Program Studi
 1. Berfungsi sebagai instrumen ukur untuk mengevaluasi keselarasan materi perkuliahan dengan dinamika kebutuhan industri.
 2. Memperkuat jejaring kemitraan dan sinergi antara program studi dengan CV Aksara Teknologi Mandiri.
 3. Menjadi acuan atau referensi dalam memutakhirkan kurikulum agar tetap relevan dengan tren teknologi dan kebutuhan pasar kerja.
- c. Bagi Perusahaan Tempat PKL
 1. Membantu mempercepat akselerasi proyek pengembangan aplikasi yang tengah berjalan di perusahaan.
 2. Memperoleh kontribusi langsung berupa ide dan eksekusi pada bagian desain serta implementasi antarmuka aplikasi BiinsCart.
 3. Mendapatkan dukungan dalam penyusunan konten digital untuk keperluan

promosi serta penguatan citra (*branding*) perusahaan.

4. Membuka peluang kerja sama strategis dengan lembaga pendidikan dalam menjangking dan mencetak talenta digital yang potensial.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi PKL

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan di CV Aksara Teknologi Mandiri yang beralamat di Perumahan Permata Permadani Blok B1, Kelurahan Pendem, Kecamatan Junrejo, Kota Batu, Provinsi Jawa Timur 65324.



Gambar 1. 1 Lokasi Praktik Kerja Lapangan (PKL)

1.3.1 Waktu Kegiatan PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan mulai tanggal 2 Februari 2026 sampai dengan 5 Juni 2026. Kegiatan PKL dilaksanakan pada hari Selasa sampai Sabtu dengan jam kerja pukul 08.00–16.00 WIB.

1.4 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dilakukan secara adaptif dengan mengikuti seluruh dinamika operasional di CV Aksara Teknologi Mandiri serta terlibat langsung dalam proyek riil perusahaan. Selama masa PKL, aktivitas saya difokuskan pada analisis dan perancangan User Experience (UX) untuk mengoptimalkan kenyamanan alur pengguna, dengan didukung kontribusi minor pada perancangan User Interface (UI). Selain itu, saya juga bertanggung jawab dalam mengimplementasikan hasil rancangan tersebut ke dalam kode pemrograman bagian depan (frontend) khusus pada modul penjual aplikasi BiinsCart..

Metode yang digunakan selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) meliputi:

a. Pelaksanaan Peserta

1. Pengenalan lingkungan kerja

Melakukan adaptasi terhadap ekosistem kerja perusahaan serta mendalami alur kerja rekayasa perangkat lunak yang diimplementasikan di CV Aksara Teknologi Mandiri.

2. Observasi dan identifikasi kebutuhan

Mengamati jalannya proyek pengembangan platform BiinsCart serta menganalisis kebutuhan fungsional maupun non-fungsional yang krusial bagi modul penjual.

3. Diskusi dan koordinasi

Membangun komunikasi aktif dengan pembimbing lapangan serta tim pengembang guna menyelaraskan persepsi terkait arsitektur sistem, konsep antarmuka, dan fitur-fitur yang akan dieksekusi.

4. Implementasi frontend

Mentransformasikan konsep rancangan UX/UI yang telah disepakati ke dalam kode pemrograman bagian depan (*frontend*) menggunakan *tech stack* (teknologi web) yang berlaku di perusahaan.

5. Pembuatan konten digital

Berkontribusi dalam aktivitas kreatif media sosial perusahaan dengan memberikan ide-ide konsep video serta bertindak sebagai model (*talent*) dalam proses *take* video untuk platform TikTok dan Instagram.

6. Pengujian dan perbaikan

Melakukan uji coba terhadap fungsionalitas visual dan performa *frontend* yang telah dibangun, serta melakukan perbaikan (*refactoring/debugging*) jika ditemukan inkonsistensi sistem.

7. Penyusunan dokumentasi dan laporan

Mengompilasi seluruh data rekam jejak aktivitas teknis selama masa praktik dan menyusun laporan PKL secara komprehensif sebagai bentuk akuntabilitas akademis.

b. Pelaksanaan Pembimbing Lapangan

1. Memberikan arahan dan penjelasan mengenai lingkungan kerja serta proyek yang dikerjakan selama kegiatan PKL.
2. Membimbing dan memantau perkembangan pekerjaan yang dilakukan oleh mahasiswa selama proses pengembangan aplikasi.
3. Memberikan masukan terkait desain antarmuka, implementasi fitur, serta penggunaan teknologi yang digunakan agar hasil pengembangan sesuai dengan kebutuhan sistem.
4. Membantu mahasiswa dalam menyelesaikan kendala yang ditemui selama pelaksanaan PKL.
5. Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mempelajari teknologi dan tools yang digunakan dalam pengembangan aplikasi sebagai upaya meningkatkan kemampuan dan wawasan di bidang pengembangan perangkat lunak.
6. Melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan serta memberikan saran untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.