

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital saat ini, penguasaan keterampilan praktis dalam pengembangan perangkat lunak menjadi salah satu kompetensi kunci bagi calon talenta di industri teknologi. Terdapat kesenjangan antara teori akademis yang dipelajari di bangku kuliah dengan aplikasi nyata di dunia kerja. Kesenjangan ini, menjadikan program magang menjadi sarana vital bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam menangani proyek-proyek nyata. Sesuai dengan pernyataan dari (Ardhana, dkk., 2025) bahwa “lulusan sering mengalami kesenjangan keterampilan saat memasuki dunia kerja karena lembaga pendidikan Indonesia cenderung lebih menekankan pada teori dan cita-cita akademik”. PT Cmlabs Indonesia Digital, sebagai perusahaan yang inovatif di bidang teknologi, memberikan kesempatan tersebut melalui program magang yang terstruktur.

Pengembangan sebuah aplikasi web, pada bidang desain *UI/UX* memiliki peranan yang sangat penting dalam pengembangan sebuah sistem website hal ini dikarenakan akan secara langsung mempengaruhi tingkat kepuasan, kenyamanan dalam menggunakan sebuah website. Dalam jurnal (Kumar dkk. 2023) menjelaskan bahwa elemen *UI/UX* seperti keindahan dalam tampilan visual, kemudahan navigasi, kecepatan akses ke halaman, fitur personalisasi memiliki kontribusi dalam menciptakan pengalaman positif bagi pengguna. Mengembangkan sebuah desain tidak hanya menarik secara estetika, tetapi juga memudahkan pengguna dalam mencari informasi, berinteraksi, hingga menyelesaikan tujuan pengguna tanpa hambatan. Hal ini bahwa *UI/UX* bukan sekedar aspek tambahan pengembangan website, melainkan komponen strategis yang menentukan keberhasilan sistem dalam menarik dan mempertahankan pengguna, meningkatkan kepuasan serta meningkatkan kepercayaan terhadap website yang dikembangkan.

Website *Ticketing System* dari PT Cmlabs Indonesia digital dijadikan sebagai bahan untuk proyek pembelajaran. Desain yang saat ini terlihat cukup baik akan tetapi dari segi tampilan dan penataan *component* dari *layout* yang sudah ada masih bisa di desain ulang dengan tampilan yang lebih baik lagi dari proyek tersebut bisa dijadikan sebagai bahan studi kasus yang ideal untuk didesain ulang untuk sebagai bahan latihan. Proyek ini bertujuan untuk mengubah tampilan dan tidak mengubah sistem fitur yang sudah ada.

Proyek ini berfokus pada mendesain ulang tampilan antarmuka (UI) website *Ticketing System* sebagai sebuah latihan untuk mengembangkan kemampuan desain dan pembelajaran dalam memahami konsep desain yang baik dan menarik bagi pengguna, dalam proses pengembangan desain ini menggunakan *Figma* sebagai perangkat lunak dalam kebutuhan desain website *Ticketing System*. Melalui mendesain ulang ini penulis dapat secara langsung menerapkan secara langsung dalam membangun *wireframe* dan desain *Heigh Fidelity* yang teruji di lingkungan pengembangan di perusahaan.