

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Di era pandemi yang telah berlangsung selama lebih dari satu tahun dimana hal-hal seperti bekerja, belajar, belanja, dan sebagainya dilakukan secara *online*, kebutuhan manusia terhadap teknologi digital semakin tinggi karena manusia sulit untuk melakukan kegiatan dengan tatap muka akibat penyebaran COVID-19 (www.wantiknas.go.id, n.d.). Oleh karena itu peran aplikasi dan *website* untuk memudahkan manusia terhubung dengan manusia lain atau melakukan kegiatan secara *online* sangatlah penting.

Menciptakan aplikasi atau *website* saja tidak cukup untuk membuat sebuah perusahaan terhubung dengan konsumen. Menurut Romadhon, kepuasan pengguna didasari oleh *interface* dan *experience* ketika menggunakan suatu aplikasi atau *website*. Ketika pengguna tidak merasa puas atau kebingungan bahkan merasa kesulitan ketika menjalankan sebuah aplikasi, maka mereka akan berpaling dan mencari aplikasi atau *website* dengan kegunaan yang sama namun dengan operasional yang lebih mudah (www.softwareseni.co.id, 12 Januari 2021). Hal tersebut menjadi salah satu alasan penulis memilih *UI/UX design* sebagai bidang yang ingin difokuskan untuk praktek kerja magang.

B One Corporation merupakan salah satu *software house* dan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang memberikan layanan berupa penyediaan *software* atau aplikasi. Selain itu, B One corporation juga bermitra dengan perusahaan-perusahaan besar yang bergerak di bidang teknologi informasi seperti untuk sertifikasi internasional seperti Microsoft, Adobe, Intel, Autodesk, dan lain-lain. Oleh karena itu penulis memutuskan untuk melakukan praktek magang di B One Corporation dengan harapan dapat menerapkan ilmu mengenai *UI/UX design*, dan mempelajari hal-hal baru dalam merancang *UI/UX* yang hanya bisa di dapat ketika terjun ke industri. Penulis juga berharap mendapatkan *insight* dan pengalaman mengenai kerjasama tim di dunia kerja.

## **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dari praktek kerja magang yang dilakukan penulis adalah sebagai syarat kelulusan dari Universitas Multimedia Nusantara untuk memperoleh gelar sarjana, dan tujuan dari kerja magang penulis adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan ilmu dalam bidang UI/UX yang telah didapat dan dipelajari selama kuliah di Universitas Multimedia Nusantara ke dalam lingkungan kerja.
2. Memperluas koneksi dan relasi dalam dunia industri kreatif.
3. Mendapatkan insight dan pengalaman bekerja dalam dunia kerja baik dalam hal teknis juga non teknis.

## **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Waktu kerja magang yang ditetapkan oleh Universitas Multimedia Nusantara adalah selama 320 jam sebagai syarat terpenuhinya pelaksanaan magang. Penulis melakukan kerja magang yaitu 3 bulan sesuai dengan kontrak yang telah disepakati dengan perusahaan B One Corporation yaitu 8 Maret 2021 s/d 8 Juni 2021. Hari kerja perusahaan dalam satu minggu adalah 5 hari kerja yaitu hari Senin hingga hari Jumat, dengan total 8 jam dalam satu hari dari pukul 8:00 WIB sampai 17:00 WIB. selain itu penulis dapat menambahkan jam lembur sesuai dengan lamanya waktu pengerjaan *project* yang dikerjakan di luar jam kerja hari itu. Sistem kerja dilakukan dengan *work from home*, dan *work from office* hanya ketika *supervisor* meminta panulis untuk mendatangi kantor cabang yang berlokasi di daerah Cawang. Untuk mencapai waktu 320 jam, penulis melakukan praktek kerja magang selama 8 minggu atau sekitar 2 bulan dengan total 42 hari.

Sebelum mendaftar ke perusahaan untuk melakukan praktek kerja magang, Universitas Multimedia Nusantara mewajibkan untuk mengajukan KM01 untuk mendapatkan konfirmasi mengenai perusahaan yang ingin dijadikan tujuan magang. Setelah mendapat KM02 melalui *email*, penulis mengirimkan lamaran permohonan kerja magang yaitu CV dan Portofolio melalui *email* ke B One Corporation. Pada 5 Maret 2021, B One Corporation memberikan informasi untuk datang ke kantor pada hari Senin, 8 Maret 2021. Pada Senin, 8 Maret 2021, perusahaan menanyakan

seputar sistem kerja magang dari kampus, lalu penulis diberikan surat penerimaan kerja magang secara *offline* untuk dapat diserahkan pada pihak Universitas Multimedia Nusantara. Di hari yang sama, pihak B One Corporation juga memberikan brief untuk *project* yang akan dikerjakan oleh penulis hari itu.