

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman praktis saya selama menjalani program magang di PT. DRW Corpora Indonesia, sebuah *holding company* yang menaungi berbagai unit bisnis lintas sektor. Di zaman yang serba digital seperti sekarang, website bukan lagi sekadar pelengkap, melainkan aset penting bagi perusahaan untuk membangun kepercayaan publik. Melalui website portofolio yang jelas, perusahaan bisa menunjukkan hasil kinerja dan kredibilitasnya kepada siapa saja yang mencari informasi lewat internet [1]. Selain itu, website juga punya peran strategis sebagai alat pemasaran digital untuk menjangkau target pasar secara lebih luas dan optimal [2].

Dunia kerja menuntut desainer untuk punya pemahaman yang mendalam soal antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) agar produk digital yang dibuat benar-benar fungsional [3]. Dengan terjun langsung ke industri, mahasiswa bisa mengasah *skill* teknis sesuai minat dan bakatnya dalam menghadapi tantangan nyata di lapangan [4]. Dalam prosesnya, seorang desainer harus bisa membedakan masalah dan memahami apa yang sebenarnya dibutuhkan oleh pengguna supaya aplikasi atau website yang dihasilkan terasa responsif dan nyaman digunakan [5]. Fokus utamanya bukan cuma soal estetika, tapi juga soal gimana caranya meningkatkan kualitas layanan melalui kejelasan informasi dan fungsi di dalam website tersebut [6].

Selama magang di PT. DRW Corpora Indonesia, saya dipercaya mengisi posisi sebagai *Internship Information Technology*. Mengingat struktur tim IT yang cukup ramping dan tidak ada posisi *Project Manager*, saya dituntut untuk lebih mandiri dan proaktif. Saya memegang tanggung jawab penuh dalam proses kreatif, mulai dari mencari ide, mengumpulkan aset desain, menentukan tata letak (*layouting*), hingga mengeksekusi desain akhir untuk 5 website unit bisnis perusahaan. Dalam pengerjaannya, saya mengandalkan aplikasi Figma untuk membangun UI/UX yang interaktif guna memudahkan komunikasi visual antar

anggota tim [3]. Dengan riset yang matang, saya memastikan setiap hasil desain yang saya buat bisa menjadi panduan teknis yang akurat bagi tim pengembang dalam tahap produksi [5].

1.2.Rumusan Masalah

Tantangan utama dalam proyek ini adalah bagaimana seorang desainer mengelola peran ganda secara mandiri untuk menjaga kualitas visual lima website berbeda di tengah keterbatasan struktur tim IT tanpa manajer proyek.:

1. Bagaimana efektivitas peran ganda (*dual role*) seorang UI/UX Designer sebagai konseptor sekaligus eksekutor visual dalam mengatasi keterbatasan struktur tim IT tanpa posisi *Project Manager* di PT. DRW Corpora Indonesia?
2. Bagaimana menghasilkan rancangan antarmuka *website* bagi lima unit bisnis yang memiliki karakteristik visual berbeda agar fungsional, estetis, dan memenuhi standar kebutuhan pengguna melalui pendekatan *User-Centered Design* (UCD)?

1.3.Batasan Masalah

Batasan ini bertujuan agar pembahasan tetap fokus pada lingkup kerja desainer UI/UX dalam mengelola aset dan prototipe tanpa meluas ke aspek teknis pemrograman.

1. Menganalisis dan mengeksplorasi implementasi peran ganda desainer dalam mempercepat alur kerja pembuatan keputusan desain tanpa birokrasi yang panjang pada tim IT yang ramping.
2. Menerapkan tahapan metode *User-Centered Design* (UCD) secara mandiri untuk menghasilkan purwarupa *website* multi-karakter bisnis yang siap diimplementasikan oleh tim *Frontend Developer*.

3. Mengukur tingkat kelayakan, kegunaan (*usability*), dan kepuasan pengguna terhadap produk digital yang dirancang menggunakan parameter penilaian ilmiah kuesioner *System Usability Scale* (SUS).

1.4. Tujuan

Tujuan laporan ini adalah mendokumentasikan hasil perancangan desain yang profesional serta efektivitas komunikasi visual antara desainer dan pengembang dalam tim IT yang ramping.

1. Menunjukkan proses eksplorasi konsep visual dan kurasi aset desain secara mandiri untuk berbagai sektor bisnis perusahaan.
2. Menghasilkan desain antarmuka dan tata letak yang profesional guna meningkatkan citra digital PT. DRW Corpora Indonesia.
3. Menyediakan prototipe interaktif sebagai panduan teknis yang solid bagi tim pengembang untuk meminimalkan kesalahan komunikasi.

