

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era digital saat ini, pemasaran produk melalui *platform online* telah menjadi strategi utama bagi berbagai jenis usaha, termasuk Badan Usaha Milik Desa (BUM Desa). *Digital marketing* memungkinkan organisasi untuk menjangkau target pasar yang lebih luas dengan biaya yang lebih efisien dibandingkan metode pemasaran tradisional, serta sangat dipengaruhi oleh tingkat *usability* dan pengalaman pengguna terhadap media digital yang digunakan [1]. BUM Desa Warga Dekat di Bandung merupakan salah satu entitas yang mengelola berbagai produk kreatif dan potensi wisata alam lokal. Untuk meningkatkan visibilitas dan daya saing produk, diperlukan media pemasaran digital yang efektif dan menarik.

*Website* merupakan salah satu media digital yang paling umum digunakan untuk memperkenalkan produk dan layanan kepada masyarakat luas. Namun, keberhasilan sebuah *website* tidak hanya ditentukan oleh konten yang ditampilkan, tetapi juga oleh kualitas desain antarmuka pengguna (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) yang dirancang [2]. Antarmuka yang baik dapat meningkatkan pengalaman pengguna, mempermudah navigasi, serta mendorong konversi penjualan atau kunjungan wisata. *Usability* merupakan atribut kualitas yang menilai seberapa mudah antarmuka pengguna digunakan, dan hal ini sangat berpengaruh terhadap kepuasan pengguna [1].

*User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) *design* merupakan dua aspek fundamental dalam pengembangan produk digital yang sukses. UI *design* berfokus pada aspek visual dan interaktif dari sebuah produk, termasuk tata letak, warna, tipografi, dan elemen-elemen grafis lainnya. Sementara itu, UX *design* mencakup keseluruhan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan produk, mulai dari kemudahan penggunaan hingga kepuasan emosional yang dirasakan [2]. Desain yang berpusat pada pengguna (*user-centered design*) harus mempertimbangkan kebutuhan, kemampuan, dan keterbatasan pengguna sejak tahap awal perancangan [3].

Dalam konteks BUM Desa Warga Dekat Bandung, *website* yang ada saat ini masih memiliki beberapa kekurangan dari sisi UI/UX, seperti navigasi yang kurang intuitif, tata letak informasi yang belum terstruktur dengan baik, dan tampilan

yang belum responsif di berbagai perangkat. Hal ini dapat menghambat efektivitas *website* sebagai media pemasaran dan informasi. Oleh karena itu, diperlukan perancangan ulang *website* dengan pendekatan UI/UX *design* yang komprehensif untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan mencapai tujuan bisnis BUM Desa [4].

Proses desain UI/UX modern melibatkan berbagai tahapan mulai dari riset pengguna, pembuatan *wireframe*, desain visual, hingga *prototype* interaktif. *Tools* seperti Figma telah menjadi standar industri dalam perancangan UI/UX karena kemampuannya dalam kolaborasi *real-time* dan pembuatan *prototype* yang interaktif. Pendekatan *design thinking* dan *iterative design* juga menjadi metodologi yang penting dalam memastikan solusi desain yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna dan tujuan bisnis [3, 5].

Melalui program magang ini, terdapat kesempatan untuk menerapkan pengetahuan mengenai UI/UX *design* dalam konteks nyata. Pengalaman ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis tentang *tools* desain modern seperti Figma, tetapi juga melatih kemampuan dalam memahami kebutuhan pengguna, melakukan riset, merancang solusi yang *user-centered*, serta berkomunikasi dengan *stakeholder*. Pendekatan *user-centered design* menjadi penting dalam memastikan bahwa produk yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna akhir dan memberikan nilai tambah bagi BUM Desa Warga Dekat Bandung [5].

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang ini adalah untuk mengembangkan keterampilan dalam perancangan desain antarmuka dan pengalaman pengguna *website* (UI/UX *design*) seperti:

1. Menerapkan pengetahuan tentang prinsip-prinsip UI/UX *design* dalam proyek perancangan *website* nyata untuk BUM Desa Warga Dekat Bandung.
2. Mengembangkan kemampuan dalam melakukan riset pengguna, analisis kebutuhan, dan evaluasi *usability* untuk menghasilkan desain yang *user-centered*.
3. Menguasai *tools* dan metodologi desain modern seperti Figma untuk pembuatan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* interaktif.

4. Merancang antarmuka pengguna yang intuitif, estetis, dan responsif dengan menerapkan prinsip-prinsip *visual design*, *information architecture*, dan *interaction design*.
5. Memahami kebutuhan pengguna dan *stakeholder* dalam konteks *digital marketing* untuk produk kreatif dan wisata alam BUM Desa.
6. Mengimplementasikan *best practices* dalam *UI/UX design*, termasuk *accessibility*, *consistency*, dan *responsive design* untuk berbagai perangkat.
7. Meningkatkan kemampuan *problem-solving*, *critical thinking*, dan kolaborasi dalam tim pengembangan produk digital.
8. Mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan di dunia kerja sebagai *UI/UX designer* profesional dengan *portfolio* yang kuat.

Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, diharapkan pengalaman magang ini dapat menjadi bekal yang berharga untuk membangun karir di bidang *UI/UX design* dan pengembangan produk digital, khususnya dalam perancangan *website* dan aplikasi yang berpusat pada pengguna.

### 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program magang di BUM Desa Warga Dekat Bandung dilaksanakan selama 640 jam dengan sistem kerja fleksibel dan dilakukan secara *Work From Home* (WFH). Fleksibilitas waktu kerja memungkinkan penyesuaian jadwal dengan kebutuhan proyek dan koordinasi dengan pembimbing lapangan, dengan tetap memenuhi target jam kerja yang telah ditetapkan.

Mekanisme kerja dilakukan secara *remote*, dengan komunikasi dan koordinasi dilakukan melalui berbagai *platform* digital seperti aplikasi pesan instan dan *email*. Proses desain dilakukan menggunakan Figma sebagai *tools* utama, yang memungkinkan kolaborasi *real-time* dengan pembimbing lapangan dan *stakeholder*. *File* desain diorganisir dengan struktur yang rapi dan mengikuti *naming convention* yang konsisten untuk memudahkan proses *review* dan *handoff* kepada tim *developer*.

Komunikasi dengan pembimbing lapangan dan atasan dilakukan secara rutin melalui WhatsApp sebagai saluran komunikasi utama. Pelaporan *progress* kerja dilakukan secara *weekly* (mingguan) melalui WhatsApp untuk memastikan

pembimbing lapangan selalu mendapatkan *update* terkini mengenai perkembangan desain yang dikerjakan. Presentasi desain dan *review* dilakukan secara berkala melalui *video call* untuk mendapatkan *feedback* dan persetujuan dari *stakeholder* sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya.

Proses desain mengikuti tahapan yang sistematis mulai dari *research* dan *analysis*, *wireframing*, *visual design*, *prototyping*, hingga *user testing* dan *iteration*. Setiap tahapan dikerjakan dengan cermat dan melibatkan *feedback* dari pembimbing lapangan serta *stakeholder* BUM Desa untuk memastikan desain yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi.

