



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, 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 I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Kemajuan zaman tak akan pernah lepas dari perkembangan-perkembangan yang senantiasa mengiringi, terutama pada bidang teknologi dan informasi yang dampak positif ataupun negatifnya tidak dapat dihindari. Pola dan gaya hidup masyarakat yang senantiasa berubah-ubah tentu mengikuti perkembangan zaman dan menuntut adanya pemanfaatan teknologi guna memenuhi kebutuhan hidup.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau sering disingkat APJII pada tahun 2016 (dalam websitenya <https://apjii.or.id/survei2016>, diakses pada 10 November 2017) pengguna perangkat *smartphone* adalah sejumlah 63,1 juta orang dan pengguna perangkat komputer sebanyak 67,2 juta orang. Besarnya angka tersebut menunjukkan bahwa masyarakat cenderung senantiasa menggunakan *gadget* mereka dalam berbagai kesempatan.

Seperti yang diketahui, suatu aplikasi atau *software* tidak dapat dilepaskan dari *gadget*, karena keduanya merupakan satu kesatuan yang utuh. Tanpa adanya *gadget*, sebuah aplikasi tidak dapat berfungsi, begitu pula sebaliknya. Untuk menciptakan sebuah aplikasi yang baik dan memiliki fungsi maksimal tentunya membutuhkan pemahaman mengenai *User Interface (UI)* dan juga *User Experience (UX)*, yang dapat diibaratkan sebagai jantung dari sebuah aplikasi.

Dari uraian yang telah disebutkan pada paragraf sebelum ini, penulis melihat ada banyak peluang dan kesempatan untuk bereksplorasi dengan mengikuti perkembangan desain digital. Maka, dalam kesempatan yang tersedia penulis memilih untuk mempelajari serta menambah wawasan mengenai UI dan UX melalui kerja magang pada PT. Meteor Inovasi Digital yang berjalan pada bidang tersebut.

### 1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Melaksanakan kerja magang merupakan sebuah alternatif bagi penulis untuk mendapatkan pengalaman, mengembangkan pengetahuan dan juga kemampuan-

kemampuan yang mungkin tidak didapatkan hanya dengan perkuliahan saja. Selain itu, dengan kerja magang penulis memiliki kesempatan untuk merasakan langsung seperti apa dunia kerja yang akan dihadapi sesuai dengan realita nanti. Penulis memilih untuk melaksanakan kerja magang pada PT. Meteor Inovasi Digital dengan harapan agar dapat mempelajari dan mengikuti perkembangan desain digital terutama pada bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*.

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

Kerja magang yang dilaksanakan di PT. Meteor Inovasi Digital dilakukan selama kurang lebih 3 bulan atau setara 320 jam, terhitung sejak tanggal 19 Juni 2017 sampai dengan 19 Agustus 2017 sesuai dengan kontrak yang berlaku.

Ada beberapa prosedur yang harus dipenuhi oleh penulis agar dapat melaksanakan program kerja magang, terlepas dari persyaratan-persyaratan akademis. Misalnya, membuat *Curriculum Vitae* dan juga *Portfolio* berisi karya-karya. Setelah mempersiapkan *Curriculum Vitae* dan *Portfolio*, penulis meminta KM 01 pada bagian Administrasi Fakultas Seni dan Desain. Kemudian mengisi data dan mencantumkan beberapa pilihan perusahaan yang akan dituju untuk melaksanakan kerja magang.

KM 01 yang telah diisi tersebut kemudian dibawa saat bertemu dengan Pembimbing Akademik, yakni untuk meminta persetujuan berupa tanda tangan dan juga saran perusahaan-perusahaan seperti apa yang cocok menjadi tempat kerja magang. Setelah memperoleh tanda tangan Pembimbing Akademik, penulis juga menemui Koordinator Magang untuk meminta persetujuan dan melakukan asistensi. Setelah KM 01 ditandatangani, penulis mengembalikan lembar KM 01 kepada bagian Administrasi Fakultas Seni dan Desain agar dapat memperoleh KM 02 yang kemudian diproses selama beberapa hari.

Sambil menunggu KM 02 yang masih diproses, pada tanggal 29 Mei 2017 penulis mulai mengirimkan surat elektronik yang disisipkan dengan *Curriculum Vitae* dan *Portfolio* kepada perusahaan-perusahaan yang telah diasistensi pada KM 01. Di hari yang sama, PT. Meteor Inovasi Digital memberi pemberitahuan kepada penulis untuk melaksanakan tahap *Interview* pada tanggal 30 Mei 2017.

Setelah melewati tahap *Interview*, penulis kemudian menyetujui dan menandatangani kontrak dengan PT. Meteor Inovasi Digital agar dapat melaksanakan kerja magang, yakni dimulai pada tanggal 19 Juni 2017 sampai dengan 19 Agustus 2017. Surat pengantar magang atau KM 02 diserahkan menyusul kepada PT. Meteor Inovasi Digital dikarenakan belum selesai diproses saat penulis telah diterima untuk melaksanakan kerja magang.



UMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA