

BAB II

TINJAUAN TEORI

2.1 Kerja Praktik

Kerja Praktik (KP) adalah salah satu mata kuliah wajib yang bertujuan memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman kerja kepada mahasiswa sesuai dengan bidang studinya. Kegiatan ini memungkinkan mahasiswa untuk melihat hubungan antara ilmu yang dipelajari di perkuliahan dengan penerapannya di dunia industri dan kerja (IDUKA). Selain itu, KP juga bertujuan mengembangkan kemampuan teknis (*hardskill*) dan non-teknis (*softskill*) mahasiswa, seperti komunikasi, kerja tim, inisiatif, dan *problem-solving* [3].

2.2 PT. SINERGI CAKRA WIRATANI

PT. Sinergi Cakra Wiratani adalah sebuah Perusahaan yang bergerak dibidang minuman instan, dimana produk utamanya adalah kopi okra. PT. Sinergi Cakra Wiratani memiliki dedikasi untuk menyediakan produk yang berkualitas yang tidak hanya lezat, tetapi juga mendukung Kesehatan konsumen. PT. Sinergi Cakra Wiratani memiliki visi berupa “Menjadi pemimpin pasar dalam inovasi kopi sehat berbasis okra di Indonesia dan dunia, dengan menghadirkan produk berkualitas tinggi yang mendukung gaya hidup sehat dan berkelanjutan” [2].

2.3 UI/UX Design

UI/UX (User Interface/User Experience) berfokus pada pengembangan produk atau layanan dengan memperhatikan pengalaman pengguna sebagai prioritas utama. Desain UX berkaitan dengan bagaimana sebuah produk bekerja dari perspektif pengguna, termasuk aspek fungsionalitas, struktur, dan bagaimana produk membantu pengguna mencapai tujuan mereka. Desain UI berfokus pada aspek visual dan interaktif, seperti tata letak, elemen navigasi, dan estetika. Desain UI/UX mencakup lima tingkatan yang dikenal sebagai lima lapisan elemen pengalaman pengguna, yaitu Lapisan strategi, *Scope*, *Structure*, *Skeleton*, Dan *Surface*. Tujuan utama desain UI/UX adalah menciptakan pengalaman yang

efisien, menyenangkan, dan memuaskan bagi pengguna, sambil memenuhi kebutuhan bisnis atau organisasi [4].

2.4 UI/UX Designer

UI/UX Designer adalah individu yang bertanggung jawab atas perancangan pengalaman dan antarmuka pengguna dengan fokus pada kebutuhan pengguna sekaligus tujuan bisnis. Seorang *UI/UX Designer* harus memahami hubungan antara estetika visual, struktur informasi, dan kebutuhan pengguna untuk menciptakan pengalaman yang optimal [4].

2.5 Atomic Design

Atomic Design adalah metodologi desain *UI* yang dikembangkan oleh Brand Frost. Pendekatan ini mengajarkan cara merancang sistem desain yang konsisten dan sistematis dengan mengacu pada konsep-konsep dasar dari kimia. *Atomic Design* terdiri dari lima tahap utama yaitu *Atoms*, *Molecules*, *Organism*, *Template*, dan *Pages* [5].

2.6 Userberry

Userberry adalah sebuah platform pengujian yang menggunakan *prototype* yang dapat digunakan oleh responden. Kegunaan utama dari website *Userberry* adalah untuk mendapat *insight* yang dapat ditindak lanjuti dari pengguna nyata [6].