

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi yang begitu cepat telah memengaruhi gaya hidup individu sekaligus mengubah cara organisasi menjalankan bisnis. Teknologi informasi dalam ekonomi kreatif tidak hanya mengurangi biaya dan meningkatkan pendapatan, tetapi juga berperan penting dalam mendorong kreativitas sumber daya manusia sebagai faktor utama produksi [1]. Kolaborasi antar pelaku kreatif, didukung oleh teknologi informasi, memungkinkan penggabungan sumber daya dan ide yang beragam untuk menghasilkan inovasi baru [2].

Meskipun penting, kolaborasi di industri kreatif sering kali terhambat oleh keterbatasan infrastruktur. Banyak pekerja lepas menghadapi kesulitan dalam menemukan klien, proyek, atau mitra yang sesuai dengan keahlian mereka. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah pekerja lepas di Indonesia terus meningkat, namun kesenjangan akses terhadap teknologi dan platform pendukung kolaborasi menjadi tantangan utama. Kondisi ini menunjukkan perlunya solusi yang dapat menghubungkan profesional kreatif secara efektif.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, WorkWeave, sebuah platform berbasis *website*, dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi di industri kreatif. Platform ini menyediakan fitur seperti pendaftaran proyek, pelacakan kemajuan, dan ruang berbagi ide secara real time. Dengan pendekatan berbasis *UI/UX Design*, WorkWeave dirancang untuk mendukung produktivitas dan efisiensi kolaborasi antar profesional kreatif.

Dengan adanya perancangan platform WorkWeave diharapkan dapat menjadi solusi efektif untuk mengatasi keterbatasan kolaborasi di industri kreatif. Dengan fitur-fitur yang disediakan, WorkWeave mampu mempermudah profesional kreatif dalam menemukan mitra kolaborasi, mengelola proyek secara efisien, dan berbagi ide inovatif. Selain itu, WorkWeave juga diharapkan dapat

membantu memperkuat ekosistem ekonomi kreatif di Indonesia dengan mendorong lebih banyak inovasi dan kerja sama yang produktif.

1.2 Rumusan Masalah

Menurut dari latar belakang masalah yang telah dijabarkan, penelitian yang berjudul “Perancangan UI/UX Design Pada Platform Workweave Untuk Mendukung Kolaborasi Kreatif Dengan Metode Design Thinking” mengangkat rumusan masalah berupa bagaimana merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) yang efektif dan sesuai kebutuhan pengguna melalui pendekatan metode *Design Thinking* pada platform WorkWeave untuk mendukung kolaborasi yang lebih produktif di industri kreatif.

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah pada perancangan platform WorkWeave:

1. Objek tempat penelitian tidak ditentukan, perancangan bertujuan menghasilkan *prototype* yang dapat digunakan secara umum.
2. Data yang digunakan sebagian besar berasal dari studi literatur, termasuk jurnal, artikel ilmiah, dan laporan resmi.
3. Perancangan difokuskan pada perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) untuk platform WorkWeave, tanpa mencakup pengembangan sistem *back-end*.
4. Metode perancangan yang digunakan adalah *Design Thinking* tanpa menggunakan metode tambahan seperti *Scrum* atau *Waterfall*.
5. Desain perancangan platform WorkWeave adalah desain aplikasi berbasis *website*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari perancangan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking* ini adalah menghasilkan desain *UI/UX* platform WorkWeave yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Platform ini dirancang untuk memberikan pengalaman yang mudah dipahami dan nyaman digunakan, mempermudah

kolaborasi antar profesional kreatif, serta mendukung produktivitas melalui desain antarmuka yang sederhana dan fitur-fitur yang relevan.

1.5 Profil

1.5.1 Profil Mitra Magang IT

Infinite Learning, sebuah divisi dari PT Kinema Systrans multimedia (anak perusahaan dari Infinite Studios), berpusat pada pengembangan kursus pelatihan kejuruan yang relevan dengan aktivitas Infinite Studios dan meningkatnya permintaan bakat terampil dalam ekosistem Nongsa Digital Park.

