



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada masa era pandemi, teknologi di jaman sekarang merupakan sebuah alat yang digunakan dari semua kalangan dari orang tua hingga ke anak kecil sekarang sudah menggunakan teknologi untuk berbagai aspek kehidupan [1] untuk berbagai macam hal contohnya seperti berkomunikasi, berjualan sekolah daring, dan hal lainnya. Berdasarkan hasil riset pada tahun 2019 Besarnya populasi, pesatnya pertumbuhan pengguna internet dan telepon merupakan potensi bagi ekonomi digital nasional. Alhasil, muncul *e-commerce*, transportasi *online*, toko *online* dan bisnis lainnya berbasis internet di tanah air. Ini akan menjadi kekuatan ekonomi digital di kawasan Asia Tenggara [2] Dengan teknologi yang terus maju terus menerus maka Nengcook mengambil kesempatan dengan berjualan melalui digital.

Nengcook merupakan salah satu tempat makan yang berlokasi di Jakarta utara menyediakan berbagai menu makanan khas nusantara. Dari awal berdirinya Nengcook mereka sudah beregerak dalam bidang digital melalui *Instagram*. Pada mulanya Nengcook menjual makanan hanya melalui *PO* yang makin lama ternyata penggemar makanan Nengcook sangat banyak, yang pada mulanya Nengcook bekerjasama dengan pihak *GO-FOOD* dan *GRABFOOD*, tetapi seiring berjalannya berjualan melalui aplikasi tersebut Nengcook dikenakan biaya oleh pihak tersebut dan promo-promo yang terkadang memotong hasil penjualan

dari Nengcook, maka dari itu Nengcook ingin menciptakan suatu aplikasi sendiri yang dimana konsumen dapat memesan langsung ke aplikasi *mobile* tanpa dikenakan biaya ongkos dan harga yang normal dan sesuai dengan yang ada harga yang berada di etalase. Dengan begitu Nengcook membuat suatu tim *IT* untuk aplikasi *mobile* ini. Sebagai penulis saya tertarik untuk ikut serta dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini dengan ilmu yang saya sudah dapatkan dari pembelajaran di perkuliahan pada bagian ini penulis di tempatkan dibagian *IT development* dan membuat rancangan *User interface* aplikasi *mobile*, Perancangan UI merupakan proses menciptakan media komunikasi yang efektif antara manusia dan komputer, atau pada saat ini aplikasi *mobile* [3].

User interface sering kali dijumpai pada sebuah aplikasi atau web, dimana kedua media tersebut dapat dioperasikan menggunakan komputer, tablet ataupun *smartphone*. Dalam sebuah pembuatan aplikasi atau web dimulai dengan perancangan desain *User interface* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja aplikasi atau web yang akan dibuat.[4]. *User interface* sendiri merupakan sebuah tampilan atau sebuah gambaran visual untuk sebuah aplikasi maupun website yang berfungsi untuk interaksi dengan *user* yang menggunakannya, *User interface* juga salah satu dari system operasi yang menggunakan interaksi dan membutuhkan *input* dan *ouput* [5].

Dalam kegiatan magang ini penulis memilih Nengcook yang merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang kuliner nusantara yang telah berdiri sejak tahun 2020. Pada program kegiatan magang ini penulis ditugaskan pada divisi *IT development* dibagian *User interface* aplikasi *mobile* terdapat tugas yang diberikan

yaitu mengerjakan tampilan *User interface* aplikasi Nengcook, aplikasi yang digunakan selama pengerjaan magang adalah *figma*.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja magang

Tujuan dari Pelaksanaan program kerja magang mahasiswa yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan kemampuan dalam pembuatan tampilan *User interface* aplikasi *mobile*.
2. Mendapatkan pengalaman serta ilmu baru dari dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama berkuliah di Universitas Multimedia Nusantara.
4. Membantu perusahaan untuk dalam pembuatan tampilan *User interface* aplikasi *mobile*.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu dan Pelaksanaa Kegiatan Kerja Magang

Program kerja magang yang dilakukan di PT Nengcook Kuliner Cantika berada di daerah jakarta utara yang tepatnya berada di Ruko Italia Walk MOI (MALL OF INDONESIA) Kelapa gading square blok c no 20. Program kerja magang dilakukan selama 3 bulan yaitu dari tanggal 1 juni 2021 sampai dengan 30 september 2021, jadwal kerja magang berlangsung dari hari senin hingga sampai hari jumat dengan jam kerja 9 jam setiap harinya dengan sistem *Work*

From Home dan *Work From Office*. Dikarenakan kerja magang ini bersamaan dengan adanya pandemi sehingga pemerintah berlakukan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) ditanggal 03 Juli 2021 yang menyebabkan kegiatan kantor tidak kondusif dan banyak pekerjaan yang tertunda. Maka dari itu, dilakukan perpanjangan kontrak kerja magang yang berlaku hingga saat ini.

Tabel 1.1 Gantt Chart Kegiatan Kerja Magang

Pekerjaan yang dilakukan	Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perkenalan dengan tim												
Melakukan Analisa <i>mobile apps</i>												
Pengerjaan tahap rancangan												
Melakukan Konsultasi untuk perancangan <i>User interface</i>												
Memperbaiki kesalahan <i>User interface</i>												
Pembuatan <i>Prototype</i> setelah mendapatkan persetujuan												
project diberikan kepada tim yang lain untuk dikoreksi dan ke tahap berikutnya												
tahap ini ada dibagian tim yang lainnya agar di <i>develop</i> secara sempurna												

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang pada PT Nengcook Kuliner cantika sebagai berikut :

1. Mahasiswa mengirimkan *curriculum Vitae* (CV) kepada Bapak Anthony

Santoso selaku *Manager* Operasional di PT NengcookKuliner Cantika.

2. PT Nengcook Kuliner Cantika memberikan informasi perihal tanggal,waktu dan lokasi wawancara.
3. Mahasiswa mengajukan kepada dosen pembimbing perihal jobdesk kerja magang.
4. Mahasiswa melakukan pengisian form KM-01 melalui link google yang sudah diberikan, kemudian menunggu beberapa hari form KM- 02 akan dikirimkan melalui email.
5. Mahasiswa yang sudah mendapatkan email, akan mengirimkan form tersebut kepada perusahaan guna untuk mendapatkan surat penerimaan kerja magang.
6. Mahasiswa akan mengisi form yang sudah tersedia untuk mengumpulkan surat penerimaan magang dari perusahaan ke prodi.
7. Mahasiswa dapat langsung mengunduh form KM03-KM07 di my umn.
8. Mahasiswa dapat melakukan praktek kerja magang.