

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV BeData Technology Indonesia merupakan startup yang bergerak dalam bidang layanan pemasaran digital di Indonesia, dengan fokus khusus pada mendukung Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di seluruh negeri. Bedata menyediakan berbagai layanan pemasaran digital, termasuk pengelolaan data, pembuatan website, manajemen media sosial, dan desain UI/UX. Dalam era digital yang semakin maju, kebutuhan akan pengalaman pengguna (*User Experience* atau UX) dan antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) yang unggul menjadi sangat penting. Pengguna modern mengharapkan interaksi yang intuitif, estetis, dan efisien dengan perangkat lunak dan platform digital yang mereka gunakan.

CV BeData Technology Indonesia menyadari pentingnya mengintegrasikan desain UI/UX yang berkualitas tinggi sebagai bagian integral dari solusi teknologi yang mereka tawarkan kepada klien. Desain UI/UX yang baik bukan hanya meningkatkan kepuasan pengguna, tetapi juga meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan teknologi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas dan keuntungan bisnis klien. Dengan demikian, CV BeData Technology Indonesia berkomitmen untuk menyediakan solusi teknologi inovatif yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang luar biasa.

Untuk mendukung tujuan ini, CV BeData Technology Indonesia memerlukan banyak repository desain UI/UX yang dapat ditawarkan kepada klien mereka. Repository ini akan berfungsi sebagai referensi yang kaya dan beragam, membantu klien dalam memilih dan menyesuaikan desain yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pengembangan desain UI/UX untuk platform website CV BeData Technology Indonesia, terdapat beberapa masalah utama yang perlu dipecahkan untuk mencapai tujuan. Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat desain tampilan situs web untuk repository BeData Indonesia yang interaktif dan menarik bagi pengguna?
2. Apa saja prinsip-prinsip desain UI/UX yang harus diterapkan untuk memastikan produk yang dihasilkan mudah digunakan dan menarik secara visual?
3. Bagaimana proses iteratif dalam pengembangan desain UI/UX dapat diimplementasikan secara efektif di CV BeData Technology Indonesia?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tetap fokus dan terarah, beberapa batasan masalah berikut ditetapkan:

1. Pembuatan desain UI/UX berfokus pada tampilan website dengan platform desktop
2. Prototipe dan wireframe yang dikembangkan akan bersifat high-fidelity. Fokus prototipe adalah pada alur penggunaan, fungsionalitas dasar, Dan detail visual.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Praktek Kerja Lapangan di BeData Technology Indonesia memiliki beberapa tujuan utama yang dapat dibagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus.

1.4.1 Tujuan Umum

Memberikan wadah untuk para peserta PKL untuk ikut turut berpartisipasi dalam penggeraan proyek di BeData Technology. Dan juga memberikan BeData Technology referensi desain website yang dapat ditunjukan kepada calon *client*.

1.4.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah Melatih para mahasiswa mengerjakan pekerjaan lapangan langsung dalam bidang pembuatan UI/UX.

1.5 Manfaat/Kegunaan

Praktek Kerja Lapangan di Bedata Indonesia memberikan manfaat yang signifikan bagi berbagai pihak, termasuk penulis, kampus UPN "Veteran" Jawa Timur, instansi mitra (BeData Indonesia), dan khalayak umum.

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat kegiatan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan bagi penulis, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Pengembangan Keterampilan: Memperoleh pengalaman dalam pengembangan desain UI/UX, termasuk pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain yang baik dan bagaimana menerapkannya dalam proyek nyata.
2. Peningkatan Profesionalisme: Meningkatkan profil profesional dalam perancangan desain website, yang dapat menguntungkan dalam karier atau pekerjaan lainnya. Pengalaman ini akan menjadi aset berharga dalam portofolio penulis.
3. Apresiasi dan Pengakuan: Mendapatkan pengakuan dan apresiasi dari pihak BeData Technology Indonesia atas selesaiannya kegiatan praktik kerja lapangan, yang dapat menjadi referensi penting dalam perjalanan karier penulis.

1.5.2 Bagi Kampus UPN "Veteran" Jawa Timur

Manfaat kegiatan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan bagi UPN "Veteran" Jawa Timur, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Reputasi Akademik: Keberhasilan mahasiswa dalam PKL dapat meningkatkan reputasi UPN "Veteran" Jawa Timur sebagai institusi

pendidikan yang menghasilkan lulusan berkualitas dan siap kerja. Hal ini juga dapat meningkatkan daya tarik kampus bagi calon mahasiswa.

2. Kemitraan dengan Industri: Kerja sama dengan CV BeData Technology Indonesia memperkuat hubungan antara kampus dan industri, yang dapat membuka peluang untuk proyek kolaboratif lainnya seperti penelitian, seminar, dan workshop. Ini juga dapat membantu dalam pengembangan kurikulum yang lebih relevan dengan kebutuhan industri.

1.5.3 Bagi Instansi Mitra (BeData Indonesia)

Manfaat kegiatan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan bagi CV BeData Technology, dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Mempercepat Pengembangan Website: Menghemat waktu dan sumber daya dalam pembuatan website, dengan adanya referensi desain UI/UX. BeData Indonesia dapat langsung mengembangkan website tanpa memulai dari nol, yang dapat mempercepat waktu peluncuran proyek.
2. Referensi Desain Website: Memungkinkan BeData untuk menunjukkan referensi desain website kepada calon klien, yang dapat meningkatkan kepercayaan dan mempercepat proses persetujuan desain. Ini juga dapat membantu dalam memenangkan proyek-proyek baru.

1.5.4 Bagi Khalayak Umum

Manfaat kegiatan dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan bagi khalayak umum, dapat dirumuskan sebagai berikut.

Pertimbangan Desain Website Yang Lebih Baik: Membantu calon klien agar dapat lebih mudah mempertimbangkan dan mengkomunikasikan desain website yang diinginkan. Ini akan memudahkan mereka dalam memilih layanan yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka dan memastikan bahwa hasil akhir memenuhi harapan.