

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan jembatan penting antara dunia pendidikan dan dunia kerja yang bertujuan untuk memperkuat kompetensi mahasiswa melalui pengalaman langsung di lapangan. Bagi mahasiswa, pelaksanaan magang menjadi sarana untuk mengimplementasikan teori yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam praktik nyata, sekaligus mengasah kemampuan teknis, komunikasi, dan pemecahan masalah dalam konteks profesional.

Dalam konteks ini, pelaksanaan magang didorong oleh permasalahan nyata yang terjadi di lingkungan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yaitu kurangnya informasi mengenai belum optimalnya sistem presensi, kebutuhan akan media pengajuan surat izin online, serta minimnya wadah digital untuk mendukung kegiatan prakerin, pengembangan diri, dan persiapan karier. Kondisi ini menyebabkan banyak lulusan SMK yang mengalami kesulitan dalam mendapatkan pekerjaan, bahkan tidak sedikit yang akhirnya menganggur. Permasalahan ini menjadi dasar kuat bagi mahasiswa untuk mengembangkan solusi digital yang aplikatif dan tepat sasaran.

Dari sisi perusahaan tempat magang, adanya kebutuhan untuk terus meningkatkan kualitas sistem informasi yang dimiliki, terutama dalam mendukung layanan pendidikan dan penyaluran lulusan, membuka peluang bagi mahasiswa magang untuk terlibat langsung dalam pengembangan fitur yang berdampak nyata. Dalam proyek ini, mahasiswa berkontribusi dalam merancang dan membangun antar muka untuk informasi tentang sekolah termasuk lowongan kerja. Dengan adanya pengembangan fitur diharapkan dapat menjadi penghubung antara dunia pendidikan dan dunia industri secara lebih efektif.

Berdasarkan cakupan tugas, kompleksitas proyek, serta kontribusi nyata terhadap penyelesaian masalah sosial dan kebutuhan institusi, kegiatan magang ini memiliki nilai akademik dan praktis yang kuat. Oleh karena itu, kegiatan magang ini layak diajukan sebagai Tugas Akhir karena mencerminkan penerapan ilmu,

inovasi solusi, dan implementasi teknologi informasi secara menyeluruh dan terukur.

Program magang merupakan salah satu sarana penting bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata. Bagi mahasiswa, magang memberikan kesempatan untuk memahami dinamika kerja profesional, mengasah keterampilan praktis, serta menambah wawasan mengenai industri yang relevan dengan bidang studi. Khususnya bagi mahasiswa jurusan Sistem Informasi, keterlibatan langsung dalam proyek-proyek teknologi informasi di perusahaan akan sangat bermanfaat untuk memperdalam pemahaman mengenai pengembangan sistem, analisis kebutuhan pengguna, dan kolaborasi lintas divisi.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Dalam kegiatan magang di divisi UI/UX Seven Inc., terlibat secara langsung dalam proyek pembuatan desain UI/UX untuk *website* sekolah yang ditujukan bagi SMK. *Website* ini dikembangkan sebagai solusi digital untuk menjadi pusat informasi sekolah sekaligus platform layanan siswa yang terintegrasi. Proyek ini diawali dengan proses identifikasi kebutuhan pengguna melalui diskusi tim dan studi referensi dari berbagai *website* sekolah lain. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dirancang struktur informasi dan alur navigasi pengguna yang mencerminkan kebutuhan siswa.

Tahapan awal dimulai dengan riset *website* sekolah SMK dengan tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, baik siswa maupun calon siswa. Selanjutnya mengidentifikasi masalah atau hambatan bagi pengguna *website*, dan identifikasi kekurangan *website* yang telah ada. Berdasarkan identifikasi tersebut selanjutnya digunakan untuk merancang ulang antar muka dan pengalaman pengguna *website* lebih efektif dan efisien.

Setelah melakukan riset *website* sekolah SMK, penyusunan *flowchart* yang menggambarkan kerangka alur sistem, mencakup tampilan utama serta halaman-halaman fitur yang akan dikembangkan. Setelah mendapatkan validasi dari tim terkait, proses dilanjutkan dengan pembuatan desain *high-fidelity* menggunakan

Figma, dengan memperhatikan prinsip desain yang ramah pengguna, estetis, dan mudah diakses. Selanjutnya, desain tersebut dikembangkan menjadi purwarupa (*prototype*) interaktif yang memungkinkan pengujian langsung oleh tim internal untuk memperoleh masukan lebih lanjut.

1.3 Tujuan

Tujuan utama magang di seven inc untuk memperoleh pengalaman dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), khususnya dalam konteks pengembangan *website* sekolah agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selama magang juga mempunyai tujuan untuk mencapai beberapa hal:

1. Meningkatkan kemampuan dalam desain UI/UX
2. Dapat melakukan riset pengguna lebih mendalam
3. Memahami alur pengguna
4. Bisa menghasilkan *prototype* UI/UX yang relevan dan efektif
5. Meningkatkan keterampilan kerja sama tim

1.4 Manfaat

Pelaksanaan magang di Seven Inc., khususnya pada divisi UI/UX Design, memberikan berbagai manfaat yang signifikan baik bagi mahasiswa, universitas, maupun perusahaan. Adapun manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Bagi Mahasiswa

Melalui proyek perancangan UI/UX aplikasi jasa titip barang, mahasiswa memperoleh pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX). Proses ini mencakup pembuatan *flowchart*, desain *high-fidelity*, hingga (*prototype*) interaktif yang mendukung pengembangan aplikasi yang terstruktur, memiliki fungsionalitas yang jelas, dan mudah digunakan. Pengalaman ini memperkuat kompetensi mahasiswa dalam menerapkan teori desain UI/UX ke dalam praktik nyata di dunia industri.

2. Bagi Universitas

Universitas memperoleh kontribusi dalam bentuk pengembangan wawasan di bidang desain UI/UX. Hasil rancangan aplikasi ini dapat dijadikan sebagai referensi pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa dalam memahami proses implementasi desain antarmuka berbasis mobile. Selain itu, hasil magang juga dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk mendukung kurikulum perkuliahan pada mata kuliah yang relevan.

3. Bagi Perusahaan (Seven Inc.)

Perusahaan memperoleh manfaat dalam bentuk rancangan antarmuka aplikasi yang lebih efektif, efisien, dan *user-friendly*. Hasil desain ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan lebih lanjut aplikasi jasa titip barang yang mendukung peningkatan layanan dan operasional platform perusahaan secara keseluruhan. Selain itu, keterlibatan mahasiswa magang juga turut memberikan sudut pandang baru dalam pengembangan produk digital perusahaan.