

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setelah lulus dari perguruan tinggi, mahasiswa akan memasuki awal yang baru yaitu dunia kerja yang dimana mereka akan mulai merintis karir di kehidupan nyata. Namun sebelum mahasiswa lulus, beberapa perguruan tinggi sudah mempersiapkan program-program yang akan memberikan mahasiswa didiknya pengalaman awal di dunia kerja dan salah satunya adalah Program Kerja Lapangan atau biasa disingkat PKL di Institut Teknologi Telkom Purwokerto. Program Kerja Lapangan ini bertujuan agar mahasiswa dapat berpartisipasi dan berkontribusi langsung di perusahaan atau institusi di masyarakat.

Mengetahui hal tersebut, penulis mengikuti program kerja lapangan di sebuah perusahaan bernama KodingWorks yang bergerak di bidang teknologi lebih tepatnya *Software as Service* (SaaS), yang dimana perusahaan ini menjual dan mengembangkan perangkat lunak untuk perusahaan lainnya. Penulis mengikuti program kerja sebagai *UI/UX Designer* di perusahaan KodingWorks karena penulis memiliki passion di bidang tersebut dan menentukan *UI/UX Designer* sebagai langkah awal untuk mencapai cita-cita yang lebih tinggi di masa depan. Dengan mengikuti program kerja lapangan sebagai *UI/UX Designer*, penulis diharapkan untuk belajar bagaimana proses pembuatan desain UI/UX dan interaksi secara nyata dengan *stake holder* lainnya dalam lingkungan kerja di KodingWorks.

UI/UX Designer merupakan salah satu tugas di tim pengembang aplikasi yang berperan dalam penyusunan desain tampilan antarmuka sehingga dapat digunakan secara intuitif oleh pengguna. Pada tahap pengembangan aplikasi role *UI/UX Designer* memiliki peran untuk mengumpulkan segala kebutuhan dari pengguna dan menerjemahkannya menjadi desain antarmuka sebagai spesifikasi yang akan digunakan oleh tim pengembang dalam tahap selanjutnya yaitu implementasi.

B. Tujuan

1. Memberikan gambaran dunia pekerjaan kepada penulis mengenai dunia kerja.
2. Mempelajari proses produksi desain UI/UX dari awal sampai akhir
3. Menghasilkan desain UI/UX yang berkualitas sehingga dapat diaplikasikan secara nyata.
4. Memahami bagaimana lingkungan kerja di dalam perusahaan KodingWorks.
5. Menambah ilmu dan pengalaman penulis, serta sikap yang baik di lingkungan kerja.
6. Menjadi syarat untuk melengkapi salah satu mata kuliah program studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
7. Menjadi bukti tertulis bahwa penulis telah selesai melaksanakan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.
8. Menjadi salah satu syarat kelulusan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di KodingWorks Semarang, penulis bekerja sebagai *UI/UX Designer* dengan *job description* :

- Memahami konteks dari aplikasi yang akan dibuat desain UI/UX nya, termasuk meneliti aplikasi serupa atau kompetitor yang ada.
- Melakukan desain *wireframe* sebagai bentuk *low fidelity design* menggunakan aplikasi whimsical yang nantinya akan dikembangkan menjadi *high fidelity design* pada aplikasi figma.
- Melakukan desain *high fidelity prototype* berdasarkan wireframe yang telah dibuat sebelumnya.
- Melakukan perbaikan desain untuk menyesuaikan dengan perubahan *requirement* yang ada.

D. Aspek Umum Kelembagaan

1. Profil Perusahaan

PT. Koding Kreasi Indonesia memulai karirnya dalam program Santren Koding pada tahun 2016, meluncurkan KodingWorks pada tahun 2019, disahkan dengan nama PT. Koding Kreasi Indonesia pada tahun 2020. PT. Koding Kreasi Indonesia kini bergerak sebagai perusahaan Software as a Service (SaaS) pada tahun 2021 dengan produk 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, imaginatif, 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 memahami kebutuhan pengguna hingga persiapan implementasi dari desain yang telah dibuat.

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 tentang gambaran umum atau latar belakang dilakukannya praktik kerja lapangan “Pembuatan Desain UI/UX Aplikasi Mobile dan Website”.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang berbagai teori yang penulis pakai dalam menjalankan 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.