

Bab I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Kegiatan industri di Indonesia semakin berkembang di masa kini. Kegiatan industri yang awalnya hanya bergerak secara konvensional, sekarang mulai melakukan digitalisasi seiring dengan berkembangnya teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi merupakan aspek yang sangat berpengaruh bagi perkembangan industri di Indonesia. Teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan bahkan telah menjadi konsumsi masyarakat luas. Hampir semua aktivitas masyarakat bergantung pada teknologi yang terus berevolusi dan tumbuh subur seantero bumi. Tidak dapat dipungkiri, perlahan semua sudah beralih ke arah digital. Sehingga interaksi antara manusia dan teknologi tidak terelakkan lagi. Semua pemenuhan kebutuhan telah tersedia secara digital, mulai dari jual-beli, jasa, hingga transaksi pembayaran. Bahkan, berbagai negara turut berlomba – lomba dalam memberikan inovasi terbaru yang semakin mempermudah aktivitas umat manusia.

Perkembangan teknologi sendiri memunculkan banyak perusahaan rintisan (start-up) yang memang berbasis digital sejak awal. Industri ini bukan industri yang berpindah dari industri konvensional ke industri digital, melainkan industri yang kegiatan utamanya benar-benar bergerak di bidang digital. Akan tetapi, memang kegiatan yang dilakukan oleh berbagai perusahaan rintisan ini adalah kegiatan-kegiatan utama yang dikembangkan dari industri konvensional. Dari sistem pembayaran digital, pemesanan transportasi secara digital, belanja secara online, kegiatan belajar mengajar secara online. Banyak perusahaan rintisan yang mulai bermunculan dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan kepada masyarakat untuk melakukan aktivitasnya.

Kemunculan banyak perusahaan rintisan juga dipengaruhi oleh situasi pandemi Covid-19 yang melanda manusia dalam sejak awal 2020. Penyebaran Covid-19 yang sangat mudah dan sempat tidak terkendali membuat seluruh

negara di dunia membatasi interaksi antar manusia. Mobilitas manusia terhambat di dalam maupun di luar negeri. Kegiatan ini juga mempengaruhi berbagai kegiatan industri yang masih bergerak secara konvensional. Kegiatan-kegiatan yang masih memerlukan interaksi manusia secara langsung kesulitan untuk menjalankan aktivitasnya. Peraturan yang dibuat untuk bekerja dari rumah menyulitkan kegiatan bekerja yang memerlukan banyak koordinasi. Toko-toko yang seharusnya melayani pelanggan yang memberi secara langsung juga berhenti melakukan aktivitasnya karena masyarakat tidak berani dan dilarang untuk melakukan kegiatan secara langsung. Kegiatan pendidikan yang lumrahnya dilakukan secara langsung di sekolah juga tidak dapat dilakukan karena keadaan ini. Perusahaan rintisan yang bergerak di bidang digital ini lah yang mengambil kesempatan untuk memberikan kemudahan di berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Kegiatan belajar mengajar secara online membutuhkan media belajar yang memudahkan, kegiatan jual beli perlu dilakukan secara online untuk meminimalkan interaksi manusia secara langsung, pembayaran memerlukan berbagai instrumen sederhana yang mempermudah manusia walaupun tidak menggunakan uang tunai. Sebenarnya pandemi Covid-19 bukan pengaruh terbesar berkembangnya perusahaan rintisan yang bergerak di bidang digital. Perusahaan rintisan di bidang digital sudah berkembang sejak sebelum pandemi Covid-19 dan masih berkembang hingga kini di era pasca pandemic Covid-19. Akan tetapi, pandemi Covid-19 bisa dianggap sebagai katalis yang mempercepat proses digitalisasi di berbagai lini. Hal ini dipengaruhi oleh kebutuhan manusia yang melakukan berbagai hal secara online selama pandemi Covid-19. Oleh karena itu, secara tidak langsung perusahaan rintisan semakin berkembang dengan terjadinya pandemi Covid-19.

