

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital mendorong transformasi dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu bentuk transformasi tersebut adalah pergeseran undangan acara dari media cetak ke format digital, atau yang dikenal dengan *e-invitation*. Selain efisiensi dari segi biaya dan waktu, *e-invitation* memungkinkan distribusi undangan secara cepat melalui media sosial seperti WhatsApp [1].

PT Jaya Santoso Teknologi menciptakan merek dagang bernama Minyma yang mengembangkan layanan *e-invitation* berbasis *website* dengan integrasi fitur seperti pengelolaan tamu, RSVP, kustomisasi *template* undangan, dan proses penyebaran undangan melalui WhatsApp secara langsung [2].

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan terhadap sistem Minyma, ditemukan bahwa pengguna *internal* kesulitan mengakses dan mengelola data tamu secara efisien, terutama ketika jumlah undangan meningkat secara signifikan. Selain itu, pengguna eksternal menghadapi kendala dalam pengelolaan daftar tamu undangan. Proses pencatatan kehadiran tamu masih dilakukan secara manual menggunakan buku, sehingga menghambat efisiensi pelaporan selama acara berlangsung.

Sistem Minyma juga belum memiliki desain UI/UX awal yang dapat dijadikan sebagai acuan visual dan struktural. Ketiadaan desain tersebut menyebabkan sistem belum memiliki struktur antarmuka yang dapat digunakan sebagai landasan pengembangan antarmuka. Tanpa acuan visual yang terstandarisasi, proses pengembangan desain tidak memiliki referensi yang jelas terkait struktur halaman, navigasi, dan komponen antarmuka yang harus dibangun. Hal ini menimbulkan risiko ketidakkonsistenan tampilan antar halaman serta membutuhkan penjelasan berulang antara tim desain dan tim pengembang, yang berdampak pada efisiensi kolaborasi dan waktu pengerjaan.

Sebagai solusi terhadap permasalahan tersebut, PT Jaya Santoso Teknologi merancang desain UI/UX *dashboard* yang terbagi menjadi dua jenis, yaitu *dashboard internal* dan *dashboard external*. *Dashboard internal* ditujukan untuk keperluan administratif seperti pengelolaan data tamu dan validasi pembayaran, sementara *dashboard eksternal* dirancang bagi pengguna akhir untuk mengakses, mempersonalisasi, dan membagikan undangan digital. Keduanya membutuhkan

pendekatan desain yang mempertimbangkan efisiensi interaksi, konsistensi visual, serta kemudahan navigasi, sehingga dapat mendukung proses bisnis internal sekaligus memberikan pengalaman pengguna yang optimal.

Perancangan desain UI/UX ini mengacu pada teori *8 Golden Rules of Interface Design* [3] dan teori *Gestalt* [4]. Prinsip *8 Golden Rules* menekankan aspek interaksi yang efisien dan responsif, seperti konsistensi, pemberian umpan balik, dan pencegahan kesalahan. Sementara itu, teori *Gestalt* berfokus pada persepsi visual pengguna, dengan menerapkan prinsip seperti *proximity* dan *similarity* untuk membentuk struktur antarmuka yang lebih mudah dipahami.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang ini dilaksanakan dengan maksud untuk memenuhi persyaratan akademi skema MBKM dan memperoleh pengalaman profesional dalam bidang perancangan desain antarmuka pengguna (UI/UX) pada lingkungan industri digital. Magang juga menjadi sarana pembelajaran langsung mengenai alur kerja pengembangan sistem berbasis *website*, serta penerapan prinsip-prinsip desain yang efektif dan efisien dalam mendukung kebutuhan pengguna dan tim pengembang.

Tujuan dari kerja magang ini adalah untuk merancang desain UI/UX *dashboard* internal dan eksternal pada *platform* Minyma sebagai bagian dari proses pengembangan sistem layanan undangan digital di PT Jaya Santoso Teknologi.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Magang ini dilaksanakan selama enam bulan, yakni mulai 21 Januari 2025 hingga 21 Juli 2025, dengan sistem kerja secara *Work From Home* (WFH) pada hari Senin–Jumat, pukul 09.00–18.00. Koordinasi rutin dilakukan setiap mingguan bersama *supervisor* dan tim yang terlibat dalam proses perancangan, yaitu tim UI/UX, *frontend* dan *backend* menggunakan *platform* seperti Google Meet, WhatsApp, dan Discord.