

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Merpati Training Center Surabaya adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. Perusahaan ini menawarkan berbagai program pelatihan yang mencakup berbagai bidang, seperti manajemen, keuangan, teknologi informasi, dan lain-lain. Dalam upaya untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas operasional, PT Merpati Training Center Surabaya merencanakan pengembangan sistem informasi manajemen data yang terpusat untuk masa yang akan datang.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang pelatihan, PT Merpati Training Center Surabaya memiliki kebutuhan yang kompleks dalam mengelola data perusahaan seperti data siswa, data audit, dan data SPK perusahaan. Sistem informasi manajemen data yang handal dan efisien akan memungkinkan perusahaan untuk mengelola semua aspek ini dengan lebih baik sekaligus menciptakan integrasi data yang terpusat, sehingga pengelolaan data di dalam perusahaan menjadi efektif dan efisien.

Dalam perencanaan pengembangan sistem informasi manajemen data tersebut, maka PT Merpati Training Center Surabaya membutuhkan sebuah desain antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Hal ini agar desain tersebut pada akhirnya dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi manajemen data yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka didapatkan beberapa rumusan permasalahan. Adapun rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mendesain UI/UX sistem informasi manajemen data perusahaan PT Merpati Training Center Surabaya?
2. Fitur apa saja yang dibutuhkan perusahaan dalam pengembangan sistem informasi manajemen data?
3. Bagaimana sistem informasi manajemen data perusahaan yang diinginkan untuk dilakukan pengembangan desain UI/UX?
4. Mengapa perusahaan membutuhkan desain UI/UX?

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Dalam pelaksanaan PKL, terdapat beberapa tujuan. Adapun tujuan-tujuan pelaksanaan tersebut adalah sebagai berikut.

1. Menciptakan luaran desain UI/UX sistem informasi manajemen data perusahaan PT Merpati Training Center Surabaya.
2. Mengimplementasikan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yakni terkait pengabdian kepada masyarakat.
3. Mengetahui lingkungan kerja pada realitas industri saat ini.
4. Memenuhi mata kuliah PKL pada program studi S1 Informatika UPN "Veteran" Jawa Timur.

1.4 Manfaat/Kegunaan

Dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa manfaat dari praktek kerja lapangan yang akan dilakukan. Adapun manfaat-manfaat tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Untuk Mahasiswa

1. Mengetahui proses dan alur mendesain UI/UX yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Mengimplementasikan ilmu pengetahuan tentang desain UI/UX yang telah didapatkan di kelas ke dunia industri.
3. Meningkatkan keterampilan dalam mendesain UI/UX

1.2 Untuk Universitas

1. Sebagai tambahan modul referensi terkait pengembangan desain UI/UX di perpustakaan universitas.
2. Sebagai bahan evaluasi terkait kesesuaian materi pembelajaran di kelas dengan kebutuhan industri.
3. Meningkatkan kerjasama antara universitas dengan mitra PKL.

1.3 Untuk Mitra

1. Mendapatkan hasil luaran berupa desain UI/UX yang disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.
2. Meningkatkan kerjasama antara universitas dengan mitra PKL.