Memperluas operasi pelatihan internalnya saat ini, Infinite Learning pada tahun 2018 telah memperoleh lisensi LPK dari Kementerian Tenaga Kerja Indonesia. Hal ini memungkinkan mereka untuk melaksanakan kursus pelatihan kejuruan yang terbuka untuk umum, yang dapat digunakan bekerja sama dengan lembaga pendidikan lokal dan internasional.

Saat ini, kegiatan Pendidikan Vokasi dilakukan di bawah lisensi LPK untuk pelatihan di Nongsa Digital Park (NDP), bekerja sama dengan Apple Developer Academy, Royal Melbourne Institute of Technology Cyber Security Course, Program Studi Independen Kementerian Pendidikan.

Infinite Learning memiliki visi untuk menjadi penyedia solusi terdepan di sektor teknologi, riset dan pengembangan, serta inovasi. Melalui pelatihan dan pendidikan, perusahaan ini bertujuan untuk meningkatkan jumlah talenta digital yang kreatif dan inovatif, yang tidak hanya mampu mandiri, tetapi juga siap diterima oleh industri di Indonesia dan dunia.

Untuk mewujudkan visi tersebut, Infinite Learning menjalankan beberapa misi utama. Pertama, perusahaan bekerja sama dengan seluruh instansi pemerintah, badan riset nasional, serta lembaga pendidikan dan pelatihan baik di dalam maupun luar negeri. Kolaborasi ini bertujuan untuk membuat standar kurikulum, melakukan riset dan pengembangan, serta inovasi dan pendanaan.

Struktur organisasi PT Kinema Systrans Multimedia dipimpin oleh CEO dan diawasi oleh Board of Directors serta Program Director. Di bawah CEO terdapat beberapa manajer utama, termasuk Operation & GA Manager yang mengelola layanan sistem informasi dan dukungan IT, Finance & Accounting yang menangani keuangan, serta People Asset Management yang mengelola sumber daya manusia. Program Development & Relation Manager bertanggung jawab atas pengembangan program dan hubungan eksternal, didukung oleh departemen pengembangan program, hubungan media dan kemitraan, serta komunitas dan akuisisi. Creative Digital Program Manager mengelola pengembangan mobile, web, dan teknologi AR/VR/MR/XR serta game. Digital Enterprise Program Manager mengurus administrasi sistem, keamanan jaringan, layanan cloud, dan data. Selain itu, Information System & Dev. Ops bertanggung jawab atas operasi pengembangan dan sistem informasi, dengan dukungan dari Multimedia Artist dan Web & Social Media Admin.

1.5.2 Deskripsi Magang IT

a. Bidang Studi Independen

Studi independen ini berfokus pada bidang *Web Development* dan *UI/UX Design*, yang mencakup pembuatan dan pengembangan situs *website* serta perancangan antarmuka pengguna yang responsif dan pengalaman pengguna yang optimal.

b. Lokasi Kegiatan

Lokasi mitra berada di Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau, namun peserta studi independen dapat mengikuti program secara *online* tanpa perlu hadir di lokasi mitra.

c. Skema Kegiatan

Studi independen ini sepenuhnya dilakukan secara *online*, yang memungkinkan peserta untuk berpartisipasi dari lokasi mana pun dengan akses internet yang stabil.

d. Durasi Kegiatan

Durasi kegiatan studi independen adalah 4 bulan, dimulai dari 16 Februari

2024 hingga 30 Juni 2024.

e. Syarat Keikutsertaan Kegiatan

Peserta yang dapat mengikuti studi independen ini harus memenuhi syarat berikut:

- 1) Mahasiswa semester 4 ke atas untuk Program S1, semester 2 ke atas untuk Program D3/D4, dan masih aktif sebagai mahasiswa.
- 2) Mahasiswa dari semua jurusan, dengan prioritas bagi jurusan IT, Desain Komunikasi Visual, dan Business Management.
- 3) Warga Negara Indonesia.
- 4) Sehat jasmani dan rohani.
- 5) Memiliki peralatan dan software pendukung untuk mengikuti program, seperti Laptop dan perangkat lunak terkait.

f. Link Penyelenggara

Berikut merupakan tautan link *website* resmi milik mitra studi independen <https://www.infinitelearning.id/>.

