BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital di era *Society 5.0* telah mengubah pola belajar dan bekerja masyarakat modern. Dunia pendidikan kini dituntut untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya memiliki kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri. Kolaborasi antara institusi pendidikan, pelaku usaha, dan pengembang teknologi menjadi kunci dalam menyiapkan sumber daya manusia yang adaptif terhadap transformasi digital [1].

Dalam konteks ini, PT. Vinix Seven Aurum sebagai perusahaan teknologi di bidang edukasi dan karier menghadirkan berbagai program pembelajaran digital dan *e-course* melalui platform Vinix. Platform ini bertujuan membantu mahasiswa dan profesional muda mengembangkan keterampilan berbasis industri. Namun, hasil evaluasi menunjukkan bahwa banyak pengguna berhenti setelah menyelesaikan *e-course* karena tidak adanya wadah untuk menerapkan keterampilan tersebut secara nyata. Hal ini menyebabkan rendahnya *engagement* pengguna dan terbatasnya kesempatan mahasiswa untuk membangun portofolio pengalaman kerja.

Sementara itu, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang merupakan pilar utama perekonomian Indonesia dengan kontribusi lebih dari 60% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) menghadapi kendala dalam memperoleh tenaga magang yang terampil dan fleksibel. Proses rekrutmen

konvensional sering kali memakan waktu, rumit, serta kurang efisien untuk kebutuhan proyek jangka pendek. Padahal, banyak UMKM membutuhkan dukungan tenaga tambahan dalam bidang pemasaran digital, desain, riset, hingga manajemen konten untuk membantu proses transformasi digital mereka [2].

Untuk menjembatani kebutuhan antara mahasiswa yang mencari pengalaman kerja dan UMKM yang memerlukan tenaga profesional jangka pendek, PT. Vinix Seven Aurum mengembangkan konsep Vinix Micro Internship, yaitu program magang berbasis proyek dengan durasi fleksibel (1–4 minggu). Melalui program ini, mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari *e-course* Vinix ke dalam proyek nyata, memperoleh sertifikat digital, serta membangun portofolio profesional.

Sebagai bagian dari upaya pengembangan program tersebut, dilakukan perancangan UI/UX *Website* digital yang berfungsi memfasilitasi interaksi antara mahasiswa dan UMKM. *Website* ini dirancang untuk menjadi *marketplace* magang mikro yang mempertemukan kedua pihak secara efisien, cepat, dan user-friendly. Desain antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) menjadi fokus utama agar sistem mudah digunakan, menarik secara visual, serta mampu memberikan pengalaman interaktif yang positif bagi pengguna dari dua sisi mahasiswa dan perusahaan.

Melalui pendekatan UI/UX yang tepat, *Website* ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang efektif bagi PT. Vinix Seven Aurum dalam memperluas ekosistem “belajar, praktik, karier”. Selain itu, platform ini juga berkontribusi

terhadap peningkatan kompetensi mahasiswa sekaligus mendukung proses digitalisasi dan penguatan daya saing UMKM di Indonesia [3].

Berdasarkan uraian di atas maka penulis membuat laporan tugas akhir ini dengan mengambil judul **"PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* VINIX MICRO INTERNSHIP"**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah dari pembahasan tersebut yaitu: Bagaimana hasil "PERANCANGAN UI/UX PADA *WEBSITE* VINIX MICRO INTERNSHIP" ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian dan memperjelas penyelesaian sehingga proses mudah dipahami dan penyusunan yang lebih terarah, maka dilakukan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *Website Vinix Micro Internship* yang dikembangkan oleh PT. Vinix Seven Aurum.
2. Perancangan dilakukan untuk versi *Website* (desktop dan mobile), tanpa mencakup pengembangan aplikasi mobile secara terpisah.

3. Tahapan penelitian dibatasi pada proses analisis kebutuhan, perancangan tampilan (prototype), dan evaluasi desain awal, tanpa melakukan implementasi sistem secara menyeluruh ke tahap *back-end development*.
4. Pengujian desain hanya dilakukan untuk mengukur aspek kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian tampilan antarmuka, berdasarkan prinsip dasar UI/UX.
5. Sasaran utama pengguna *Website* ini adalah mahasiswa sebagai pencari program *micro internship* dan UMKM atau perusahaan kecil sebagai penyedia proyek magang.
6. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari observasi, wawancara, dan studi pustaka, yang relevan dengan kebutuhan pengguna pada platform magang digital.

