

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Memasuki dunia kerja merupakan langkah awal bagi mahasiswa untuk merintis karir di kehidupan nyata setelah lulus dari perguruan tinggi. Oleh karena itu, Institut Teknologi Telkom Purwokerto merancang program yang berguna untuk menciptakan pengalaman dalam dunia pekerjaan bagi tiap mahasiswa. Program ini membantu mahasiswa untuk dapat mengenali sekaligus beradaptasi dengan lingkungan kerja perusahaan. Selain itu, program kerja praktik juga bertujuan agar nantinya mahasiswa dapat secara nyata berpartisipasi dan berkontribusi kepada institusi atau perusahaan praktik kerja lapangan.

Menimbang hal tersebut, maka penulis mendapatkan motivasi untuk mengikuti praktik kerja lapangan di PT Koding Kreasi Indonesia. PT Koding Kreasi Indonesia fokus bergerak pada *Software-as-a-Service (SaaS)* dengan produknya warung.io. Dalam pelayanannya PT Koding Kreasi Indonesia tidak hanya menangani warung.io namun juga melayani produk perangkat lunak untuk bisnis atau konsumen. Penulis berharap dengan memilih dan mengikuti kegiatan kerja praktik di PT Koding Kreasi Indonesia sebagai *UI/UX designer* dapat menjadi sumberdaya yang handal dan berkualitas.

B. Tujuan

1. Memberikan gambaran dunia kerja kepada mahasiswa.
2. Mengetahui lebih dalam terkait *role* sebagai *UI/UX designer* dalam sebuah proyek atau perusahaan.
3. Terjun langsung dalam sebuah proyek sebagai *UI/UX designer*.
4. Menghasilkan desain yang lebih baik dan berkualitas sesuai prinsip *UI/UX*.
5. Menambah ilmu dan pengalaman penulis, serta sikap yang baik di lingkungan kerja

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di PT Koding Kreasi, penulis memilih *role UI/UX designer* dan ditempatkan pada beberapa pengembangan proyek serta sebuah proyek yang baru dimulai, dengan *job description*:

1. Menerapkan metode kanban sebagai salah satu cara pengelolaan tugas dan alur kerja secara efektif.
2. Melakukan riset pada kompetitor terkait kekurangan, keunggulan, *user interface*, dan *user experience* serta *flow* dari produk mereka.
3. Membuat *wireframe user interface* dan *flow* pada setiap fitur yang diminta.
4. Membuat alternatif serta kondisional desain pada beberapa fitur yang diperlukan.

Pembuatan desain dan penerapan metode kanban menggunakan beberapa *tools* yang wajib dikuasai antara lain:

1. Figma
2. Whimsical
3. Notion
4. Telegram

D. Aspek Umum Kelembagaan

1. Profile Perusahaan.

PT Koding Kreasi Indonesia merupakan sebuah perusahaan yang mengawali karirnya pada 2016 dengan program Santren Koding, kemudian pada 2019 KodingWorks lahir, lalu dinyatakan legal pada 2020 dengan nama PT Koding Kreasi Indonesia dan pada 2021 PT Koding Kreasi Indonesia fokus bergerak pada *Software-as-a-Service (SaaS)* dengan produknya warung.io

2. Visi dan Misi Perusahaan.

Menjadi media untuk setiap anggotanya agar menjadi Hamba Tuhan yang baik, dengan poin poin sebagai berikut

- a. Takut kepada Tuhan
- b. Menghargai waktu tiap detiknya
- c. Memprioritaskan keluarga
- d. Semangat dalam membantu sesama
- e. Genggam dunia, namun tidak sampai mencintainya
- f. Penuh ide, imajinatif, dan solutif
- g. Selalu melakukan terbaik, setiap saat, sampai akhir hayat

E. Metode Penulisan Laporan

Dalam penyusunan laporan praktik kerja lapangan, penulis memperoleh data melalui beberapa metode :

1. Metode Praktikum.

Metode ini dilakukan dengan cara penulis melakukan praktik langsung terhadap berbagai teori yang telah ataupun belum didapatkan pada materi kuliah. Penulis telah menerapkannya secara runtut mulai dari analisis kata kunci secara baik dan

benar yang kemudian menyusun strategi yang diimplementasikan. Hasil tersebut penulis tuangkan ke dalam bentuk laporan Praktik Kerja Praktik.

2. Metode Kajian Pustaka.

Metode ini dilakukan penulis dengan mencari berbagai referensi jurnal dari internet yang terpercaya menjadi acuan dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.

F. Sistematik Penulisan Laporan

Untuk mempermudah dalam hal pengerjaan sekaligus pemahaman laporan kegiatan praktik kerja lapangan, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian:

1. BAB I PENDAHULUAN

Berisi gambaran latar belakang pembuatan *UI/UX* dalam sebuah pengembangan maupun pembuatan aplikasi.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi dasar-dasar teori yang penulis ambil pada Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan teori serta konsep kerja yang penulis dapatkan dari kegiatan Kerja Praktik.

4. BAB IV PENUTUP

Berisi tentang hasil yang didapatkan dari Kerja Praktik, serta saran yang ditujukan kepada tempat Kerja Praktik.