

## BAB 1 PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Undangan pernikahan berbentuk kertas telah lama digunakan secara tradisional, namun proses pembuatannya memerlukan biaya yang cukup tinggi serta waktu pencetakan yang tidak singkat, sehingga cenderung menghabiskan banyak waktu dan biaya [1]. Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan efisiensi dan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan semakin meningkat, termasuk dalam penyelenggaraan acara pernikahan. Salah satu tren yang berkembang pesat adalah penggunaan undangan pernikahan digital sebagai alternatif dari undangan fisik. Undangan digital dinilai lebih praktis, hemat biaya, ramah lingkungan, serta mampu menjangkau tamu dengan cepat melalui media sosial atau pesan instan. Penggunaan undangan pernikahan digital memberikan beragam keuntungan, mulai dari kemudahan dan efisiensi hingga aspek keberlanjutan lingkungan. Melalui media *online*, pasangan juga dapat membagikan momen sakral mereka dengan jangkauan yang lebih luas dan cara yang lebih fleksibel [2].

Dalam pengembangannya, perancangan undangan digital umumnya menggunakan pendekatan *design thinking* yang mencakup tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pendekatan ini membantu memahami kebutuhan pengguna terhadap desain yang sederhana, modern, interaktif, serta mudah digunakan. Hasilnya, undangan digital dapat memberikan pengalaman yang lebih personal dan menyenangkan bagi calon pengantin maupun tamu yang menerima [3].

Selain *design thinking*, keberhasilan desain antarmuka juga berpedoman pada prinsip-prinsip interaksi pengguna yang baik, salah satunya Eight Golden Rules of Interface Design yang diperkenalkan oleh Ben Shneiderman [4]. Prinsip ini meliputi konsistensi, pencegahan kesalahan, kemudahan navigasi, kejelasan informasi, pemberian *feedback* yang tepat, serta fleksibilitas dalam penggunaan antarmuka. Penerapan *Eight Golden Rules* bertujuan untuk menciptakan antarmuka yang intuitif, mudah dipahami, dan memberikan kenyamanan dalam penggunaan sehingga pengalaman pengguna (UX) menjadi lebih optimal. Dengan demikian, prinsip-prinsip ini menjadi acuan penting bagi seorang UI/UX Designer dalam merancang tampilan dan interaksi sebuah produk digital.

Namun, meskipun tren ini semakin populer, masih banyak platform undangan digital yang memiliki keterbatasan dalam segi desain antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*). Beberapa masalah yang sering ditemukan antara lain tampilan yang kurang menarik, navigasi yang membingungkan, waktu muat halaman yang lambat, serta kurangnya fitur interaktif yang dapat meningkatkan kesan personal dari undangan tersebut [3]. Kekurangan tersebut dapat menurunkan nilai estetika serta mengurangi pengalaman positif pengguna dalam menerima dan membuka undangan. Oleh karena itu, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik menjadi aspek penting dalam pengembangan produk digital yang berorientasi pada kenyamanan dan kepuasan pengguna.

Melihat permasalahan tersebut, PT Berkat Jocellyndo Abadi (BJA) berinisiatif mengembangkan sebuah produk digital bernama “Invitated”, yaitu *website* undangan pernikahan yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga memberikan pengalaman visual yang menarik, interaktif, dan personal bagi pengguna. Dalam proyek ini, peran *UI/UX Designer* adalah berfokus pada perancangan tampilan serta pengalaman pengguna yang estetis dan intuitif [5], sementara *Front-End Developer* bertugas untuk mengimplementasikan desain antarmuka tersebut menjadi *website* yang dinamis dan berfungsi secara optimal di berbagai perangkat. Seorang *Front-End Developer* berperan dalam mengembangkan tampilan grafis dan elemen interaktif yang dapat dilihat serta digunakan oleh pengguna melalui pemanfaatan teknologi seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Mereka juga bertanggung jawab terhadap tampilan visual, interaksi, serta performa sisi klien agar pengalaman pengguna menjadi maksimal dan sesuai dengan rancangan desain yang telah ditentukan [6].

Proyek *Invitated* dikembangkan menggunakan *Next.js*, sebuah *framework* berbasis *React.js* yang mendukung *server-side rendering* dan optimasi performa yang tinggi. Penggunaan *Next.js* dipilih karena kemampuannya dalam meningkatkan kecepatan akses halaman, struktur komponen yang efisien, serta kemudahan integrasi dengan layanan *backend* seperti *Supabase* [7]. Melalui teknologi ini, diharapkan situs undangan pernikahan digital dapat diakses dengan cepat, stabil, dan memberikan pengalaman interaktif yang maksimal bagi pengguna di berbagai perangkat.

Melalui kegiatan magang ini, mahasiswa berkesempatan untuk berkontribusi secara langsung dalam proses perancangan dan pengembangan produk digital yang inovatif di industri kreatif, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan desain

antarmuka. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat memperkuat kolaborasi antara dunia pendidikan dan dunia industri dalam menghasilkan solusi digital yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern.

## **1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Kegiatan magang ini bertujuan sebagai wadah bagi mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa perkuliahan ke dalam situasi kerja yang sesungguhnya, khususnya dalam bidang perancangan antarmuka pengguna (UI) dan pengembangan *front-end website*. Melalui pelaksanaan magang di PT BJA, mahasiswa diharapkan mampu memahami alur kerja di industri teknologi informasi sekaligus berkontribusi dalam pengembangan produk *Invitated*, yaitu website undangan pernikahan digital yang mengedepankan unsur estetika, interaktivitas, dan kenyamanan pengguna.

Selain itu, kegiatan ini juga berfungsi sebagai penghubung antara dunia akademik dan dunia industri, sehingga mahasiswa dapat memperoleh pengalaman profesional yang relevan, memperluas perspektif, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kerja sama tim, dan kreativitas dalam menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi di lingkungan kerja.

## **1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Pelaksanaan magang di PT BJA dilakukan dengan sistem *Work From Home* (WFH). Jam kerja ditetapkan dari hari Senin hingga Jumat, pukul 08.00 sampai 17.00 WIB. Kantor pusat perusahaan berlokasi di Poris Indah Blok G2 No. 4A, Cipondoh, Kota Tangerang.

Selama kegiatan magang, proses monitoring pekerjaan dilakukan melalui komunikasi daring, terutama melalui pesan pribadi untuk koordinasi harian. Sementara itu, evaluasi dan pembahasan perkembangan proyek dilakukan secara rutin dalam weekly meeting, yang berfungsi untuk meninjau progres pekerjaan serta membahas proyek baru apabila ada.

Setiap proyek atau tugas yang diberikan memiliki batas waktu penyelesaian (*deadline*) yang harus dipatuhi. Seluruh aktivitas kerja dicatat secara sistematis melalui laporan harian sebagai bentuk dokumentasi dan pemantauan kinerja oleh supervisor. Dengan sistem tersebut, kegiatan magang tetap berlangsung secara terstruktur, terukur, dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan oleh perusahaan.



Gambar 1.1. Portofolio PT BJA

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA