

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang, tujuan, serta prosedur pelaksanaan magang yang dilakukan sebagai *UI/UX designer* di PT Jaya Santoso Teknologi untuk mendukung pengembangan layanan undangan digital Minyma.

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Jaya Santoso Teknologi adalah perusahaan yang bergerak di bidang teknologi dan saat ini tengah mengembangkan layanan pembuatan *E-Invitation* atau undangan digital. *E-invitation* adalah undangan yang dibuat dalam bentuk digital, seperti gambar, video, atau undangan online, yang tidak memiliki bentuk fisik seperti undangan konvensional yang menggunakan media kertas, kayu, akrilik, dan sejenisnya [2]. Perubahan invitasi fisik menjadi *E-invitation* atau invitasi digital dapat terjadi akibat penurunan tren media cetak yang disebabkan oleh kemajuan teknologi dan dampak dari Covid-19 [3]. Pandemi Covid-19 mendorong peningkatan *E-invitation* dari sekitar 500 sampai 1000 invitasi dicetak pada 2019 menjadi sekitar 200 sampai 300 pada tahun 2021 [4]. *E-invitation* memiliki keuntungan dalam efisiensi biaya, dampak untuk lingkungan dan juga keterlibatan pengguna dibandingkan dengan undangan cetak [5]. *E-invitation* juga cenderung meningkatkan partisipasi dibandingkan invitasi fisik karena lebih mudah diakses dan praktis bagi penerima [6].

Untuk mendukung layanan ini, PT Jaya Santoso Teknologi mengembangkan sebuah produk bernama Minyma, yaitu layanan yang menyediakan berbagai templat *E-Invitation* yang dapat digunakan oleh para pelanggan. Dengan adanya situs *website*, Perusahaan tersebut dapat meningkatkan keberadaan bisnis di dalam duni maya dan juga memudahkan calon pelanggan untuk menemukan dan melihat produk atau layanan yang ditawarkan [7]. Namun, karena layanan Minyma ini masih tergolong baru, perusahaan belum memiliki *website* resmi yang dapat digunakan sebagai media utama untuk menampilkan layanan, informasi perusahaan, Serta hasil desain templat kepada publik. Selain itu, layanan ini baru memiliki satu pelanggan hingga saat pembuatan laporan ini, mengingat jasa tersebut masih dalam tahap awal pengembangan.

Ketiadaan *website* tersebut menjadi hambatan dalam pengembangan layanan

Minyma secara optimal. Oleh karena itu, PT Jaya Santoso Teknologi membuka kesempatan magang di posisi *UI/UX designer* yang berguna untuk membantu proses perancangan desain antarmuka *website* perusahaan serta pembuatan berbagai templat *E-Invitation* yang menarik dan fungsional bagi pelanggan. Dengan adanya *UI/UX designer*, UI/UX yang dirancang dapat meningkatkan interaktivitas dan daya tarik visual sistem informasi, serta meningkatkan kepuasan dan keterlibatan pengguna [8]. Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan *tools* desain seperti Figma.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah untuk merancang *layout* situs perusahaan dan halaman templat untuk perusahaan tersebut. Hal ini mencakup pembuatan *layout* untuk situs web perusahaan secara keseluruhan, mengingat sebelumnya perusahaan belum memiliki situs resmi. Dengan ilmu yang didapati di IF450 (*Human Computer & Interaction*), dapat dibuat sebuah *layout* yang mengikuti peraturan-peraturan dan prinsip yang mengikuti dari mata kuliah tersebut.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang tersebut berlanjut selama 6 bulan atau 24 minggu dengan 5 hari kerja setiap minggu. magang tersebut akan bekerja dengan sistem WFH (*work from home*) dengan rincian sebagai berikut:

- **Periode:** 23 Januari 2025 - 23 Juli 2025
- **Hari kerja:** Senin – Jumat
- **Jam kerja:** 09:00 – 18:00 WIB
- **Posisi:** UI/UX designer
- **Tempat Kerja:** WFH (*work from home*)

Prosedur pekerjaan akan sebagai berikut:

1. Pekerjaan mulai dari hari Senin hingga hari Jumat dimana jam kerja mulai dari pukul 09.00 WIB hingga pukul 18.00 WIB dengan 1 jam istirahat dari pukul 12.00 WIB hingga pukul 13.00 WIB.
2. Pekerjaan tersebut akan WFH (*work from Home*) selama 5 hari setiap minggu.