

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang yang serba *digital* ini, seorang pengusaha ingin bisnisnya bisa hadir secara *online* melalui media seperti *website*. Untuk tempat *coffee shop*, mempunyai *website* bisa berfungsi sebagai penyampai informasi, serta juga sebagai sarana *branding* dan interaksi dengan pelanggan. Tanpa kehadiran *digital* yang baik, sebuah bisnis berisiko kehilangan potensi pasar, terutama dari kalangan muda yang terbiasa mencari informasi secara *online*. Oleh sebab itu, keberadaan *website* yang memiliki tampilan menarik serta mudah digunakan menjadi kebutuhan penting bagi sebuah bisnis di era *digital* saat ini [1].

Dugg Coffee adalah sebuah kedai kopi lokal yang saat ini belum memiliki *website* dengan tampilan dan pengalaman pengguna yang maksimal. Dugg Coffee telah memanfaatkan media sosial seperti *Instagram* untuk membangun strategi *branding* dan berinteraksi dengan pelanggan, namun belum mengembangkan kanal digital berupa *website* yang fungsional. Padahal, desain *UI/UX* yang baik bisa membuat pengguna lebih nyaman, memperkuat kesan terhadap *brand*, dan meningkatkan interaksi [2]. Karena itu, dibutuhkan perancangan *website* yang lebih rapi dan fokus pada kebutuhan pengguna.

Tidak adanya *website* menjadi masalah karena dapat mengurangi pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna perlu dirasakan secara baik, seperti bisa menjalankan navigasi beserta interaksi yang jelas, mempunyai kejelasan informasi dan adanya visual yang konsisten [3]. Selain itu, tidak adanya penerapan prinsip *UI/UX* berdasarkan dari riset pengguna yang berpotensi *website* sebagai media informasi dan *branding* dapat mengalami pemanfaatan yang kurang maksimal [4]. Hal ini menyebabkan kurangnya penyampaian Dugg Coffee kepada pengguna belum optimal dan menunjukkan efektivitas *website* sebagai media digital bisnis masih tergolong rendah.

Melalui program *internship* di PT Teknologi Edukasi Indonesia, diperoleh kesempatan untuk mengembangkan keterampilan *UI/UX* secara langsung dalam bentuk proyek nyata. Perancangan *website* Dugg Coffee menjadi salah satu bentuk penerapan ilmu tersebut untuk mendukung transformasi *digital* UMKM. Proyek ini tidak hanya melatih kemampuan desain, tetapi juga mengasah pemahaman terhadap

kebutuhan pengguna dan solusi berbasis riset. Dengan pendekatan ini, *website Dugg Coffee* diharapkan mampu menjadi media *digital* yang menarik, fungsional, dan relevan bagi pengunjung [5].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah sebagai berikut:

1. Berkontribusi dalam proses belajar dan praktik langsung mengenai *UI/UX* di bawah bimbingan *supervisor* dari PT Teknologi Edukasi Indonesia pada perancangan *UI/UX website Dugg Coffee* sebagai bagian dari pengalaman magang.
2. Menerapkan pengetahuan *UI/UX* yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara untuk merancang dan mengembangkan tampilan serta pengalaman pengguna pada *website Dugg Coffee*.
3. Menjadikan kegiatan magang ini sebagai kesempatan untuk memahami dunia kerja secara nyata dengan menerapkan ilmu dari perkuliahan ke dalam proyek pembuatan *UI/UX website Dugg Coffee* yang dikerjakan hingga selesai.
4. Terlibat langsung dalam tahapan rancangan *UI/UX website Dugg Coffee*, mulai dari proses desain, riset pengguna, diskusi dengan tim *web developer*, pembuatan *user flow*, *wireframe*, desain *UI*, hingga pengujian kenyamanan penggunaan (*usability testing*) oleh pengguna akhir.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang berlangsung selama tiga bulan, dimulai pada 10 Maret 2025 dan berakhir pada 13 Juni 2025. Selama periode tersebut, peserta magang dibimbing oleh Kak Ikhsa yang memberikan arahan berupa materi dan tugas.

Pelaksanaan kerja magang dilakukan berdasarkan waktu dan prosedur sebagai berikut:

1. Kegiatan magang dilaksanakan selama tiga bulan, terhitung sejak 10 Maret 2025 hingga 13 Juni 2025, dengan bimbingan dari Kak Ikhsa sebagai *supervisor*.

2. Terdapat kegiatan magang wajib yang dijadwalkan secara rutin, yaitu dua kali dalam seminggu, pada hari Senin pukul 20.00 WIB untuk sesi penyampaian materi dan hari Kamis pukul 20.00 WIB untuk evaluasi tugas bersama *supervisor*.
3. Selain kegiatan wajib, peserta juga menjalani magang mandiri tanpa batasan waktu khusus dari *supervisor*. Kegiatan ini mencakup proses belajar dan praktik secara mandiri yang umumnya dilakukan pada hari Senin hingga Sabtu dengan tujuan memperdalam pemahaman di luar materi perkuliahan serta mengembangkan keterampilan secara mandiri.

