

BAB I

PENDAHULUAN

a. Latar Belakang

Pada saat ini, banyak orang – orang yang dalam kehidupannya selalu menggunakan smartphone untuk memenuhi kebutuhan sehari -hari, seperti sekolah dan bekerja. Apalagi disaat pandemi COVID-19 melanda seperti saat ini, banyak masyarakat yang justru semakin sering menggunakan smartphone mereka pada saat dirumah mereka masing – masing. Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Databoks menunjukkan sebanyak 160 juta masyarakat Indonesia pada tahun 2020 sudah menggunakan smartphone sebagai kebutuhan setiap harinya selama pandemi. Dengan adanya kenaikan tersebut maka akan semakin banyak interaksi antar masyarakat di internet, seperti transaksi online jual beli yang belakangan ini semakin banyak masyarakat yang melakukan hal tersebut. Salah satunya adalah seorang desainer UI/UX, yang dimana mereka memiliki peran yang sangat besar bagi perusahaan yang mempekerjakannya seperti meluaskan perdagangan produk perusahaan yang dimana itu juga menjadi tugas dari mereka agar produk perusahaan tersebut memiliki citra yang baik dimata masyarakat luas.

Dengan semakin luasnya perdagangan maka akan semakin banyak juga persaingan, maka dari itu hal ini menjadi peluang bagi orang – orang diluar sana dan juga menjadi tantangan yang perlu dihadapi bagi lulusan saat ini. Nantinya akan banyak perusahaan yang membuka lowongan pekerjaan untuk para pelamar yang memiliki kemampuan untuk ikut bersaing dengan perusahaan lain agar bisa bertahan melawan pesaingnya tersebut. Maka dari itu kegiatan kerja praktek sangat dibutuhkan untuk menjadi bekal awal yang dapat membantu para mahasiswa terjun ke dunia kerja yang sebenarnya. Keberadaan kegiatan ini bisa menjadi saran bagi para mahasiswa yang

belum pernah memiliki pengalaman kerja untuk merasakan bagaimana rasanya bekerja.

Penulis melakukan kerja praktek di perusahaan yang bernama Seven Inc. Perusahaan tersebut bergerak di bidang barang dan jasa dengan penjualan utamanya adalah berupa pakaian pria yang dipasarkan dengan metode *online* dan juga *offline*. Selain itu, Seven Inc juga memiliki usaha lain seperti titipsini.com, republikweb.net, tukanglas.org, rumahkonveksi.com, jagoandropship.com, dan ambilpaket.com. Tidak hanya itu, Seven Inc juga memiliki program yang sangat bermanfaat seperti Magang Jogja, Area Kerja, dan Magangku. Dari semua itu, penulis lebih cenderung mengerjakan desain UI/UX untuk mengembangkan system yang ada di Magang Jogja.

1.2 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan dari kerja praktek ini yaitu untuk mendapatkan ilmu baru tentang dunia kerja yang sebenarnya, menambah relasi, dan juga memenuhi nilai mata kuliah kerja praktek.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek penulis memiliki beberapa Batasan praktek kerja yang meliputi tugas-tugas sebagai desainer UI/UX di Seven Inc antara lain:

1. Pembuatan desain user interface aplikasi magang jogja
2. Pembuatan desain user experience aplikasi magang jogja

1.4 Manfaat Kerja Praktek

1. Untuk Penulis

Manfaat yang didapat dari kerja praktek bagi penulis yaitu sarana mendapat pengalaman di dunia kerja, menambah relasi, dan menambah portofolio di bidangnya.

2. Untuk Institusi

Manfaat yang didapat dari kerja praktek bagi institusi yaitu untuk menambah hubungan institusi dengan tempat pelaksanaan kerja praktek dan dengan harapan dapat menambah pengetahuan bagi mahasiswa untuk memilih tempat kerja praktek nanti.

3. Manfaat bagi Perusahaan

Menjalin kerja sama atau mitra kerja antara perusahaan dengan institusi.