

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini mendorong berbagai perusahaan untuk menciptakan solusi inovatif untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Teknologi telah diterapkan hampir di semua aspek kehidupan, Menurut laporan dari McKinsey & Company, digitalisasi telah mempercepat transformasi di berbagai sektor, termasuk pendidikan, di mana pembelajaran jarak jauh menjadi serta pengembangan produk digital menjadi norma baru [1]. Oleh karena itu, perusahaan terus mencoba hal-hal baru untuk mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pelanggan melalui produk atau jasanya, membantu mereka bersaing dengan persaingan bisnis, melihat *demand* masyarakat dan melihat peluang dalam bisnis digital, PT. Arkansa Balik Digital (Ragam Space) merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam pengembangan platform digital mengambil peluang khususnya dalam bidang *mentoring online*. Melalui program magang ini, kami berkesempatan berperan sebagai pengembang *UI/UX Designer* yang bertanggung jawab merancang desain *website* Ragam Space.

Dengan berkembangnya zaman hal ini telah mempercepat adopsi paradigma *mentoring* konvensional menjadi platform *online* yang lebih fleksibel dan aksesibel, platform *mentoring* digital mengalami peningkatan signifikan besar selama periode pandemi, menunjukkan potensi besar pengembangan solusi digital dalam pendidikan dan pengembangan profesional, Menurut Syuryatman Desri, *mentoring online* tidak hanya mendukung pengembangan karir tetapi juga menawarkan manfaat seperti fleksibilitas waktu dan lokasi, serta akses yang lebih luas ke mentor [2]. Konsep desain user interface (UI) dan user experience (UX) menjadi kunci keberhasilan platform digital. Menekankan bahwa desain antarmuka *aesthetically pleasing* (kenyamanan estetik) akan mendukung pemahaman pesan yang disampaikan pada platform edukasi online, Tujuan utama dari user experience design (UXD) dalam industri adalah untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas

pelanggan melalui utilitas, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan saat berinteraksi dengan produk/jasa atau layanan tertentu [3]. Hal ini mendorong PT. Arkansa Balik Digital untuk mengembangkan *website mentoring* dengan pendekatan desain yang *user-centered*.

Proses pengembangan *website mentoring* ini dimulai dengan tahapan *brainstorming* bersama supervisor untuk mengidentifikasi kebutuhan dan konsep dasar platform. Selanjutnya, pengembang mengembangkan desain sistem yang komprehensif untuk memastikan konsistensi dan kemudahan penggunaan antarmuka. Kegiatan ini mencakup perancangan elemen visual, pemilihan warna, tipografi, dan komponen antarmuka yang selaras dengan visi produk.

Kolaborasi antara desainer dan pengembang (*Product Manager*) menjadi faktor kritikal dalam mewujudkan produk digital berkualitas. Hal ini juga bertujuan untuk memangkas waktu pengembangan agar selama proses magang, pengembang *UI/UX Designer* tidak hanya fokus pada desain visual, tetapi juga aktif berkolaborasi dengan tim pengembang dalam tahap *slicing website*. Keterlibatan ini memungkinkan pengembang memahami tantangan teknis dan memastikan desain dapat diimplementasikan secara optimal. Pengalaman ini memberikan wawasan mendalam tentang proses pengembangan produk digital dari perspektif desain dan teknis.

Laporan ini mendokumentasikan perjalanan dan kontribusi pengembang selama magang di PT. Arkansa Balik Digital, dengan fokus pada peran strategis *UI/UX Designer* dalam menciptakan pengalaman pengguna yang intuitif dan berkelanjutan. Transformasi digital dalam pendidikan dan mentoring menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas bagi pengguna, serta membuka peluang baru bagi inovasi di sektor ini [4][5].

