

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era digital yang terus berkembang, *website* menjadi sarana utama bagi perusahaan, organisasi, dan institusi untuk berbagi informasi dan berinteraksi dengan pengguna. Berdasarkan data, jumlah pengguna *internet* global mencapai lebih dari lima miliar pada tahun 2023, dan diperkirakan akan terus meningkat di tahun mendatang [1]. Hal ini menunjukkan pentingnya *website* yang dirancang dengan baik untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Namun, dengan persaingan yang semakin ketat di dunia digital, pengembang kini perlu menyediakan informasi yang relevan sekaligus menciptakan pengalaman pengguna yang menarik agar pengunjung betah dan tertarik menjelajahi konten yang disajikan. *Website* dengan desain UI/UX (*User Interface/User Experience*) yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan keterlibatan pengguna serta memperkuat hubungan antara pengguna dan institusi. Desain antarmuka yang efisien, estetika visual yang konsisten, dan responsivitas antarmuka memainkan peran penting dalam memberikan pengalaman yang menarik bagi pengguna. Dalam konteks ini, desain tidak hanya berfungsi sebagai alat estetika, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk mendukung komunikasi, pemasaran, serta membangun citra institusi yang kuat di mata pengguna [2].

Pengembangan UI/UX pada *website* tidak hanya sekadar aspek visual, tetapi juga melibatkan penerapan prinsip interaksi manusia-komputer. Salah satu pendekatan yang sering digunakan adalah desain berpusat pada pengguna (*user-centered design*), yang menempatkan kebutuhan dan preferensi pengguna sebagai prioritas utama dalam proses desain [3]. Penelitian menunjukkan bahwa UI yang intuitif dan UX yang efisien dapat meningkatkan kepuasan pengguna, mempersingkat waktu navigasi, serta mengurangi kesalahan dalam interaksi pengguna dengan *website* [4]. Dengan menerapkan prinsip-prinsip *user interface/user experience* (UI/UX) yang tepat, *website* dapat dirancang untuk menjadi lebih responsif dan mudah diakses oleh berbagai jenis pengguna.

Masalah terkait desain *website* perusahaan, seperti antarmuka yang membingungkan dan navigasi yang rumit, masih sering ditemukan meskipun banyak organisasi menyadari pentingnya UI/UX yang baik. Masalah-masalah ini

sering kali menyebabkan pengguna merasa frustrasi, meninggalkan *website*, atau bahkan enggan kembali di kemudian hari. Selain itu, pengabaian terhadap prinsip desain berpusat pada pengguna dapat mengurangi efektivitas komunikasi yang menjadi tujuan utama *website*. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan sistematis dalam mengoptimalkan UI/UX agar *website* tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga nyaman digunakan, responsif, dan fungsional. Dengan demikian, pengembangan *website* yang berfokus pada optimasi UI/UX dapat membantu organisasi dalam mencapai tujuan komunikasi yang lebih efektif dan memperbaiki pengalaman pengguna secara keseluruhan [4].

Untuk meningkatkan aksesibilitas informasi dan pengalaman pengguna saat mengakses *website* Program Studi (Prodi) Informatika, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) membuka lowongan magang untuk posisi *full-stack web developer* dengan tanggung jawab utama menyempurnakan dan memperbaiki *website* Program Studi Prodi Informatika. Ketersediaan akses informasi yang mudah dan pengalaman pengguna yang baik pada *website* Prodi sangat penting, karena dapat mendukung institusi dalam memperoleh akreditasi yang baik. Tanpa akreditasi yang baik, kredibilitas Prodi dalam menyelenggarakan program mengajar dapat dipertanyakan. Dalam program magang ini, tugas utama mencakup perbaikan dan penyempurnaan pada bagian *front-end* dan *back-end website*, dengan fokus pada pengembangan halaman-halaman seperti dosen, kurikulum, *announcement*, dan berita. Melalui magang ini, kesempatan diberikan untuk berkontribusi pada proyek yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dosen, mahasiswa, admin, dan pengguna lainnya yang membutuhkan informasi terkait Program Studi Informatika di Universitas Multimedia Nusantara.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah penjabaran maksud dan tujuan dalam melaksanakan program magang:

Maksud Program Magang

1. Memberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan di kampus, khususnya dalam bidang pengembangan *website* dan pengelolaan data, dalam situasi dunia kerja nyata.
2. Membantu untuk memahami lebih dalam tentang pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) yang efisien dan ramah

pengguna.

Tujuan program magang yaitu mengelola data dan mengembangkan sistem untuk mengoptimalkan akses informasi pada *website* Program Studi Informatika.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang berlangsung selama enam bulan, dimulai pada bulan Juli 2024 dan berakhir pada bulan Desember 2024. Hari kerja yang dihitung untuk kegiatan magang adalah Senin hingga Jumat, dengan jam kerja dari pukul 09.00 hingga 16.00, disertai waktu istirahat satu jam pada pukul 12.00. Magang dilaksanakan secara WFH (*work from home*) maupun WFO (*work from office*), dengan kewajiban minimal tiga hari WFO setiap minggunya. Kehadiran dicatat dengan melaporkan presensi kepada *supervisor*, dan bukti presensi saat WFO diperoleh dengan menempelkan kartu kehadiran saat memasuki ruangan kerja.

Laboratorium *Big Data* di lantai lima Gedung C Universitas Multimedia Nusantara menjadi lokasi utama pelaksanaan kegiatan magang. Ruangan ini digunakan untuk *meeting* dengan *supervisor* yang biasanya diadakan pada hari Selasa atau Rabu guna membahas keberlanjutan tugas yang dikerjakan. Koordinasi terkait tugas juga dilakukan melalui platform digital seperti Zoom dan WhatsApp untuk memastikan komunikasi tetap lancar.

Selama masa magang, tanggung jawab utama mencakup pengelolaan data dan pengoptimalan UI/UX pada *website* perusahaan, termasuk implementasi pembaruan data pengguna dan perusahaan. Tugas yang dilakukan juga meliputi penulisan kode untuk memperbaiki dan meningkatkan fungsionalitas *website*, serta pengembangan fitur-fitur baru.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A