

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

PKL atau Praktik Kerja Lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan agar mahasiswa mampu mengimplementasikan materi yang selama ini didapatkan dalam perkuliahan sehingga dapat diterapkan dengan baik. Tidak hanya itu, PKL juga diharapkan dapat membentuk pola pikir yang konstruktif bagi mahasiswa peserta PKL. Hal inilah yang mendorong kami untuk melakukan PKL di PT.Impactbyte Teknologi Edukasi (Skilvul).

Sebuah perusahaan yang bergerak di bidang edutech yang sedang melakukan perombakan pada platform edukasinya yang meliputi tampilan dan struktur sistem. Perusahaan ini merupakan pemilik platform edukasi yang memberikan berbagai macam kursus online untuk menyiapkan talenta-talenta digital di Indonesia dengan menyediakan kursus di bidang Programming, Digital Marketing, UI/UX Design, Product Management, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, perusahaan ini mengalami penurunan revenue sejak 1 tahun lalu dan tim riset telah melakukan riset kecil lalu didapatkan beberapa permasalahan yaitu tampilan yang tidak disukai oleh user, platform yang sulit untuk digunakan, proses loading yang lama, dan kurangnya motivasi siswa untuk belajar.

Sehubungan dengan itu, kami diberi tugas untuk membantu merancang tampilan aplikasi pembelajaran online dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan diatas. Untuk itu, tools yang kami gunakan untuk merancang tampilan aplikasi yaitu Figma.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, adapun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang tampilan aplikasi pembelajaran online yang menarik dan user friendly?
2. Bagaimana merancang tampilan aplikasi pembelajaran online yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pengguna?
3. Bagaimana merancang tampilan aplikasi pembelajaran online yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi?

### **1.3 Tujuan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengerjaan PKL ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang tampilan antarmuka aplikasi pembelajaran online yang menarik dan user friendly.
2. Merancang tampilan antarmuka aplikasi pembelajaran online yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar pengguna.
3. Merancang tampilan antarmuka yang dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online.

### **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat yang didapatkan dari kegiatan PKL ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi pembelajaran online.
2. Membantu meningkatkan motivasi belajar pengguna ketika mengakses aplikasi pembelajaran online.