Lahirnya perusahaan-perusahaan rintisan di bidang digital memperkenalkan kita pada berbagai bidang pekerjaan baru. Diperlukan banyak bidang untuk membuat produk digital yang hadir di tengah-tengah masyarakat hari ini. Pengembangan aplikasi baik secara web maupun mobile diperlukan untuk menjadi media layanan yang digunakan oleh masyarakat. Dalam

pengembangannya diperlukan berbagai bidang seperti Web Development, Mobile Development, User Interface Design, User Experience Design, dan berbagai bidang yang tidak kalah penting. Dalam mengembangkan tampilan yang menjadi media utama bagi para pengguna aplikasi, diperlukan expert di bidang UI/UX. Tampilan ini tidak dapat dengan remeh dikembangkan tanpa dasar yang kuat. Diperlukan research untuk memahami kebiasaan dan kebutuhan pengguna untuk mengembangkan aplikasi yang menjawab permasalahan pengguna. Kegiatan ini dilakukan oleh User Experience Researcher (UX Researcher). Setelah itu, diperlukan pengembangan alur aplikasi yang memudahkan kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi yang telah ditemukan dalam proses research. Kegiatan ini dilakukan oleh User Experience Designer (UX Designer). Setelah itu, diperlukan pengembangan tampilan dengan menerapkan warna dan berbagai style yang sesuai dengan filosofi aplikasi. Bukan hanya itu, bagian ini juga perlu memikirkan visibilitas penggunaannya dengan berbagai kondisi. Kegiatan ini dilakukan oleh User Interface Designer (UI Designer). Setelah itu, kegiatan writing juga tidak kalah penting. Pilih kata dalam instruksi di dalam aplikasi, serta pemilihan bahasa yang menjadi identitas aplikasi juga perlu dipertimbangkan agar sesuai dengan target pengguna. Kegiatan ini dilakukan oleh User Experience Writer (UX Writer). UI/UX akan terus berkembang mengikuti perkembangan teknologi, zaman, dan perusahaan. Seperti halnya proses membuat sebuah produk yang ada.

Berbagai macam skill pada bidang ini tidak dapat dikuasai dalam waktu yang singkat, apalagi dalam bentuk mata kuliah yang hanya dipelajari seminggu sekali dan beriringan dengan mata kuliah lainnya. Oleh karena itu, diperlukan sistem pembelajaran yang memfokuskan mahasiswa pada skill bidang tertentu agar mahasiswa dapat menguasainya dengan cukup baik. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diadakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberikan kesempatan bagi para mahasiswa untuk melakukan berbagai kegiatan pengganti kuliah reguler yang dapat dikoversikan ke dalam sistem kredit semester mahasiswa. Salah satu

kegiatan MBKM adalah Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB). Mahasiswa dapat mengikuti magang untuk memperoleh pengalaman bekerja pada bidang tertentu selama satu semester dengan mengikuti kegiatan Magang.

1.2 Ruang Lingkup

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) Magang MSIB UI/UX Designer YHC QuIP Batch 4 meliputi berbagai kegiatan yang beragam. Kegiatan magang untuk mendapatkan pengalaman pekerjaan memang menjadi kegiatan yang utama, tetapi mahasiswa peserta magang juga mendapatkan beberapa kegiatan lain yang membekali peserta dengan berbagai ilmu dan menambah keseruan selama proses magang di Yayasan Hasnur Centre.

Berikut beberapa detail kegiatan yang dilakukan oleh peserta magang UI/UX Designer Digitaliz YHC QuIP Batch 4 di Yayasan Hasnur Centre :

1. Pengenalan UI/UX Design

Pengenalan tools wireframe, design process, prototyping, HTML & CSS dasar dan latihan pembuatan rancangan UI dan UX. Melakukan riset UI dan UX meliputi aktifitas pengenalan dan melakukan riset UI & UX design. Melakukan analisis data terkait UI dan UX meliputi aktifitas pengenalan analisa data terkait UI dan UX serta memberikan advice terkait masalah UI dan UX. Merancang storyboard, wireframe, dan prototyping meliputi aktifitas pengenalan dan perancangan storyboard, wireframe dan prototyping.

2. Pengerjaan Initial Project

Pengerjaan project dummy awal untuk mempersiapkan peserta magang mengerjakan berbagai project real Unit Digitaliz. Project ini juga dapat menjadi tolak ukur awal untuk melihat kemampuan sementara yang telah dimiliki oleh peserta magang.

