

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Abrisam Bintang Indonesia adalah mitra resmi Telkomsel yang bergerak di bidang layanan jaringan dan telekomunikasi, perusahaan ini fokusnya yaitu untuk wilayah operasional Pekanbaru-Siak. Sebagai anak perusahaan telkomsel yang baru saja berdiri, perusahaan ini memiliki beberapa tantangan, terutama dalam pemasaran produk dan data pelanggan. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah belum memiliki *platform digital* untuk mendukung aktivitas *operasional* perusahaan. Saat ini pengelolaan produk dan pemasaran produk masih dilakukan secara manual. Selain itu, perusahaan ini juga belum memiliki *website profile* perusahaannya sendiri sehingga menyulitkan pelanggan atau mitra dalam mengakses informasi tentang perusahaan. Kondisi ini tidak hanya menyulitkan pemasaran produk tetapi juga dapat menghambat efektivitas komunikasi dan promosi perusahaan.

Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan sebuah solusi *digital* berupa *website* yang dirancang khusus untuk memenuhi kebutuhan *operasional* perusahaan. Hal yang terpenting dalam mendesain *website* ini adalah tampilan antar muka pengguna (*UI*) yang baik, khususnya untuk tampilan pengunjung

Tampilan *User Interface (UI)* sangat penting bagi pengunjung karena menjadi kesan pertama yang mereka dapatkan saat mengakses sebuah *website*. *UI* yang menarik, terorganisir, dan mudah digunakan membantu pengunjung merasa nyaman, menemukan informasi dengan cepat, serta meningkatkan

kepercayaan mereka terhadap perusahaan. Desain *UI* yang *responsif* membuat tampilan *website* yang nyaman digunakan di semua perangkat, seperti ponsel, tablet, atau *desktop*. Selain itu, tampilan yang rapi dan tidak berantakan, seperti warna dan gaya yang serasi, membantu memperkuat kesan merek di mata pengunjung. Dengan *desain* yang baik, pengunjung akan merasa lebih nyaman dan betah, bahkan lebih mungkin untuk melakukan hal yang diinginkan, seperti mendaftar atau membeli produk.

Dengan adanya *desain UI* yang fungsional dan menarik, khususnya pada bagian pengunjung, *website* ini dapat menjadi solusi bagi PT. Abrisam bintang Indonesia. Selain dapat memberikan identitas bagi perusahaan *website* ini juga dapat mendukung pemasaran dan penjualan produk Telkomsel.

1.2 Tujuan Kerja Praktik

1.2.1 Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Memenuhi salah satu syarat kelulusan mata kuliah Kerja Praktik pada program studi Sistem Informasi di Politeknik Caltex Riau.
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman langsung mengenai budaya kerja di sebuah instansi.
- 3) Menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dari mata kuliah Desain Pengalaman Pengguna dalam menciptakan antarmuka pengguna (*UI*) untuk *website* perusahaan yang menarik, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

- 4) Menciptakan solusi *desain* yang tidak hanya menarik tetapi juga *fungsional*, untuk meningkatkan kenyamanan pengguna dan mendukung *operasional* serta pemasaran perusahaan.
- 5) Membantu perusahaan PT. Abrisam Bintang Indonesia dalam merancang *website* yang dapat mendukung pemasaran produk Telkomsel dan memberikan informasi yang lebih mudah diakses oleh pelanggan atau mitra.
- 6) Memahami tantangan dalam perancangan *UI/UX* di lingkungan kerja yang melibatkan kolaborasi dengan tim lainnya fungsi, seperti *front end* dan *back end*

1.2.2 Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mendesain antarmuka pengguna (*UI*) yang menarik, terstruktur dengan baik, dan mudah digunakan untuk meningkatkan pengalaman pengunjung saat mengakses *website*, dan diharapkan dengan mendesain antarmuka (*UI*) yang menarik ini dapat menarik penggunanya untuk mendaftar atau membeli produk agar dapat meningkatkan penjualan.
- 2) Merancang tampilan *website* yang menarik untuk mendukung pemasaran produk Telkomsel dan memperkenalkan PT. Abrisam Bintang Indonesia sebagai mitra resmi Telkomsel.
- 3) Menerapkan prinsip-prinsip desain pengalaman pengguna (*UX*) untuk memastikan *website* mudah dinavigasi, informasi mudah ditemukan, dan pengunjung merasa nyaman selama berinteraksi dengan *website*.

