

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi memberi dampak yang signifikan pada aktivitas masyarakat sehari-hari. Seiring perkembangan zaman, teknologi telah menjadi bagian yang penting dalam kehidupan sehari-hari, dimana kecanggihan teknologi membawa kemudahan dalam berbagai aktivitas manusia[1]. Dampak teknologi ini tidak hanya terbatas pada pengelolaan data dan proses bisnis, namun juga mempengaruhi cara manusia berinteraksi, belajar, dan bekerja[2].

Dalam konteks bisnis, teknologi telah meningkatkan efisiensi dan produktivitas dengan mempermudah pengelolaan data yang lebih efektif dan cepat. Sistem informasi manajemen yang dipakai di rumah sakit, misalnya, memudahkan proses pendaftaran dan administrasi, serta memudahkan pihak rumah sakit untuk mengakses rekam medis secara lebih cepat dan aman[3]. Dalam bidang pendidikan, teknologi telah membantu meningkatkan akses informasi dan memudahkan proses belajar dengan menggunakan perangkat elektronik seperti televisi, komputer, dan *smartphone*[4].

Untuk meningkatkan kemampuan profesional di bidang masing-masing dan mempersiapkan diri dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di dunia kerja, peranan *UI/UX* dalam pengembangan sistem informasi seperti *MyERP* tidak dapat diabaikan. Dengan fokus pada desain yang efektif dan *user-friendly*, *UI/UX* dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas bisnis, serta memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengelola data. Dengan demikian, *UI/UX* dapat menjadi bagian integral dalam meningkatkan kemampuan profesional pengguna dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di pasar tenaga kerja.

Penggunaan sistem informasi seperti *WebMyERP* sangat penting dalam meningkatkan kemudahan integrasi *ERP*(*enterprise resource planning*) pada sistem. Dengan memanfaatkan prinsip-prinsip desain yang efektif dan *user-friendly*, *MyERP* dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas bisnis, serta memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengelola data. Dengan demikian, *MyERP* dapat menjadi sistem informasi yang lebih efektif dan membantu meningkatkan kemampuan profesional pengguna dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat di pasar tenaga kerja.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang dilakukan demi memberikan pengalaman secara langsung di dunia kerja dalam merancang ulang desain UI/UX web menggunakan Figma. Dengan fokus pada proyek perancangan ulang UI/UX desain web MyERP, tujuan utamanya adalah meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman pengembangan web aplikasi. Melalui perancangan ulang ini, diharapkan magang dapat memberikan kontribusi nyata dalam menyelaraskan desain MyERP dengan identitas visual PGNCOM, mengoptimalkan navigasi pengguna, memperjelas fungsi ikon, dan mendukung pengembangan berkelanjutan. Pengalaman ini akan memperkaya pemahaman praktis tentang bagaimana teori desain diterapkan dalam proyek nyata, serta meningkatkan kemampuan dalam menggunakan alat desain seperti Figma untuk menciptakan solusi yang efisien dan *user-friendly*.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan pada tanggal 05 Mei 2024 sampai dengan 31 Juli 2024. Magang ini dilaksanakan di tempat secara *onsite* pada PT PGAS Telekomunikasi Nusantara yang beralamat di Jalan Kyai Haji Zainul Arifin, RT.8/RW.7, Krukut, Kec. Taman Sari, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11140. Kerja magang dilakukan dari hari Senin sampai Kamis pukul 07.30-16.00 WIB sedangkan Jum'at pukul 07.30-16.30.

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA