

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Gambaran Umum

Platform Project-Based Internship (PBI) merupakan salah satu program magang berbasis proyek nyata yang diselenggarakan di bawah platform Belajar Bekerja milik Luarsekolah, perusahaan *Edutech* yang berada di bawah naungan PT Teknologi Edukasi Indonesia. Program ini berfokus pada pengembangan kompetensi generasi muda melalui pembelajaran berbasis pengalaman kerja dan proyek nyata. PBI dirancang untuk menjembatani kebutuhan industri dengan kesiapan mahasiswa maupun lulusan baru melalui sistem internship berbasis pengalaman langsung. Peserta tidak hanya memperoleh materi pembelajaran, tetapi juga terlibat dalam pengerjaan proyek sesuai bidang yang dipilih, sehingga pengembangan hard skill dan soft skill dapat dilakukan secara terpadu dalam lingkungan kerja digital yang profesional.

Selama pelaksanaan magang, penulis memiliki tanggung jawab yang dijalankan pada posisi *UI/UX Designer* dalam pengembangan dan perancangan ulang *website* PBI. Kegiatan yang dilakukan mencakup analisis kebutuhan pengguna, identifikasi permasalahan pada antarmuka dan pengalaman pengguna, penyusunan *user flow*, pembuatan *wireframe*, hingga perancangan *high-fidelity prototype*. Proses kerja dalam proyek nyata tersebut diawali dengan pengumpulan data melalui survei dan observasi untuk memahami karakteristik serta kebutuhan target pengguna berusia 18–24 tahun. Selain keterlibatan dalam proyek nyata, program magang juga memberikan pembekalan mengenai fundamental UI/UX, pelaksanaan tugas mingguan, *briefing* proyek, serta evaluasi berkala bersama mentor industri.

Hasil kegiatan magang ini layak dijadikan sebagai skripsi non-reguler karena seluruh proses yang dilakukan memenuhi unsur penelitian terapan di bidang Informatika. Pengembangan desain didasarkan pada identifikasi masalah, pengumpulan dan analisis data, penerapan metode *Design Thinking*, serta evaluasi

melalui *usability testing*. Luaran yang dihasilkan berupa *prototype* teruji yang memberikan solusi konkret terhadap permasalahan pengalaman pengguna pada *website* PBI. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan produk digital, tetapi juga mengintegrasikan pendekatan ilmiah yang sistematis dan memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas layanan digital perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan gambaran umum dan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam laporan non-reguler ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang ulang UI/UX halaman utama (*homepage*) *website* PBI agar memiliki tampilan yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik pengguna berusia 18–24 tahun?
2. Bagaimana menyusun struktur informasi dan navigasi *website* PBI agar lebih intuitif dan terstruktur sehingga pengguna dapat menemukan informasi magang dengan lebih cepat dan mudah?
3. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan ulang UI/UX *website* PBI dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam memahami informasi magang?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam laporan non-reguler ini lebih terarah dan tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka batasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengembangan hanya difokuskan pada *redesign* UI/UX halaman utama (*homepage*) *website* PBI, tanpa membahas pengembangan halaman lain secara mendalam.
- b. Metode yang digunakan dalam proses perancangan adalah *Design Thinking*, yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.
- c. Target pengguna dalam penelitian ini dibatasi pada mahasiswa dan pekerja muda dengan rentang usia 18–24 tahun sebagai pengguna utama *website* PBI.

- d. Hasil akhir dari kegiatan ini berupa rancangan UI/UX dan *prototype* sebagai solusi desain.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan non-reguler ini adalah untuk melakukan perancangan ulang UI/UX pada *homepage website* PBI agar mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, khususnya bagi mahasiswa dan pekerja muda.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang tampilan *homepage website* PBI yang lebih modern dan sesuai dengan karakteristik pengguna berusia 18-24 tahun.
2. Menyusun ulang struktur informasi dan navigasi *homepage website* PBI agar lebih intuitif dan terstruktur sehingga memudahkan pengguna dalam menemukan dan memahami informasi magang.
3. Menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses *redesign* UI/UX *homepage website* PBI sebagai pendekatan *user-centered design* untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna.