

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Aplikasi berbasis Website yang bernama DashStack merupakan sistem Point of Sales (POS) yang dikembangkan sebagai proyek oleh penulis dalam rangka pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT Otak Kanan. PKL merupakan salah satu langkah penting untuk membekali mahasiswa dengan kompetensi yang diperlukan dalam dunia kerja. Di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, PKL dirancang untuk memperkuat keterampilan, pengetahuan, dan sikap profesional mahasiswa, yang tidak hanya diperoleh melalui perkuliahan, tetapi juga melalui praktik langsung di lingkungan kerja.

Proses pengembangan aplikasi ini menjadi sarana belajar sekaligus kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari. Salah satu perusahaan mitra dalam program praktik magang adalah PT Otak Kanan, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang digital dan teknologi. Dalam kolaborasi dengan PT Otak Kanan, kami mendapatkan wawasan industri yang berharga serta kesempatan untuk berkontribusi pada pengembangan aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat.

Proyek DashStack juga menjadi momen penting untuk mempraktikkan prinsip-prinsip metode design thinking, yaitu dengan memulai dari perancangan desain UI/UX untuk aplikasi POS berbasis website sebagai langkah awal sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan dan implementasi fungsionalitas. Dalam program magang ini, tugas dibagi secara terstruktur, komunikasi dilakukan secara teratur, dan iterasi dilakukan secara berkelanjutan untuk mencapai hasil yang diinginkan.

DashStack diharapkan menjadi aplikasi sistem Point of Sales yang tidak hanya berfungsi secara optimal, tetapi juga menawarkan antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) yang baik. Desain UI/UX yang baik memastikan aplikasi mudah digunakan, intuitif, dan efektif, sehingga meminimalkan kesalahan, meningkatkan kepuasan pengguna, dan memberikan nilai tambah. Proyek ini menghasilkan desain

UI/UX optimal untuk aplikasi DashStack berbasis website, yang dirancang untuk mempermudah transaksi, pengelolaan inventaris, dan pelaporan keuangan. Aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional usaha kecil dan menengah dalam menghadapi perkembangan dunia bisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka yang akan menjadi rumusan masalah pada Praktek Kerja Lapangan ini adalah bagaimana merancang UI/UX aplikasi DashStack yaitu sistem Point of Sales (POS) berbasis website dengan menggunakan metode Design Thinking

1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai selama pelaksanaan Program Praktik Kerja Lapangan (PKL) yaitu mendapatkan keahlian tidak hanya berorientasi pada peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga pada pengembangan keterampilan non-teknis. Berikut adalah tujuan-tujuan dari pelaksanaan PKL ini:

- a. Mempersiapkan mahasiswa agar dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi kerja nyata sesuai dengan bidang keahlian.
- b. Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari teknologi terbaru serta mengikuti perkembangan tren yang relevan dengan bidang pekerjaan.
- c. Mahasiswa mampu mempelajari dan mendalami kemampuan *soft skill* serta *hard skill* yang diperlukan dalam lingkungan profesional.
- d. Mahasiswa dapat meningkatkan keahlian, khususnya di bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna (UI/UX).

1.4 Manfaat

Terdapat manfaat dari pelaksanaan Program Kerja Lapangan (PKL), yang mencakup penerapan teori yang telah dipelajari, pengembangan keterampilan yang

relevan, serta pengalaman langsung dalam menghadapi tantangan dunia kerja. Berikut adalah manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan PKL ini:

- a. Mahasiswa dapat memanfaatkan proyek magang sebagai kesempatan untuk mengasah kemampuan desain dan kreativitas serta melatih kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah secara efektif.
- b. Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mempelajari dan memahami teknologi terbaru serta tren yang sedang berkembang dalam industri, yang membantu mereka tetap relevan di pasar kerja.
- c. Mahasiswa dapat mengasah keahlian di bidang desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), yang sangat penting dalam industri kreatif dan teknologi saat ini, sehingga meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja.