

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Inovasi Teknologi Raya merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *software house* dan pengembangan solusi digital. Perusahaan ini menyediakan berbagai layanan teknologi informasi, salah satunya berupa *platform* ZamanWeb yang menampung kumpulan template website siap pakai yang dapat dipesan dan disesuaikan oleh klien sesuai kebutuhan bisnis mereka. Dalam ekosistem pengembangan produk digital yang cepat, efisiensi proses kerja dan konsistensi visual menjadi faktor krusial agar produk yang dihasilkan memiliki kualitas yang seragam dan proses pengembangan yang lebih cepat.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan digitalisasi di berbagai sektor usaha, permintaan terhadap sistem *Point of Sale* (POS) yang fungsional, responsif, dan mudah digunakan juga semakin tinggi. Sistem POS memerlukan struktur antarmuka yang kompleks namun tetap intuitif bagi pengguna. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan proses perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) yang matang sebelum masuk ke tahap pengodean (*development*). Salah satu pendekatan terbaik untuk menjaga efisiensi ini adalah dengan membangun *Design System* yang berbasis pada komponen yang dapat digunakan kembali (*reusable components*).

Selama pelaksanaan magang berdampak eksternal di PT Inovasi Teknologi Raya, penulis terlibat dalam divisi UI/UX designer untuk merancang solusi digital template sistem *Point of Sale* (POS). Dalam perancangan ini, penulis menggunakan *tools* Figma untuk membangun ekosistem desain yang terstruktur. Fokus utama dari proyek ini tidak hanya membuat visual yang menarik, melainkan menyusun sebuah *design system* dan prototipe interaktif. Dengan memanfaatkan fitur reusable components (seperti *variants* dan *component properties*) di Figma, proses iterasi desain menjadi lebih cepat dan meminimalisasi ketidakkonsistenan elemen visual antar-halaman sistem POS.

Oleh karena itu, penulis memilih topik ini sebagai laporan magang dengan fokus pada bagaimana perancangan prototipe dan *design system Point of Sale* berbasis *reusable component* menggunakan Figma dapat memberikan dampak eksternal berupa efisiensi *workflow* bagi tim pengembang (*developer*) di PT. Inovasi Teknologi Raya.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Waktu Pelaksanaan: 20 Februari 2026 - 20 Juli 2026

Jam Kerja : 09.00 – 16.00

Tempat : PT. Inovasi Teknologi Raya

Alamat : Jl. Air Putih No.18, Tengkerang Utara,
Kec. Bukit Raya, Kota Pekanbaru, Riau 28126.

1.3 Tujuan

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan dari pelaksanaan magang berdampak eksternal ini adalah untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam lingkungan kerja nyata, khususnya pada proses pengembangan website di PT. Inovasi Teknologi Raya.

1.3.2 Tujuan Khusus

Secara khusus, kerja praktik ini bertujuan untuk:

1. Merancang antarmuka (*User Interface*) dan alur pengguna (*User Experience*) sistem *Point of Sale* (POS) yang responsif dan intuitif menggunakan *tools* Figma.
2. Membangun *Design System* yang solid dan terstruktur berbasis *reusable components* guna menjaga konsistensi visual dan mempercepat proses pengembangan produk.
3. Menghasilkan prototipe (*high-fidelity prototype*) sistem POS yang interaktif sebagai acuan atau panduan bagi tim *developer* dalam proses implementasi kode.

1.4 Manfaat

1.4.1 Bagi Mahasiswa

1. Mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan teori desain antarmuka ke dalam perancangan produk nyata berupa sistem *Point of Sale* (POS).
2. Mengasah kemampuan dalam membangun tata kelola desain yang terstruktur melalui pembuatan *design system*

dan komponen yang dapat digunakan kembali (*reusable components*) di Figma.

3. Meningkatkan keterampilan teknis dalam menyusun dokumentasi prototipe yang siap diimplementasikan oleh tim pengembang.

1.4.2 Bagi Perusahaan

1. Memiliki aset digital berupa design system dan prototipe *Point of Sale* (POS) yang terstandarisasi untuk mempercepat proses *development* atau kustomisasi template bagi klien masa depan.
2. Membantu menyelaraskan pemahaman visual antara tim UI/UX desainer dan tim developer, sehingga mengurangi risiko kesalahan komunikasi teknis saat proses pengodean berjalan.

1.4.3 Bagi Perguruan Tinggi

1. Memperoleh umpan balik mengenai relevansi kurikulum Teknik Informatika, khususnya pada topik rekayasa antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX), dengan kebutuhan terkini di industri teknologi.
2. Memperkuat hubungan kerja sama profesional antara institusi pendidikan dan industri melalui program Magang Berdampak Eksternal.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan magang berdampak eksternal ini terdiri dari lima bab, masing-masing memiliki sub-bab yang membahas pokok-pokok terkait kegiatan dan laporan Magang Berdampak Eksternal. Adapun uraian setiap bab secara garis besar adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang perancangan sistem POS, rumusan tujuan umum dan khusus, manfaat yang diharapkan dari proyek desain ini, serta sistematika penyusunan laporan.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

Menjelaskan latar belakang PT. Inovasi Teknologi Raya, visi dan misi organisasi, struktur kepengurusan divisi, serta lini produk digital utama yang dikelola oleh perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Menyajikan landasan ilmiah dan konsep dasar yang digunakan sebagai acuan perancangan, meliputi teori *User Interface* (UI), *User Experience* (UX), prinsip *Design System*, pemanfaatan *Reusable Components*, alur kerja *Point of Sale* (POS), serta kriteria *Usability* dalam Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

BAB IV PEMBAHASAN

Berisi dokumentasi seluruh rangkaian kegiatan magang, proses analisis kebutuhan sistem POS, pembuatan *library component* di Figma, perancangan tata letak (*layouting*), penyusunan prototipe interaktif, serta evaluasi hasil rancangan berdasarkan prinsip IMK.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dari hasil perancangan prototipe dan design system yang telah diselesaikan, serta saran-saran yang relevan untuk pengembangan atau implementasi kode lebih lanjut.