

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Kewirausahaan atau *entrepreneurship* merupakan salah satu faktor utama dalam pengembangan ekonomi, inovasi, serta lapangan pekerjaan bagi orang lain. Seorang wirausahawan atau biasa disebut *entrepreneur* adalah individu yang memiliki visi untuk menciptakan peluang bisnis baru, mengelola risiko, dan mengembangkan usaha dengan strategi yang inovatif. Untuk menjadi *entrepreneur* yang sukses, perlu memiliki keterampilan dalam pemasaran, keuangan, manajemen bisnis, serta kemampuan dalam berpikir inovatif untuk menghadapi tantangan pasar [1]. Dalam era digital saat ini, kewirausahaan tidak hanya sebatas pada bisnis konvensional, tetapi juga mencakup dalam berbagai sektor berbasis teknologi, seperti *e-commerce*, *affiliate*, *content creator*, *digital product*, dan *dropship* [2].

PT. Kubika Media Kreasi merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi, khususnya dalam pembuatan dan pengembangan aplikasi berbasis digital. Dengan fokus pada inovasi digital, PT. Kubika Media Kreasi membantu berbagai masalah dalam pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan teknologi yang berdasarkan kebutuhan bisnis. Dengan mengedepankan pengalaman pengguna dan pendekatan berbasis kebutuhan pengguna, perusahaan ini berkomitmen menghadirkan solusi teknologi yang fungsional, efisien, dan *user-friendly*. Selain menyediakan jasa layanan pembuatan sistem digital yang disesuaikan dengan kebutuhan klien, PT. Kubika Media Kreasi juga ingin mengembangkan produk internal seperti platform pembelajaran yang bernama *Cubica* [3].

Berdasarkan surat nomor 256/FIK-IF/AMIKOM/MAGANG/VIII/2024 yang dikeluarkan dari Universitas Amikom Yogyakarta, penulis mengajukan surat permohonan magang di PT. Kubika Media Kreasi dan memperoleh

balasan berupa surat persetujuan dengan nomor 001/MAGANG/VIII/2024 dari pihak perusahaan bahwasannya penulis diizinkan untuk melakukan proses magang di perusahaan tersebut. Selama proses magang, penulis menjalankan peran sebagai *UI/UX Designer* di PT. Kubika Media Kreasi, yang bertanggung jawab dalam perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada platform *Cubica*. Dari proses magang tersebut memberikan pengalaman dan pemahaman yang mendalam mengenai kebutuhan pengguna serta tantangan yang dihadapi dalam pengembangan platform edukasi berbasis digital.

Salah satu inovasi yang akan hadir untuk menjawab kebutuhan diatas adalah membuat platform inovasi yang bernama *Cubica*. Platform *Cubica* merupakan sebuah platform sebagai media pembelajaran kewirausahaan yang dapat digunakan oleh berbagai kalangan. *Cubica* dirancang untuk menghubungkan para mentor (*creator*) yang merupakan seseorang yang berpengalaman dan mentee (*clubers*) sebagai individu yang ingin mempelajari dan mengembangkan keterampilan berwirausaha. Dengan hadirnya platform ini, *user* dapat memperoleh wawasan langsung dari para ahli, mengikuti kursus interaktif, dan berpartisipasi dalam program *mentoring* yang lebih terstruktur.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana perancangan UI/UX platform *Cubica* pada PT. Kubika Media Kreasi dengan pendekatan *Design Thinking* dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam pembelajaran kewirausahaan?

1.3.Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat untuk:

- a. Mengembangkan pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna (UX) dalam platform pembelajaran digital.

- b. Meningkatkan kemudahan dan kenyamanan untuk pengguna dalam mengakses serta menggunakan platform *Cubica* sebagai media pembelajaran kewirausahaan.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX platform *Cubica* sebagai media pembelajaran kewirausahaan.
- b. Perancangan UI/UX platform *Cubica* menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
- c. Perancangan ini berfokus pada dua pengguna utama, yaitu mentor (*creator*) dan mentee (*clubers*) dalam platform *Cubica*.
- d. Evaluasi pengalaman pengguna yang dilakukan menggunakan *usability testing*.
- e. Perancangan dilakukan menggunakan alat desain UI/UX yaitu *Figma*.

1.5. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang UI/UX platform *Cubica* dengan pendekatan *Design Thinking* guna meningkatkan pengalaman pengguna sebagai berikut:

- a. Merancang UI/UX platform *Cubica* yang intuitif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan pendekatan *Design Thinking*.
- b. Melakukan *usability testing* untuk mengevaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap desain UI/UX yang telah dikembangkan.
- c. Melakukan perbaikan desain berdasarkan hasil evaluasi guna meningkatkan pengalaman pengguna.

1.6. Identitas Tempat Magang

Penulis melakukan program magang pada sebuah perusahaan yang bernama PT. Kubika Media Kreasi. PT. Kubika Media Kreasi di pimpin oleh owner Gilang Dhaskabima dan CTO Andika Ady Irawan, dengan Nomor Induk Berusaha (NIB) 1807220010334. PT. Kubika Media Kreasi didirikan pada tahun 2022 di Jakarta Barat yang beralamat di Taman Meruya Ilir B-10 / 7 RT.15/RW.4 Meruya Utara, Kembangan Kota Administrasi Jakarta Barat, DKI Jakarta. PT. Kubika Media Kreasi adalah sebuah perusahaan teknologi yang berfokus pada pengembangan platform digital berbasis komunitas kreatif melalui aplikasi digital.

