

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan yang meningkat begitu cepat tentunya diiringi dengan kemajuan teknologi yang berkembang pesat dan menuntun manusia ke era informasi (Deny, & Andry, 2017). Teknologi informasi yang berkembang saat ini sangat memudahkan para pemakainya untuk dapat melakukan komunikasi dengan praktis dalam berbagai tujuan yang diinginkan dan telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai organisasi (Setiawan, & Mustofa, 2013).

Dalam pembuatan sebuah aplikasi atau web dimulai dengan melakukan perancangan desain *user interface* yang dapat digunakan sebagai dasar dalam penentuan alur dan cara kerja aplikasi atau web yang akan dibuat. User interface atau antar muka pengguna adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem atau bentuk sistem dalam tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. [1]

User interface adalah cara pengguna dan program untuk berinteraksi (Lathiansa, 2015). Dengan demikian, desain *user interface* adalah desain antar muka dalam bentuk grafis yang dapat menampilkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Berdasarkan pengertian tersebut desain *user interface* akan membantu audience untuk memahami cara penggunaan dan cara kerja sebuah aplikasi sebelum aplikasi tersebut telah jadi.

Desain *user interface* memiliki peranan yang penting dalam pembuatan sebuah aplikasi, selain menyuguhkan tampilan dari sebuah aplikasi, desain user interface juga memperlihatkan sebuah alur dan cara kerja dari aplikasi tersebut. desain harus diubah menjadi bentuk yang dimengerti mesin (komputer). Oleh karena itu dilakukan penulisan program, jika desainnya detail maka coding dapat dicapai secara mekanis (Hermanto, 2012).

Mobil adalah alat transportasi darat, diciptakan untuk mendukung

kegiatan manusia agar dapat berlangsung secara efektif namun efisien. Seiring berkembangnya zaman, perusahaan otomotif terus berinovasi dengan produknya dan mencoba menerapkan strategi-strategi, agar dapat bersaing dengan kompetitor. [2]

Maka dengan itu, penulis akan merancang desain website jasa penyedia kursus setir mobil yang nama Kurstir berbasis website untuk memudahkan *user* dalam melakukan pelatihan kursus setir mobil dengan menggunakan Figma.

B. Tujuan Pembuatan Laporan

Tujuan dari pembuatan laporan pada Pelaksanaan Kerja Praktik ini sebagai berikut:

1. Agar mahasiswa mendapatkan gambaran tentang dunia kerja yang sesungguhnya.
2. Untuk membantu LPK setir mobil di daerah Purwokerto yang belum menerapkan sistem informasi berbasis website.
3. Menambah ilmu dan keterampilan pembaca dan penulis dalam proses pembuatan desain.
4. Menjadikan mahasiswa yang bertanggung jawab dalam mengambil dan menerima tugas dan kewajiban yang ada.

C. Ruang Lingkup

Pelaksanaan PKL/KP yang dilaksanakan selama 2 bulan yang terhitung dari 23 Agustus 2021 sampai dengan 23 Oktober 2021 dilaksanakan pada PT. Czh Teknologi Inovasi yang beralamat di Jl. Waru IV Perumahan Graha Tanjung Elok No. 25, Bojong, Tanjung, Kecamatan Purwokerto Selatan, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah. Tugas yang diberikan oleh pembimbing lapangan yaitu sebagai *User Interface Designer* pada website Kursus Setir (Kurstir) menggunakan Figma.