1.4. Tujuan dan manfaat penelitian

1.4.1. Tujuan penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah:

1. Merancang antarmuka pengguna (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada *Website Vinix Micro Internship* agar mudah digunakan, menarik secara visual, serta memberikan pengalaman interaktif yang optimal bagi pengguna.
2. Mengembangkan rancangan sistem berbasis web yang mampu memfasilitasi mahasiswa dalam mencari dan mengikuti program *micro internship* secara efisien dan fleksibel.

3. Menerapkan prinsip design thinking dan user centered design untuk memastikan kebutuhan pengguna (mahasiswa dan UMKM) menjadi dasar utama dalam proses perancangan.
4. Membantu UMKM dan perusahaan mitra dalam memperoleh tenaga magang yang terampil melalui sistem digital yang praktis, cepat, dan terukur.
5. Menghasilkan prototype desain UI/UX *Website* yang dapat digunakan PT. Vinix Seven Aurum sebagai dasar pengembangan sistem magang digital secara menyeluruh.

1.4.2. Manfaat penelitian

Adapun manfaat dari penelitian terhadap objek yaitu:

1. Mendukung pengembangan ekosistem digital PT. Vinix Seven Aurum dengan menyediakan platform *micro internship* yang menghubungkan mahasiswa dan UMKM secara langsung.
2. Membantu mahasiswa memperoleh pengalaman kerja nyata dan membangun portofolio profesional melalui proyek magang jangka pendek berbasis digital.
3. Mempermudah UMKM dan pelaku usaha kecil dalam menemukan tenaga magang yang sesuai kebutuhan secara efisien, tanpa proses rekrutmen yang rumit.
4. Memberikan dasar rancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang dapat meningkatkan keterlibatan (engagement) serta kepuasan pengguna terhadap platform Vinix.
5. Menjadi referensi bagi penelitian sejenis dalam bidang UI/UX Design dan pengembangan sistem magang digital berbasis web di Indonesia.

1.5. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur penelitian yang dilakukan. Adapun sistematika penulisan laporan ini terdiri dari enam bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah**,** rumusan masalah**,** batasan masalah**,** tujuan dan manfaat penelitian**,** serta sistematika penulisan**.** Bab ini memberikan gambaran umum mengenai alasan dilakukannya penelitian, ruang lingkup permasalahan, dan arah penelitian yang akan dilakukan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi kajian pustaka dan teori-teori yang menjadi dasar dari penelitian, meliputi konsep *User Interface* (UI)**,** User Experience (UX)**,** Design Thinking**,** Micro Internship**,** serta peran UMKM dalam transformasi digital. Selain itu, bab ini juga menguraikan hasil penelitian terdahulu yang relevan sebagai referensi pendukung perancangan *Website* Vinix Micro Internship.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode dan tahapan penelitian yang digunakan, termasuk pendekatan yang diterapkan, teknik pengumpulan data, analisis kebutuhan pengguna, serta tahapan penerapan metode *Design Thinking* yang meliputi *empathize, define, ideate, prototype,* dan *test*.

BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas hasil analisis kebutuhan pengguna (mahasiswa dan UMKM) serta proses perancangan sistem *Website* Vinix Micro Internship. Pada bab ini juga dijelaskan rancangan *wireframe*, *mockup*, dan *prototype* berdasarkan prinsip UI/UX yang telah ditetapkan.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan proses implementasi hasil perancangan UI/UX ke dalam bentuk *prototype* yang dapat diuji coba. Selain itu, dijelaskan pula hasil pengujian yang dilakukan untuk menilai tingkat usability**,** efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap rancangan yang dibuat.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan serta saran untuk pengembangan sistem Vinix Micro Internship di masa mendatang. Bab ini menjadi penutup keseluruhan laporan dan merangkum pencapaian dari tujuan penelitian.