1.3 Manfaat Kerja Praktik

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat dari kerja praktik ini untuk mahasiswa adalah sebagai berikut :

- 1) Mendapatkan pengalaman langsung dalam membuat desain *UI/UX website* khususnya tampilan pengunjung di dunia kerja nyata.
- 2) Memperoleh keterampilan teknis seperti riset kebutuhan pengguna, membuat konsep desain (*wireframe*), hingga menguji hasil desain.
- 3) Menambah wawasan tentang *desain UI/U* yang sebelumnya belum dipelajari di kampus.
- 4) Memahami bagaimana proses kerja profesional di perusahaan, termasuk tantangan yang dihadapi.
- 5) Menambah portofolio sebagai nilai tambah untuk melamar pekerjaan di bidang desain *UI/UX* atau teknologi informasi.

1.3.2 Manfaat Bagi Perguruan Tinggi

Adapun manfaat dari kerja praktik ini bagi perguruan tinggi adalah sebagai berikut :

- 1) Perguruan tinggi mendapat citra *positif* melalui kontribusi mahasiswa yang membantu menyelesaikan masalah perusahaan.
- 2) Pengalaman yang didapatkan oleh mahasiswa selama kerja praktik memberikan umpan balik yang berharga bagi perguruan tinggi untuk meningkatkan dan menyesuaikan program studi agar lebih efektif dan sesuai dengan standar industri.

1.3.3 Manfaat Bagi Instansi atau Perusahaan

Adapun manfaat dari kerja praktik ini bagi instansi atau perusahaan adalah sebagai berikut :

- 1) Perusahaan mendapatkan desain *UI/UX* yang dapat memperkuat identitas perusahaan, mempermudah pemasaran produk dan meningkatkan penjualan.
- 2) Mendapat ide-ide baru dari mahasiswa yang membawa inovasi dan kreativitas dalam mendesain *website*.
- 3) Membantu menyelesaikan permasalahan perusahaan terkait tampilan dan fungsi *website*.
- 4) Mendukung pekerjaan tim perusahaan melalui kontribusi mahasiswa dalam pengerjaan proyek tertentu.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah kerja praktik yang dilakukan adalah tidak adanya Sistem *Profile Company* dan *Inventory* Perusahaan PT.Abrisam Bintan Indonesia. Selain itu, Batasan masalah dalam pengerjaan laporan kerja praktik yang dilakukan adalah :

- a. *Design website* Sistem *Profile Company* dan *Inventory* Perusahaan PT. Abrisam Bintan Indonesia untuk Pengunjung.
- b. Proses pembuatan *design thinking* dan *prototyping* menggunakan *tools figma*.

1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Adapun waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktik yang telah dilakukan yaitu sebagai berikut :

Tanggal : 09 September 2024 – 09 Januari 2025
Waktu Kerja : Senin s.d. Jum'at, pukul 09.00 s.d. 17.00
Tempat : PT.Abrisam Bintang Indonesia
Alamat : J.Lobak No.16E, Kelurahan Tampan,
Kecamatan Delima, Kota Pekanbaru,
Provinsi Riau
Bagian : IT

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian kerja praktik ini menggunakan beberapa metode untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai pedoman dalam menulis laporan kerja praktik, diantaranya :

1) Wawancara

Yaitu dengan melakukan dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan secara langsung kepada pembimbing di PT Abrisam Bintang Indonesia.

2) *Studi Literatur*

Yaitu dengan cara melakukan *Studi Literatur* dengan mengumpulkan dan membaca panduan-panduan dan dokumentasi yang berkaitan dengan proyek akhir yang dilakukan sebagai referensi.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memudahkan pembaca untuk memahami kandungan suatu karya ilmiah. Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Berisi latar belakang kerja praktik, tujuan umum kerja praktik, tujuan khusus kerja praktik, batasan masalah, manfaat kerja praktik, metode penulisan, dan sistematis penulisan.

BAB II. TINJAUAN UMUM INSTANSI

Bab ini berisikan gambaran umum PT Rumah Sakit Bakti Timah Pangkalpinang yang meliputi sejarah perkembangan, struktur organisasi serta visi misinya.

BAB III. LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori yang berhubungan dengan kerja praktik. Landasan teori digunakan sebagai arahan dan dasar teori dalam pembahasan kerja praktik.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi informasi mengenai kegiatan yang dilakukan selama masa kerja praktik dan *project* yang telah dikerjakan berdasarkan teori dan rancangan yang telah dibangun.

BAB V. PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran untuk pengembangan bagi instansi.