

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Politeknik Negeri Bengkalis merupakan satu-satunya Perguruan Tinggi Negeri yang ada di Provinsi Riau, tepatnya di Kabupaten Bengkalis. Politeknik Negeri Bengkalis diresmikan menjadi Perguruan Tinggi Negeri pada tanggal 26 Desember 2011 oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA. Jurusan di Politeknik Negeri Bengkalis terdiri dari 7 (Tujuh) Jurusan yaitu: Jurusan Teknik Perkapalan, Teknik Mesin, Teknik Sipil, Teknik Informatika, Teknik Elektro, Administrasi Niaga dan Kemaritiman, sedangkan untuk program studi terdiri atas 18 termasuk program studi Rekayasa Perangkat Lunak.

Teknik Informatika merupakan salah satu jurusan yang ada di Politeknik Negeri Bengkalis. Kurikulum yang terdapat pada jurusan ini lebih mengarah pada bidang informatika, dan komputer. Hal ini memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia yang berkualitas dibidang informatika dan komputer.

Salah satu kegiatan yang telah dilaksanakan berdasarkan kurikulum tersebut adalah Kerja Praktek. Kegiatan Kerja Praktek dilaksanakan setiap tahun yang bertujuan untuk meningkatkan dan menambah pengalaman dan wawasan didalam dunia kerja baik industri maupun di instansi pemerintahan.

Kegiatan Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan Intra Kurikuler yang tergabung dalam kelompok mata kuliah berkehidupan bermasyarakat (MBB) pada semua jurusan di Politeknik Negeri Bengkalis. Kegiatan Kerja Praktek merupakan salah satu kegiatan mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis dalam menyelesaikan studi yang dilaksanakan pada setiap akhir semester VII (tujuh), dan kegiatan ini wajib untuk diikuti oleh semua mahasiswa yang ada pada setiap jurusan di Politeknik Negeri Bengkalis.

Mahasiswa dituntut lebih aktif dalam pelaksanaan Kerja Praktek pada suatu industri baik itu perusahaan maupun instansi. Berbagai perusahaan dan instansi membuka kesempatan bagi mahasiswa untuk melaksanakan Kerja Praktek. Salah satunya perusahaan PT. CMLABS INDONESIA DIGITAL - MALANG. PT Cmlabs ini merupakan perusahaan yang bergerak dibidang SEO sebagai konsultan SEO dalam bisnis.

Cmlabs adalah merek dibawah PT. CMLABS INDONESIA DIGITAL, mengkhususkan diri dalam bidang SEO. Perusahaan ini membantu perusahaan atau meningkatkan visibilitas merek mereka di internet. Cmlabs melayani pengguna di konsultan SEO, penulisan konten, pemasaran konten, dan juga memiliki produk yaitu *SERPs Tracker*.

Kerja Praktek ini dilaksanakan secara online di PT. CMLABS INDONESIA DIGITAL Kota Malang selama 4 bulan, dimulai sejak tanggal 08 Februari 2021 - 08 Juni 2021. beralamat di Jl. Seruni No.9, Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur Kode Pos 65141. Pada instansi ini jadwal kerja prakteknya dimulai pukul 08.00 sampai 17.00 setiap hari senin hingga jum'at. Setiap pekerjaan dilakukan berdasarkan bimbingan dari mentor. Selama melakukan KP disana terdapat beberapa bagian tim yang sudah dibentuk oleh perusahaan dimana mereka fokus kepada profesi mereka masing-masing, dan penulis berprofesi sebagai UI/UX *Designer* yang bertanggung jawab dengan tampilan antar muka *project client*. dan penulis mendapatkan salah satu *project client* yang ingin di redesain secara keseluruhan dari sisi UI dan UX nya yang terlihat monoton dan kurang modern. *Project* yang penulis desain adalah aplikasi *furniture* berbasis *website* yaitu *icreate.id*. *tools* dan media andalan yang penulis gunakan untuk meredesain *website* mereka yaitu Figma, dan sources media yang penulis gunakan adalah *boxicons*, *feather icons* dan *pexels*.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

Ruang lingkup selama melaksanakan kerja praktek adalah mengikuti kegiatan yang berhubungan dengan proses dari proyek yang dimulai dari tahap perencanaan, perancangan sampai pelaksanaan. Selama melaksanakan kegiatan yang berhubungan dengan proyek praktek diawasi oleh pembimbing dari instansi.

Kerja Praktek dilaksanakan di PT.Cmlabs Indonesia Digital, Malang. Dalam pelaksanaan Kerja Praktek di PT.Cmlabs Indonesia Digital, Malang, penulis ditempatkan di tim UI/UX, yang dilaksanakan mulai tanggal 08 Februari s/d 08 Juni 2021 yang berlangsung dengan baik dan lancar. Kegiatan yang dilakukan di tim tersebut adalah melakukan riset untuk perancangan antarmuka dari aplikasi yang akan dibuat, mencari inspirasi desain sesuai *trends*, riset warna dan membuat ilustrasi.

1.3 Tujuan Dan Manfaat Kerja Praktek

Tujuan dari Kerja Praktek ini adalah:

1. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh dari perkuliahan
2. Mempermudah pengguna pada saat berkunjung
3. Meningkatkan pengalaman pengguna

Adapun manfaat Kerja Praktek ini adalah:

1. Mahasiswa dapat mengimplementasikan atau mempraktikkan secara langsung ilmu yang telah diperoleh dari bangku perkuliahan kedalam dunia kerja

2. Pengunjung dapat melihat informasi berita dan inspirasi desain seputar furniture

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Adapun output yang dihasilkan nantinya adalah sebuah desain web yang memiliki tampilan yang menarik dan elegan dari sisi UI yang akan membuat pengunjung betah berlama-lama dengan disajikan tampilan visual yang mewah dan terkesan modern dengan menonjolkan tema desain web tentang *furniture*, serta memberikan UX atau pengalaman pengguna yang lebih baik dalam interaksi pengguna dengan aplikasi, seperti *item* yang menampilkan inspirasi desain *furniture* yang menarik ditambah dengan artikel yang membahas tentang desain furniture, hal ini akan membuat pengunjung merasa terbantu dengan berbagai informasi yang berhubungan dengan desain *furniture* sebelum mereka membeli produk tersebut, mereka bisa mendapatkan gambaran penerapan dari produk yang akan mereka beli.

