

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang

Dewasa ini, pencarian lapangan pekerjaan dapat terbilang cukup susah. Jumlah sumber daya manusia berlatar belakang Pendidikan tinggi yang masih menganggur berada pada angka yang cukup tinggi dikarenakan kurangnya pengalaman bekerja atau kurangnya kualitas pada diri seseorang. Tolok ukur sumber daya manusia yang berkualitas tidak hanya dapat dinilai dari segi bekal teori yang dimiliki, namun, perlu diimbangi dengan praktik agar dapat mengaplikasikan teori yang telah dikuasai serta dapat mengasah keterampilan dan mempunyai gambaran di dalam dunia kerja.

Dalam upaya mengurangi fenomena kesulitan dalam mencari pekerjaan, Institut Teknologi Telkom Purwokerto memiliki program yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa nya untuk melakukan kegiatan magang atau kerja praktik di sebuah instansi atau perusahaan dengan mengambil bidang yang sesuai dengan jurusan masing-masing. Program magang atau kerja praktik ini sangat krusial dikarenakan tujuannya yaitu untuk melatih keterampilan dan meningkatkan kualitas pada diri mahasiswa sebelum memasuki dunia kerja serta mampu beradaptasi agar nantinya terbiasa di lingkungan dunia kerja. Selain itu, dengan adanya program kerja praktik ini, diharapkan untuk dapat menciptakan lulusan yang unggul dan berpengalaman. Banyaknya manfaat yang diberikan, serta merupakan salah satu syarat kelulusan dari Institut Teknologi Telkom Purwokerto, mendorong penulis untuk menyelesaikan kerja praktik di MagangJogja.

MagangJogja atau Magangjogja.com merupakan program magang yang dinaungi oleh perusahaan Seven Inc. Perusahaan ini merupakan salah satu perusahaan digital terpercaya di Indonesia yang bergerak pada bidang industri teknologi dan layanan informasi serta industri kreatif. Diawali dengan bisnis *fashion/apparel* pria yang menyajikan sistem pelayanan online demi

memudahkan dan memberikan kenyamanan bagi *customer* dalam bertransaksi dalam jaringan, perusahaan ini juga bergerak dalam bidang jasa seperti konveksi, jasa pengelasan, pengembangan web, pengiriman paket, dan *catering*. Seven Inc. berupaya untuk membuktikan bahwa transaksi online atau dalam jaringan di Indonesia dapat dipercaya.

Seven Inc. memiliki kantor pusat yang beralamat di Jl. Raya Janti, Gang Arjuna No. 59, Karangjambe, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta 55198. Kantor ini berfungsi sebagai pusat kegiatan operasional administrasi berlangsung, sekaligus *store* tempat *customer* berbelanja secara transaksi langsung atau *Cash-on-Delivery*. Visi utama Seven Inc., “Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia yang mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik”.



Gambar 1.1 Logo Seven Inc. (kiri) dan Logo MagangJogja (kanan)

Setelah menyelesaikan kerja praktik, adapun laporan yang harus dibuat untuk menyempurnakan nilai dari Mata Kuliah Kerja Praktik. Laporan ini mencakup tentang apa saja yang telah di laksanakan selama program kerja praktik.

Menurut (Diawati, Paramarta, Pitoyo, Fitrio, & Mahrani, 2019), “Dalam suatu organisasi, untuk mempermudah proses pengelolaan informasi karyawan, maka dirancang suatu sistem manajemen karyawan”.

B. Tujuan

1. Memberikan gambaran dunia pekerjaan kepada mahasiswa tentang dunia kerja.
2. Mempelajari perancangan dan evaluasi suatu desain aplikasi dan website.
3. Memahami perancangan aplikasi atau website menggunakan Figma.
4. Menghasilkan suatu desain aplikasi atau website.
5. Menambah ilmu dan pengalaman, 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 telah selesai melaksanakan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik
8. Menjadi salah satu syarat kelulusan di Institut Teknologi Telkom Purwokerto

C. Ruang Lingkup

Penulis ditempatkan di bagian UI/UX, dimana penulis melakukan desain antarmuka aplikasi konseling hubungan. Aplikasi ini merupakan aplikasi baru yang selanjutnya dinamakan Afair.

D. 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 ada ataupun belum didapatkan pada materi kuliah. Penulis telah menerapkannya secara runtut mulai dari analisis kebutuhan pengguna, desain aplikasi, prototipe, dan evaluasi aplikasi

kepada pengguna. Hasil tersebut penulis tuangkan ke dalam bentuk laporan Praktik Kerja Lapangan/ Kerja Praktik.

2. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan penulis dengan berdiskusi bersama pembimbing lapangan dan dosen pembimbing untuk mendapatkan data – data yang digunakan untuk melengkapi penyusunan laporan ini.

3. Metode Kajian Pustaka

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

E. **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 “Perancangan Desain Aplikasi Afair Menggunakan Figma”.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisi tentang berbagai 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.