3. Pengerjaan Project Unit Digitaliz

Kegiatan ini merupakan kegiatan utama sehari-hari yang dilakukan oleh peserta magang. Posisi UI/UX Designer yang berada pada Unit Digitaliz mendapatkan kesempatan untuk mengerjakan berbagai real

project design website internal Yayasan Hasnur Centre dan eksternal dari berbagai client. Design yang dikerjakan merupakan desain website untuk ukuran desktop dan mobile. Prototyping juga dilakukan untuk menguji alur desain website yang telah dibuat.

4. Kegiatan Mentoring

Peserta magang mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan berbagai ilmu baru dari mentor yang mendampingi setiap harinya dalam pengerjaan project. Peserta mendapatkan ilmu baru dari segi hardskill dan softskill dari mentor berpengalaman melalui real case project yang dihadapi setiap hari.

5. Meeting Kolaborasi Project

Project yang dikerjakan oleh Unit Digitaliz melibatkan beberapa pihak dalam pengerjaannya. Dari sisi client sebagai Stakeholder, Project Manager yang menyusun Product Requirements Document (PRD), UI/UX Designer yang mengerjakan desain website/aplikasi, dan Web Developer yang mengerjakan proses development. Oleh karena itu, diperlukan meeting untuk membahas

6. Sesi Pembekalan

7. Sesi Working Learning Innovation (WLI)

8. Kegiatan Bonding

Kegiatan Magang UI/UX Designer YHC QuIP Batch 4 di Yayasan Hasnur Centre menggunakan berbagai media untuk sebagai sarana informasi dan alat pengerjaan projectnya. Berikut beberapa media yang digunakan :

1. Figma Desain, untuk pengembangan desain aplikasi mulai dari proses research, brainstorming, design, hingga prototype.
2. Figjam, untuk brainstorming ide-ide dan brief yang diberikan oleh Stakeholder / Project Manager.
3. Website Daily Activity Report of Hasnur Centre, untuk melakukan absensi kehadiran peserta magang, pencatatan waktu mulai dan selesainya kegiatan magang setiap hari dan pencatatan kegiatan yang dilakukan peserta magang setiap harinya.

4. Ruang Training Center 1, ruangan yang digunakan untuk melakukan kegiatan sehari-hari untuk peserta magang posisi UI/UX Designer, Web Developer, dan Graphic Design.
5. Zoom & Google Meet, untuk melakukan kegiatan pembekalan secara online sebelum mobilisasi peserta luar daerah dan kegiatan meeting yang dilakukan bersama Project Manager, posisi lain seperti Web Developer, dan Stakeholder.
6. Google Spreadsheet, untuk pendataan kelengkapan berbagai berkas administrasi selama proses magang.
7. Web Kampus Merdeka, untuk mengisi logbook activity harian dan mingguan sebagai bukti berjalannya kegiatan pembelajaran oleh peserta.
8. Canva, untuk pengerjaan presentasi pitching bagi

1.3 Tujuan PKL

Terdapat beberapa tujuan dalam pelaksanaan kegiatan magang MSIB UI/UX Designer Digitaliz YHC QuIP Batch 4 di Yayasan Hasnur :

1. Mahasiswa mampu mengenali dunia kerja sejak dini yang nantinya menjadi bekal sebelum menempuh dunia profesional.
2. Mahasiswa dapat mempelajari serta memahami *soft skill* dan *hard skill* yang dibutuhkan didunia kerja.
3. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilanya, salah satunya pada bidang desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX).

Mahasiswa dapat mengembang keterampilan kolaborasi tim, komunikasi serta disiplin kerja secara nyata.

1.4 Manfaat/ Kegunaan

Terdapat beberapa manfaat dalam pelaksanaan kegiatan magang MSIB UI/UX Designer Digitaliz YHC QuIP Batch 4 di Yayasan Hasnur :

1. Menggunakan proyek magang sebagai sarana untuk melatih dan menguji penerapan pengetahuan dalam UI/UX design.
2. Memanfaatkan proyek magang sebagai kesempatan untuk melatih kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara efektif.
3. Menggunakan proyek magang sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dengan anggota tim.
4. Memanfaatkan proyek magang sebagai kesempatan untuk mengasah keterampilan design sense dan kreativitas.
5. Memanfaatkan proyek magang sebagai sarana untuk mengembangkan tanggung jawab terhadap tugas yang dipercayakan kepada mahasiswa magang.