

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

UI/UX design adalah disiplin desain yang fokus pada menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan intuitif dalam interaksi dengan produk atau layanan digital. Desainer UI/UX bertanggung jawab untuk menggabungkan aspek desain visual dengan penekanan pada bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk digital tersebut.

Dalam proses desain, saya melakukan riset pengguna untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan dan preferensi pengguna. Selanjutnya, mereka menggunakan informasi tersebut untuk membuat wireframe dan prototype yang menggambarkan aliran interaksi produk. Melalui pengujian pengguna, mereka dapat mengidentifikasi masalah yang muncul dan melakukan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

PT. Bisa Artifisial Indonesia (Bisa AI) merupakan start up yang mengembangkan layanan dan produk seputar Artificial Intelligence. Bisa AI memiliki misi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dengan AI melalui pelatihan dan webinar. Bisa AI bekerja sama dengan program Merdeka Belajar kampus Merdeka (MBKM) di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, menyelenggarakan program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yang ingin mencari pengetahuan, keterampilan dan pengalaman di dunia kerja terutama dalam riset dan pengembangann inovasi produk teknologi robotika dan Industrial IoT 4.0.

### **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam laporan praktek kerja lapangan (PKL) ini mencakup:

1. Pembuatan tampilan desain antarmuka aplikasi “vitality” pada PT. Bisa Artifisial Indonesia.

2. Efektivitas desain prototipe sangat penting dalam mengumpulkan umpan balik dari pengguna dan mengidentifikasi masalah potensial yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna.
3. Proses riset pengguna yang dilakukan dapat ditingkatkan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang kebutuhan, preferensi, dan tantangan pengguna guna menciptakan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

### **3. Tujuan MBKM**

Tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) di PT. Bisa Artifisial Indonesia adalah:

1. Membuat tampilan desain antarmuka aplikasi “Vitality” pada PT. Bisa Artifisial Indonesia.
2. Mengetahui dan mempelajari pembuatan tampilan desain antarmuka aplikasi “Vitality” pada PT. Bisa Artifisial Indonesia.

### **4. Manfaat MBKM**

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan MBKM di PT. Bisa Artifisial Indonesia:

#### **1. Bagi Perusahaan**

- a. Diharapkan dapat berbagi tentang bagaimana cara membuat tampilan desain antarmuka pada aplikasi dengan materi pembelajaran yang telah diberikan.
- b. Sebagai sarana untuk menjembatani hubungan kerja sama antara perusahaan dengan pihak Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur di masa yang akan datang

#### **2. Bagi Mahasiswa**

- a. Untuk memenuhi konversi satuan kredit semester yang merupakan salah satu syarat mahasiswa untuk menyelesaikan program Strata I (S1).
- b. Sebagai kesempatan bagi mahasiswa untuk menambah kemampuan, pengetahuan dan wawasan praktis pada dunia kerja sebenarnya.
- c. Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.

- d. Membantu dan melatih mahasiswa dalam hal *softskill* guna menunjang kemampuan komunikasi dan bekerja sama dalam tim (*team work*) di dunia kerja
- e. Membantu mahasiswa dalam pemahaman ilmu keteknikan khususnya pada bidang teknik informatika yang diperoleh di bangku perkuliahan dengan membandingkan implementasinya di lapangan kerja yang sebenarnya.

### 3. **Bagi Universitas**

- a. Dapat menambah literatur tentang sistem jaringan di suatu perusahaan yang bertujuan untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan pada setiap mahasiswa yang membacanya.
- b. Dapat menyediakan literatur acuan yang berguna bagi mahasiswa yang berminat akan topik dan pembahasan ini