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang memiliki beberapa maksud dan tujuan yang sebagai berikut:

1. Memenuhi persyaratan akademik program studi untuk mendapatkan pengalaman kerja praktek.
2. Menghasilkan laporan komprehensif tentang proses desain website mentoring.
3. Meningkatkan keahlian baru dalam situasi perusahaan dalam lingkungan kerja profesional.
4. Mendapatkan pengalaman langsung dalam mendesain antarmuka pengguna (UI) dan menciptakan pengalaman pengguna (UX) yang optimal.
5. Berkolaborasi dengan tim pengembang serta developer dalam proses implementasi desain.
6. Memahami bagaimana proses kerja di dunia industri UI/UX berjalan, termasuk kolaborasi dengan tim developer, *marketing*, atau *product owner*.
7. Menghasilkan proyek-proyek konkret yang dapat langsung digunakan, seperti desain aplikasi atau situs web, yang kemudian dapat dimasukkan ke dalam portofolio profesional untuk menunjukkan keterampilan dan pengalaman dalam pengembangan UI/UX.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Melaksanakan kerja magang sebagai *UI/UX Designer* di Ragam Space yang bernaung di bawah PT. Arkansa Balik Digital. Masa magang berlangsung selama 6 bulan, dimulai pada tanggal 16 September 2024 hingga 16 Maret 2025. Jam kerja selama pelaksanaan magang adalah pukul 08.00 hingga 18.00 WIB, dengan sistem kerja *hybrid*, yaitu kombinasi *Work From Office* (WFO) dan *Work From Home* (WFH). Lokasi kantor tempat pelaksanaan magang berada di Jl. M.H. Thamrin No. 9, Thamrin, Jakarta Pusat.

Tabel 1. 1 Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

NO	Kegiatan	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Orientasi perusahaan, pengenalan tim, penjelasan tugas <i>UI/UX Designer</i> , dan setup <i>tools</i> kerja	■															
2	Analisis kebutuhan pengguna, observasi sistem mentoring, dan diskusi pengembangan fitur utama dengan tim.	■															
3	Pembuatan user persona, identifikasi <i>user journey</i> , dan penyusunan <i>user flow</i> .	■	■														
4	Sketsa <i>wireframe low-fidelity</i> dan diskusi awal dengan tim.		■	■													
5	Pembuatan <i>wireframe high-fidelity</i> dan penentuan gaya desain (<i>color scheme</i> , <i>typography</i> , dll.).					■	■	■									
6	Testing prototipe dengan mentor dan dokumentasi <i>feedback</i> .								■	■	■						

7	Revisi desain berdasarkan <i>feedback</i> dan finalisasi prototipe.																	
8	Integrasi desain ke pengembangan <i>frontend</i> ,																	
9	Implementasi komponen <i>frontend</i> untuk halaman awal dan <i>review coding</i> .																	
10	Pembangunan halaman utama (<i>landing page</i>) dan testing fungsionalitas.																	
11	<i>Review milestone</i> proyek dan persiapan presentasi progres kepada supervisor.																	

1.4. **Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Prosedur pelaksanaan kerja magang yang dilakukan oleh pengembang dengan mengikuti ketentuan yang telah ditetapkan oleh program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara, dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Mengisi formulir KM-01 untuk mendapatkan *cover letter* dari program studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
2. Mengirimkan CV dan KM-01 kepada pihak HR dari PT. Arkansa Balik Digital.
3. Mengikuti proses seleksi berupa psikotes dan wawancara yang diselenggarakan oleh PT. Arkansa Balik Digital.

4. Menerima surat penerimaan kerja magang yang memuat pernyataan penerimaan sebagai intern, beserta *job description* yang akan dilaksanakan selama masa magang di PT. Arkansa Balik Digital.
5. Melaksanakan kerja magang di Ragam Space yang bernaung di bawah PT. Arkansa Balik Digital, dimulai dari tanggal 14 September 2024 hingga 14 Maret 2025.
6. Meminta informasi tentang perusahaan PT. Arkansa Balik Digital untuk memenuhi kebutuhan laporan magang.
7. Membuat laporan magang serta melakukan bimbingan magang dengan Bapak Jansen Wiratama.

UMMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA