

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era Industri 4.0 yang sedang berlangsung, Indonesia dihadapkan pada perubahan besar yang mewajibkan transisi ke bentuk digital di semua aspek kehidupan, termasuk hiburan, aktivitas jual-beli, dan sektor industri. Transformasi ini mencakup otomatisasi, mekanisasi, dan teknologi digital yang mengubah paradigma ekonomi secara bertahap. Terminal Petikemas Semarang, sebagai infrastruktur krusial dalam sektor logistik dan transportasi di Indonesia, memiliki peran penting dalam mendukung arus barang dan perdagangan internasional.

Dalam konteks digitalisasi dan globalisasi, kehadiran website resmi Terminal Petikemas Semarang menjadi sangat penting. Website ini bukan hanya sebagai wajah virtual terminal, tetapi juga sebagai alat komunikasi dan informasi vital bagi pelaku bisnis, stakeholder, dan masyarakat umum. Dalam menghadapi tuntutan era digital, perlu dilakukan pengembangan dan redesain pada website tersebut agar tetap relevan dan memenuhi tuntutan pengguna serta perkembangan teknologi.

Kontribusi mahasiswa dari UPN Veteran Jawa Timur dalam pengembangan dan redesain website Terminal Petikemas Semarang menjadi sangat relevan. Mahasiswa tersebut memiliki keterampilan teknologi mutakhir, pengetahuan dalam bidang teknologi informasi, dan pengembangan web. Mereka juga memiliki kreativitas dan inovasi yang dapat membantu meningkatkan tampilan dan fungsionalitas website. Kecepatan, fleksibilitas, serta kemampuan untuk berkolaborasi dengan industri membuat mahasiswa mampu merespons perubahan dan mengimplementasikan perubahan yang diperlukan dengan efisien.

Melalui proyek pengembangan dan redesain website Terminal Petikemas Semarang, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman praktis yang berharga. Mereka dapat mengaplikasikan pengetahuan dari kampus dalam situasi nyata dan memperkuat keterampilan mereka. Kolaborasi ini juga memberikan keunggulan kompetitif bagi Terminal Petikemas Semarang dalam hal teknologi dan informasi. Dengan website yang diperbaharui, terminal ini dapat lebih efektif dalam

menjalankan operasi sehari-hari dan menarik minat pelanggan. Selama masa PKL, mahasiswa memiliki tugas untuk melakukan pengembangan fitur dan redesain pada web acces, sebuah platform untuk melakukan job order yang mempermudah interaksi antara pengguna jasa dan Terminal Petikemas Semarang. Melalui web acces, mahasiswa dapat memahami cara melakukan job order, mencari lokasi container, dan melakukan tugas-tugas terkait.

melihat jadwal kedatangan sampai keberangkatan kapal(*Berthing Schedule Vessel*).

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari praktek kerja lapangan adalah:

1. Bagaimana *re-design website* akan mempengaruhi pengalaman pengguna?
2. Apakah ada masalah spesifik dalam desain lama yang harus diperbaiki?
3. Bagaimana perubahan desain akan mempengaruhi tingkat kepuasan user?
4. Bagaimana *re-design* akan mempengaruhi kemudahan navigasi dan pencarian informasi?
5. Bagaimana perubahan ini akan mempengaruhi citra merek atau identitas visual perusahaan?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari praktek kerja lapangan adalah:

1.3.1 Tujuan umum praktek kerja lapangan

1. Kemampuan untuk berkolaborasi dalam tim dalam menyelesaikan proyek-proyek perusahaan.
2. Kemampuan untuk menggali potensi diri melalui pengalaman praktik langsung di lapangan.
3. Kemampuan untuk membandingkan teori yang diperoleh selama pendidikan akademik dengan praktek yang dijalankan di lapangan.

1.3.2 Tujuan khusus praktek kerja lapangan

1. Mengetahui cara *research* dan menganalisa desain agar lebih mudah digunakan oleh user.

2. Memahami setiap langkah dalam merancang desain prototype UI/UX terutama untuk website.
3. Menyelesaikan rancangan desain baru untuk web acces TPKS.

1.4 Manfaat

Selama kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Terminal Petikemas Semarang, ditemukan banyak manfaat penting yang memengaruhi pengembangan karakter dan keterampilan. Manfaat ini dapat dibagi menjadi tiga aspek, yakni manfaat dari perspektif perusahaan, mahasiswa, dan universitas. Berikut adalah rangkuman manfaat dari ketiga aspek tersebut:

1.4.1 Bagi mahasiswa pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL):

1. Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah bagian penting yang harus dijalani oleh mahasiswa S1 di UPN Veteran Jawa Timur agar bisa memenuhi persyaratan kelulusan.
2. Saat PKL, mahasiswa dapat belajar bagaimana dunia kerja berjalan, memahami cara kerja yang baik, dan mendapatkan pengetahuan dari lingkungan kerja perusahaan.
3. PKL juga membantu mahasiswa untuk mengaplikasikan ilmu yang mereka pelajari di dunia nyata, yang tidak diajarkan di kampus.
4. PKL membantu mahasiswa untuk lebih mengerti perbedaan antara teori yang diajarkan di kampus dan kenyataan di dunia kerja.
5. Selama PKL, mahasiswa belajar cara menyelesaikan masalah yang muncul di dunia kerja dan mencari solusinya.
6. PKL memberikan pengetahuan berharga yang membantu mahasiswa untuk lebih siap ketika nantinya mereka bekerja di masyarakat sebagai profesional.

1.4.2 Bagi Program Studi Informatika UPN Veteran Jawa Timur:

1. Menjadi tolak ukur sarana untuk peningkatan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar di masa yang akan datang.
2. Sebagai jembatan untuk mengenalkan kualitas mahasiswa khususnya di Program Studi Informatika UPN Veteran Jawa Timur kepada perusahaan atau industri.

3. Menjalinkan hubungan yang positif antara UPN Veteran Jawa Timur sebagai universitas penyedia sumber daya manusia ahli (tenaga kerja) kepada perusahaan-perusahaan.

1.4.3 Bagi instansi perusahaan:

1. Memberikan pemahaman yang bermanfaat kepada mahasiswa tentang sistem kerja di lingkungan Universitas.
2. Berperan serta memberikan kontribusi positif bagi pengembangan dan peningkatan kualitas generasi muda mahasiswa.
3. Menyediakan sarana untuk menetapkan kriteria dan standar kualitas tenaga kerja yang dibutuhkan oleh perusahaan terkait.

1.4.4 Manfaat Bagi Pengguna:

1. Mempermudah user dalam menggunakan website
2. Meningkatkan tampilan website menjadi lebih modern dan menarik bagi pengguna
3. pengguna menjadi lebih mudah dalam mengakses website Terminal Petikemas Semarang
4. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan tampilan antarmuka yang mudah digunakan dan navigasi yang mudah dipahami