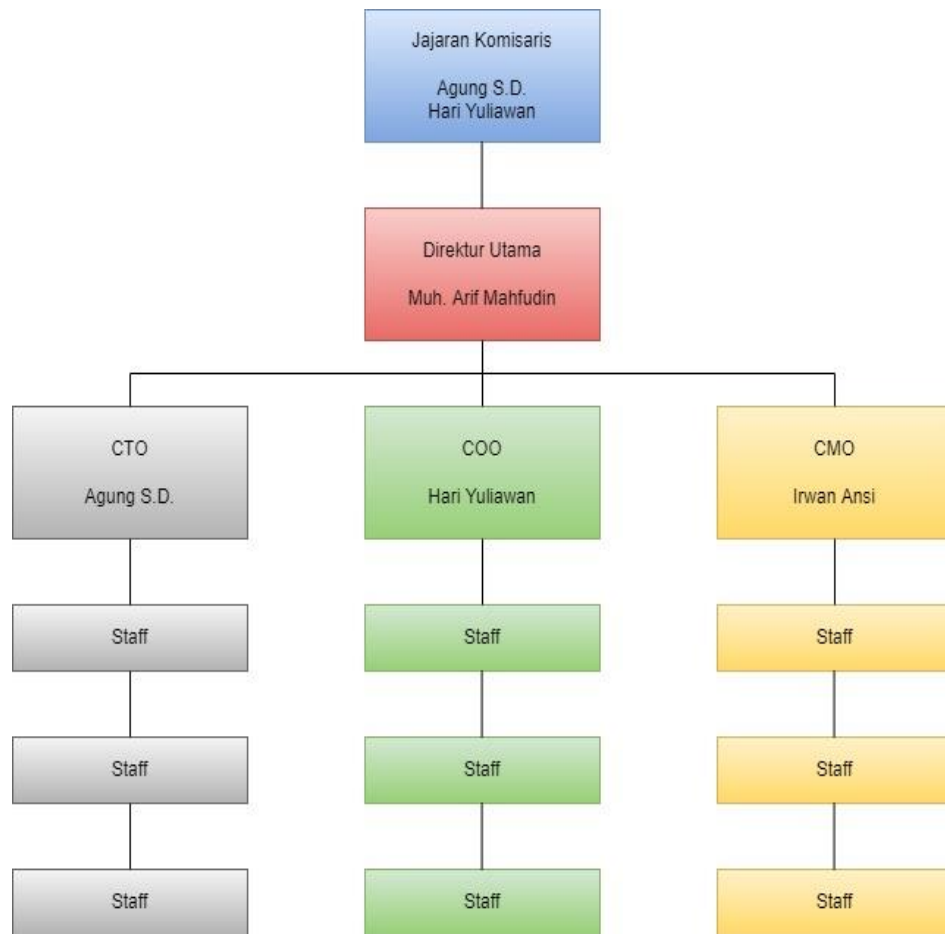
D. Aspek Umum dan Kelembagaan

PT. Cazzh Teknologi Inovasi adalah perusahaan yang bergerak dibidang *financial technology*. Perusahaan teknologi yang berbasis di Purwokerto, Banyumas, Jawa Tengah ini telah berdiri sejak tahun 2018. Produk utamanya adalah Cazzh POS yang menjangkau sekitar 5.000 pengguna. PT. Cazzh Teknologi Inovasi telah memiliki pelanggan dan bekerja sama dengan lebih dari 10.000 pedagang dan pelaku usaha di seluruh Indonesia.



Gambar 1.1 Logo PT Cazzh Teknologi Inovasi

Struktur organisasi yang dimiliki PT. Cazzh Teknologi Inovasi terdiri dari jajaran Komisaris sebagai jabatan tertinggi, Direktur Utama, Chief Technology Officer (CTO), Chief Operating Officer (COO), dan Chief Marketing Officer (CMO), dan Staff. Bagan struktur organisasi PT. Cazzh Teknologi Inovasi dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. Cazh Teknologi Inovasi

E. Metode Penulisan Laporan

Berikut adalah metode yang digunakan dalam penulisan laporan Kerja Praktik, sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode ini dilakukan antara penulis dengan Pak Arief selaku CEO PT. Cazh Teknologi Inovasi guna memperdalam analisis masalah dan mencari solusi dari permasalahan yang muncul.

2. Studi Pustaka

Metode ini dilaksanakan dengan cara mempelajari konsep yang sudah ada dan dasar teori sebagai yang bertujuan untuk mengambil data.