

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Teknologi Edukasi Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan teknologi pendidikan. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, terutama di sektor pendidikan, penggunaan *website* dan aplikasi sebagai sarana belajar mengajar telah menjadi tren. Metode pembelajaran online dan *hybrid* kini semakin menarik perhatian sebagai solusi yang relevan. Dalam menghadapi tren ini, PT Teknologi Edukasi Indonesia berfokus pada inovasi digital untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta menyediakan solusi berbasis digital untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang dinamis [1] [2].

Salah satu produk utama yang dikembangkan oleh PT Teknologi Edukasi Indonesia adalah platform bernama Luarsekolah, yang dirancang untuk mempermudah dan meningkatkan pengalaman belajar pengguna. Produk ini mencakup berbagai fitur, seperti *website* edukasi interaktif, pembelajaran melalui aplikasi, serta *platform* manajemen pendidikan. Prinsip desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) diterapkan secara menyeluruh untuk memastikan kemudahan dan kenyamanan penggunaan, sehingga Luarsekolah dapat digunakan oleh semua kalangan dengan tampilan visual yang menarik dan pengalaman pengguna yang efisien dan menyenangkan [3] [4].

Dalam proses pengembangan produk di PT Teknologi Edukasi Indonesia, desain UI/UX dilakukan secara terstruktur, mulai dari riset untuk memahami kebutuhan pengguna hingga analisis kompetitor. Tahapan ini dilanjutkan dengan pembuatan *wireframe* dan prototipe untuk menguji fungsionalitas serta kenyamanan antarmuka. Uji coba (*usability testing*) dilakukan secara iteratif guna memastikan setiap elemen desain memberikan pengalaman optimal bagi pengguna [5].

Sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 2017, *website* Luarsekolah telah mengalami beberapa kali pembaruan, terutama pada halaman *homepage* dan fitur MVP di sisi pengguna. Namun, sebagian besar halaman lain belum diperbarui, termasuk halaman "Tentang Kami" yang berperan penting dalam membangun keputusan, kepercayaan, dan kredibilitas pengguna terhadap perusahaan. Berdasarkan umpan balik pengguna dan analisis konten yang ada,

teridentifikasi bahwa beberapa halaman pada *website* luarsekolah.com saat ini kurang efektif dalam menarik dan mengikat pengguna.

Dengan komitmen pada desain UI/UX yang berkualitas, PT Teknologi Edukasi Indonesia terus berupaya untuk memberikan kontribusi nyata dalam dunia pendidikan di Indonesia, sambil menjawab tantangan digitalisasi pembelajaran. Laporan ini akan membahas lebih lanjut proses perancangan UI/UX untuk aplikasi dan *website*, dengan fokus pada studi kasus produk Luarsekolah, serta bagaimana prinsip-prinsip desain tersebut diterapkan untuk menghasilkan solusi yang efektif dan efisien.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Untuk maksud dan tujuan kerja magang sebagai berikut:

1. Ikut serta dalam pembelajaran dan penerapan ilmu *UI/UX* yang dibimbing oleh *supervisi* dari PT Teknologi Edukasi Indonesia yang diperuntukan sebagai pengalaman magang.
2. Semua ilmu yang telah dipelajari terkait dengan *UI/UX* dari Universitas Multimedia Nusantara, diterapkan untuk membuat dan mengembangkan *UI/UX* dalam pembuatan aplikasi dan *website*.
3. Memanfaatkan magang ini untuk memperoleh pembelajaran dan pengalaman dalam dunia kerja, dari semua ilmu yang telah dipelajari dari 6 semester sebelumnya untuk membangun proyek hingga selesai dengan fokus pembuatan *UI/UX*.
4. Ikut terlibat dalam melakukan *research* pengguna, berdiskusi dengan divisi *engineering*, pembuatan *userflow*, *wireframe*, pembuatan *UI*, hingga melakukan *usability testing* pada aplikasi dan *website* kepada pengguna.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang berlangsung selama 3 bulan yang dimulai pada 9 September 2024 hingga berakhir pada 15 Desember 2024. Selama proses magang berlangsung, selalu dibimbing dan diawasi oleh Kakak Risma untuk memberikan bimbingan berupa materi dan tugas selama magang berlangsung. Waktu dan prosedur pelaksanaan kerja magang secara terperinci sebagai berikut:

1. Kegiatan magang dilaksanakan *Work From Home* (WFH) dan untuk waktu disesuaikan dengan kesepakatan bersama baik *supervisi* maupun para mahasiswa magang.
2. Kegiatan magang yang wajib, dilaksanakan sesuai dengan kesepakatan. Umumnya, kegiatan ini dilakukan pada hari Senin pukul 19:00 WIB untuk meeting materi dan pada hari Jumat pukul 19:00 WIB untuk evaluasi tugas yang diberikan oleh *supervisi*.
3. Untuk kegiatan magang mandiri diberi kebebasan dan tidak ada batasan oleh *supervisi*. Kegiatan magang mandiri berupa pembelajaran modul dan mencoba praktik secara mandiri. Sesuai dengan kerja jam magang, magang mandiri biasa dilaksanakan pada hari Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat, dan Sabtu. Kegiatan magang mandiri berguna untuk mengembangkan pengetahuan lebih dalam lagi yang tidak ada diajarkan dalam perkuliahan.
4. Setiap kegiatan magang yang wajib, *Captain Of Class* (COC) atau biasa disebut sebagai ketua kelas akan melakukan presensi secara otomatis melalui *extension Google Meet*. Akan terhitung presensi jika mengikuti kegiatan magang yang wajib dari awal hingga berakhirnya kegiatan. Semua nama mahasiswa akan tercatat di *Google Sheet* milik COC.

