

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Penjualan produk digital melalui platform berbasis web semakin banyak digunakan untuk memasarkan berbagai jenis produk, seperti e-book, template desain, kursus online, perangkat lunak, dan layanan digital lainnya. Pemanfaatan sistem berbasis web memberikan kemudahan dalam proses pemasaran dan transaksi, sehingga diperlukan sebuah sistem yang mampu mendukung aktivitas jual beli secara efektif dan memberikan kemudahan bagi pengguna.

Selain fungsi yang berjalan dengan baik, tampilan aplikasi juga menjadi salah satu aspek yang perlu diperhatikan. Antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang dirancang dengan baik dapat membantu pengguna memahami alur penggunaan sistem dengan lebih mudah. Didukung dengan pengalaman pengguna (User Experience/UX) yang sesuai, aplikasi dapat digunakan secara lebih nyaman dan mendukung aktivitas pengguna dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia.

CV Aksara Teknologi Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak. Salah satu produk yang dikembangkan oleh perusahaan ini adalah BiinsCart, yaitu aplikasi penjualan produk digital berbasis web yang digunakan untuk membantu penjual dalam mengelola produk, memproses transaksi, serta memantau aktivitas penjualan secara terintegrasi.

Dalam pengembangannya, modul penjual menjadi bagian yang memiliki peran penting karena digunakan untuk mengelola berbagai aktivitas yang berkaitan dengan penjualan. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka dan implementasi frontend yang sesuai dengan kebutuhan pengguna agar aplikasi dapat digunakan dengan lebih mudah dan mendukung aktivitas pengelolaan produk maupun transaksi secara efektif.

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.

### **Tujuan dan Manfaat**

#### Tujuan Umum PKL

Tujuan umum dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah memberikan pengalaman kerja secara langsung kepada mahasiswa agar mampu memahami kondisi dan tantangan yang ada di dunia kerja serta menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan. Melalui kegiatan PKL, mahasiswa diharapkan dapat meningkatkan kompetensi, keterampilan, dan sikap profesional sebagai bekal dalam memasuki dunia kerja. Adapun tujuan umum Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut:

- a. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang profesional.
- b. Memberikan pengalaman praktis dalam penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai bidang keahlian.
- c. Mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah di lingkungan kerja.
- d. Memperkenalkan mahasiswa pada proses kerja yang diterapkan dalam industri teknologi informasi.
- e. Mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja setelah menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi.

#### Tujuan Khusus PKL

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

- a. Mempelajari proses pengembangan aplikasi berbasis web pada lingkungan kerja profesional.
- b. Merancang antarmuka pengguna (UI) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna pada aplikasi BiinsCart.

- c. Menerapkan konsep User Experience (UX) untuk meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan sistem.
- d. Mengimplementasikan desain antarmuka ke dalam bentuk frontend aplikasi menggunakan teknologi web.
- e. Memahami proses kolaborasi dalam pengembangan perangkat lunak bersama tim pengembang.
- f. Mengembangkan keterampilan dalam pembuatan konten digital untuk mendukung kegiatan promosi perusahaan melalui media sosial.

#### Manfaat

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

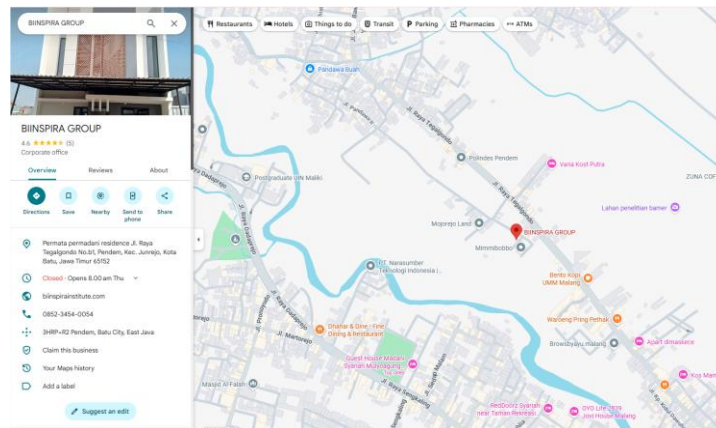
- a. Bagi Mahasiswa
  1. Memperoleh pengalaman kerja nyata di bidang teknologi informasi dan pengembangan perangkat lunak.
  2. Meningkatkan kemampuan dalam perancangan UI/UX dan pengembangan frontend aplikasi berbasis web.
  3. Mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama tim, dan penyelesaian masalah dalam lingkungan kerja profesional.
  4. Menambah wawasan mengenai proses bisnis dan pengembangan produk digital.
- b. Bagi Program Studi
  1. Menjadi sarana evaluasi terhadap kesesuaian kurikulum dengan kebutuhan industri.
  2. Mempererat hubungan kerja sama antara program studi dengan CV Aksara Teknologi Mandiri.
  3. Menjadi referensi dalam pengembangan kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja.
- c. Bagi Perusahaan Tempat PKL
  1. Mendukung proses pengembangan aplikasi yang sedang dikerjakan oleh perusahaan.

2. Memberikan kontribusi dalam perancangan dan implementasi antarmuka pengguna pada aplikasi BiinsCart.
3. Membantu pembuatan konten digital yang mendukung kegiatan promosi dan branding perusahaan.
4. Menjalani kerja sama dengan institusi pendidikan dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang teknologi informasi.

## Lokasi dan Waktu

### 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)*

### Waktu Kegiatan PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan mulai tanggal 3 Februari 2026 sampai dengan 6 Juni 2026. Kegiatan PKL dilaksanakan pada hari Selasa sampai Sabtu dengan jam kerja pukul 08.00–16.00 WIB.

### Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilakukan dengan mengikuti kegiatan yang berlangsung di CV Aksara Teknologi Mandiri serta terlibat secara langsung dalam beberapa pekerjaan yang dikerjakan oleh perusahaan. Selama kegiatan PKL, saya berpartisipasi dalam proses perancangan antarmuka pengguna,

implementasi frontend pada aplikasi BiinsCart, serta membantu pembuatan konten digital untuk kebutuhan media sosial perusahaan.

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

a. Pelaksanaan Peserta

1. Pengenalan lingkungan kerja

Melakukan pengenalan terhadap lingkungan kerja serta memahami alur pengembangan perangkat lunak yang diterapkan di CV Aksara Teknologi Mandiri.

2. Observasi dan identifikasi kebutuhan

Mengamati proses pengembangan aplikasi BiinsCart serta mengidentifikasi kebutuhan yang diperlukan pada modul penjual.

3. Diskusi dan koordinasi

Melakukan diskusi dengan pembimbing lapang dan anggota tim pengembang untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan sistem, desain antarmuka, serta fitur yang akan dikembangkan.

4. Perancangan antarmuka pengguna (UI/UX)

Menyusun wireframe, desain antarmuka, dan alur penggunaan sistem pada modul penjual aplikasi BiinsCart sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Implementasi frontend

Mengembangkan tampilan aplikasi berdasarkan desain yang telah dibuat menggunakan teknologi yang digunakan oleh perusahaan.

6. Pembuatan konten digital

Membantu pembuatan konten media sosial perusahaan, seperti video TikTok dan desain carousel Instagram sebagai media promosi.

7. Pengujian dan perbaikan

Melakukan pengujian terhadap fitur dan tampilan yang telah dikembangkan serta melakukan perbaikan apabila ditemukan kendala selama proses pengembangan.

8. Penyusunan dokumentasi dan laporan

Mendokumentasikan seluruh kegiatan yang dilakukan selama PKL serta menyusun laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban pelaksanaan kegiatan.

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.