

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era digital yang semakin berkembang, internet telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat di berbagai bidang kehidupan, termasuk bisnis, pendidikan, hiburan, hingga pemerintahan. Salah satu bentuk pemanfaatan internet yang paling dominan adalah melalui website. Website tidak hanya menjadi sarana komunikasi dan informasi, tetapi juga menjadi alat penting untuk mendukung berbagai aktivitas, seperti transaksi online, penyediaan layanan publik, hingga promosi produk dan jasa. Oleh karena itu, kualitas sebuah website menjadi aspek yang sangat krusial untuk diperhatikan (Pressman, 2020).

Website "**MARKAS**" adalah salah satu platform digital yang dirancang untuk menyediakan layanan kepada penggunanya. Website ini bertujuan memberikan pengalaman pengguna yang optimal melalui penyediaan navigasi yang mudah, konten yang relevan, dan performa yang andal (Nielsen, 2012). Selain itu, platform ini juga memiliki keunikan, yaitu memungkinkan pengguna untuk menentukan peran atau *role* mereka dalam dunia pengembangan program, yaitu sebagai **Hubster**, **Hacker**, atau **Hipster**.

Untuk menentukan peran tersebut, pengguna diwajibkan menjawab serangkaian pertanyaan di dalam website. Setelah mengetahui peran mereka, pengguna dapat membagikan hasil tersebut kepada orang lain dan mengunduhnya. Fitur ini memberikan nilai tambah bagi pengguna yang ingin memahami perannya secara lebih mendalam dan membagikannya dengan komunitas.

Namun, seperti kebanyakan platform digital lainnya, tantangan utama yang dihadapi adalah memastikan bahwa website tersebut tidak hanya berfungsi secara teknis tetapi juga memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, evaluasi berbasis pengguna menjadi langkah penting untuk menjamin kualitas dan keberhasilan website.

Salah satu metode yang sering digunakan untuk menjawab tantangan tersebut adalah **User Acceptance Testing (UAT)**. User Acceptance Testing merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan perangkat lunak yang melibatkan pengguna akhir dalam pengujian

sistem. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang telah dikembangkan sesuai dengan kebutuhan bisnis dan harapan pengguna (Hanafiah & Kusuma, 2019). Metode ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis tetapi juga pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan kegunaan (*usability*) (Shneiderman et al., 2017).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, yang menjadi rumusan masalah pada Praktek Kerja Lapangan (PKL) yaitu:

- Apa saja yang menyebabkan website Markas Personality Web di terima oleh masyarakat?
- Apa saja yang disediakan di dalam Markas Personality Web?
- Apakah semua fitur dapat berfungsi dengan normal ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan pelaksanaan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini yaitu:

- Agar Markas Personality Web dapat diterima oleh masyarakat\
- Agar bisa memenuhi semua yang dibutuhkan kepada masyarakat terhadap Markas Personality Web
- Agar bisa berfungsi semua fitur yang terdapat di Markas Personality Web

1.4 Manfaat

Kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait selama pelaksanaannya:

1.4.1 Manfaat bagi Mahasiswa

- Mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan website menggunakan teknologi modern seperti React, Tailwind CSS, dan Vite. Ini memberikan mereka kemampuan teknis yang relevan dengan dunia kerja.
- Mempelajari penerapan metode User Acceptance Testing (UAT) secara langsung untuk mengevaluasi kualitas website, yang dapat menjadi keterampilan penting dalam karir mereka.

- Melatih kemampuan bekerja dalam tim, manajemen waktu, komunikasi, dan penyelesaian masalah.
- Dapat menjadi referensi untuk tugas akhir atau penelitian lain yang relevan, terutama di bidang pengembangan website dan evaluasi pengguna.

1.4.2 Manfaat bagi Mitra (Perusahaan MARKAS)

- Mendapatkan hasil evaluasi kualitas website menggunakan metode UAT, yang memberikan data valid untuk meningkatkan fitur, desain, dan kepuasan pengguna.
- Kehadiran mahasiswa selama PKL membantu mitra dalam proses pengembangan website, baik dari segi ide maupun implementasi teknis.
- Membawa perspektif segar yang dapat memberikan masukan kreatif untuk pengembangan produk perusahaan.
- Memiliki kesempatan untuk membangun hubungan dengan institusi pendidikan, membuka peluang kerja sama lebih lanjut di masa depan.

1.4.3 Manfaat bagi Pelaksana PKL

- Dapat menerapkan teori yang telah dipelajari selama kuliah ke dalam situasi nyata, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari.
- Mendapatkan kesempatan untuk mendalami teknologi terbaru yang digunakan dalam industri IT, seperti React, Tailwind, dan Vite.
- Dapat dimasukkan ke dalam portofolio mahasiswa sebagai bukti keterampilan mereka dalam mengembangkan aplikasi web.
- Memperluas jaringan profesional mereka dengan berinteraksi langsung dengan tim dari mitra perusahaan.

1.4.4 Manfaat Perguruan Tinggi, Fakultas, dan Program Studi

- Membantu membangun reputasi UPN Veteran Jawa Timur sebagai institusi yang menghasilkan lulusan kompeten dan siap bersaing di dunia kerja.
- Dapat menjalin hubungan yang lebih erat dengan mitra industri, membuka peluang kerja sama di masa depan untuk penelitian, magang, atau program lainnya.
- Hasil dari kegiatan PKL ini dapat menjadi masukan untuk pengembangan kurikulum yang lebih sesuai dengan kebutuhan dunia industri.
- Dokumentasi dan hasil evaluasi dari kegiatan ini dapat dijadikan referensi dalam penelitian akademik di bidang pengembangan dan evaluasi website.