

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital, desain antarmuka pengguna (*User Interface / UI*) dan pengalaman pengguna (*User experience / UX*) memainkan peran penting dalam menciptakan produk yang fungsional dan menarik [1]. Perusahaan semakin menyadari bahwa desain yang baik dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan mendukung tujuan bisnis [2]. Oleh karena itu, keterampilan dalam bidang UI/UX menjadi sangat penting bagi calon profesional yang ingin berkarier di industri teknologi dan desain digital [3]. Untuk menjawab kebutuhan tersebut, program kerja magang ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman praktis dalam lingkungan profesional. Laporan ini dibuat sebagai dokumentasi dari pelaksanaan kerja magang yang dilakukan.

Kehadiran sebuah perusahaan di dunia *online* menjadi faktor penting dalam membangun citra, menarik pelanggan, dan meningkatkan kepercayaan pengguna [4]. Sebuah situs yang memiliki desain *UI/UX* yang baik tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana interaksi antara perusahaan dan calon pelanggan [5].

PT Jaya Santoso Teknologi, yang didirikan pada tahun 2024, merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi digital dengan merek dagang “Minyma”. Perusahaan ini menawarkan layanan pembuatan undangan digital untuk berbagai acara serta fitur pendukung seperti buku tamu digital dan *QR check-in*. Namun, sebagai perusahaan yang masih baru, PT Jaya Santoso Teknologi menghadapi tantangan dalam membangun identitas digitalnya. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi perusahaan adalah tidak tersedianya halaman utama (*homepage*) yang dapat diakses oleh calon pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai layanan, fitur, dan identitas perusahaan secara menyeluruh. Ketiadaan website resmi ini menyebabkan informasi layanan sulit diakses, menghambat proses pemasaran digital, serta menurunkan kepercayaan pengguna terhadap profesionalitas perusahaan.

Kurangnya *UI/UX* yang terstruktur dapat berdampak pada pengalaman pengguna yang kurang optimal, serta menghambat efektivitas pemasaran digital perusahaan [6]. Oleh karena itu, diperlukan upaya dalam merancang antarmuka

yang intuitif dan menarik agar dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik sekaligus meningkatkan daya saing perusahaan. Sebagai bagian dari tim *UI/UX Designer*, peran dalam membangun tampilan dan pengalaman pengguna yang efektif menjadi krusial, baik untuk kebutuhan internal perusahaan maupun untuk pelanggan di masa mendatang. Kegiatan magang ini menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan dalam mendesain tampilan utama perusahaan, menyusun struktur *UI/UX*, serta menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik bagi calon pelanggan PT Jaya Santoso Teknologi.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program kerja magang ini dilaksanakan dengan maksud untuk memperoleh pengalaman langsung dalam dunia kerja profesional, khususnya di bidang perancangan *UI/UX* dalam konteks industri digital. Selain itu, program ini bertujuan untuk merancang tampilan antarmuka pengguna Minyma, baik untuk kebutuhan internal maupun eksternal, pada PT Jaya Santoso Teknologi. Selama proses perancangan, pengalaman praktis dalam bidang *UI/UX design* diperoleh, khususnya dalam pembuatan *wireframe*, *benchmarking*, dan pengembangan *high-fidelity prototype*. Antarmuka yang dirancang ditujukan untuk dapat digunakan secara langsung oleh perusahaan maupun calon pelanggan, serta diimplementasikan oleh tim Front-End dengan tetap mengedepankan aspek fungsionalitas dan estetika.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kerja magang ini berlangsung selama enam bulan, dimulai pada 21 Januari 2025 dan berakhir pada 21 Juli 2025. Kerja magang di PT Jaya Santoso Teknologi bekerja dengan sistem *remote* / *WFH* (*Work From Home*) / *WFA* (*Work From Anywhere*) dengan rincian sebagai berikut:

- Hari kerja: Senin – Jumat
- Jam kerja: 09:00 – 18:00 WIB
- Posisi: *UI/UX Designer*
- Tempat Kerja: *Remote* (*Work From Home* / *Work From Anywhere*)

Prosedur pelaksanaan dirincikan sebagai berikut:

1. Pemberian Tugas dan Proyek

- Anggota tim *UI/UX Designer* akan diberikan tugas merancang *UI/UX* untuk kebutuhan internal dan pelanggan perusahaan.
- Desain yang dibuat akan disesuaikan dengan kebutuhan bisnis dan dapat diimplementasikan oleh tim *Front-End*.

2. Kolaborasi dengan Tim Terkait

- Anggota tim *UI/UX Designer* akan berkoordinasi dengan tim lainnya (misalnya *Front-End Developer*) untuk memastikan desain yang dibuat dapat diterapkan secara optimal.

3. Revisi dan Evaluasi Desain

- Setiap rancangan akan dievaluasi oleh mentor atau atasan, dengan sesi revisi untuk menyempurnakan hasil desain atau finalisasi sebelum implementasi.

