

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam cara perusahaan berinteraksi dan berkomunikasi dengan pelanggan dan mengelola informasi. Salah satu bentuk inovasi adalah pemanfaatan website sebagai media utama penyampaian informasi dan layanan. Website tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi, tetapi juga sebagai platform interaktif yang dapat mempermudah komunikasi, pendaftaran, hingga pengelolaan data secara efisien.

CV. Bina Karya Nusantara, sebagai lembaga kursus dan pelatihan untuk siswa SMP dan SMK, memegang peran penting dalam mencetak sumber daya manusia yang kompeten di bidangnya. Namun, seiring meningkatnya jumlah peserta dan kebutuhan informasi yang cepat, metode penyampaian informasi secara manual mulai menghadapi berbagai kendala. Calon peserta seringkali harus datang langsung untuk mendapatkan informasi atau melakukan pendaftaran, yang tentu kurang praktis di era serba digital ini.

Kondisi tersebut menimbulkan kebutuhan akan sebuah sistem berbasis web yang mampu menyediakan informasi secara lengkap dan dapat diakses kapan saja. Website dengan desain antarmuka yang baik diharapkan mampu menjadi solusi yang tidak hanya menyampaikan profil perusahaan dan galeri kegiatan, tetapi juga menyediakan layanan pendaftaran pelatihan, pengecekan status lamaran, serta kontak yang mudah diakses oleh calon peserta maupun mitra.

Perancangan desain antarmuka website company profile ini didasari untuk meningkatkan kualitas pelayanan sekaligus memperluas jangkauan promosi melalui platform digital. Dengan antarmuka yang dirancang responsif, menarik, dan user-friendly, website ini dapat menjadi media yang efektif dalam membangun citra profesional perusahaan serta memudahkan pengguna dalam mengakses layanan.

Selain itu, topik ini relevan dengan keahlian penulis dalam bidang multimedia dan desain antarmuka, sehingga pelaksanaan kerja praktek ini menjadi kesempatan untuk mengimplementasikan teori yang telah dipelajari di perkuliahan ke dalam proyek nyata.

Diharapkan, hasil dari kegiatan ini dapat memberikan kontribusi langsung bagi CV. Bina Karya Nusantara dalam meningkatkan efisiensi kerja dan kualitas layanan, sekaligus menjadi pengalaman berharga bagi penulis dalam menghadapi tantangan dunia industri.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Ruang lingkup kerja dalam program Kerja Praktek di CV. Bina Karya Nusantara mencakup kegiatan perancangan, pengembangan, dan desain antarmuka untuk website company profile yang dilengkapi dengan fitur pendaftaran pelatihan dan pengecekan status lamaran. Fokus utama kegiatan ini adalah pada optimalisasi pengalaman pengguna (user experience) dan kemudahan akses informasi, sehingga website dapat menjadi media yang efektif dalam mendukung kegiatan operasional perusahaan. Adapun ruang lingkup kerja yang dilakukan meliputi:

1. Analisis Kebutuhan

- Mengumpulkan informasi terkait profil perusahaan, informasi perusahaan, alur pendaftaran, dan kebutuhan fitur tambahan.
- Mengidentifikasi masalah pada sistem pendaftaran manual yang digunakan sebelumnya.

2. Perancangan Antarmuka

- Mendesain tampilan halaman utama, profil perusahaan, galeri, kontak, dan informasi perusahaan.
- Mendesain halaman formulir pendaftaran.
- Mendesain halaman pengecekan status lamaran agar calon peserta dapat memantau hasil seleksi secara mandiri.

3. Pengembangan Prototype Website

- Membuat prototype interaktif menggunakan figma untuk memvisualisasikan alur penggunaan.
- Menguji prototype kepada pengguna untuk mendapatkan masukan perbaikan.

4. Implementasi Desain Responsif

- Menyesuaikan desain agar dapat digunakan secara optimal pada perangkat desktop, tablet, dan smartphone.

5. Evaluasi dan Dokumentasi

- Melakukan evaluasi desain berdasarkan feedback dari pihak perusahaan.
- Menyusun dokumentasi hasil desain, termasuk struktur navigasi, style guide, dan rekomendasi pengembangan selanjutnya.

Dengan ruang lingkup tersebut, program Kerja Praktek ini tidak hanya menghasilkan rancangan antarmuka yang fungsional dan menarik, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas layanan dan efisiensi pendaftaran di CV. Bina Karya Nusantara.

1.3 Manfaat dan Tujuan

Adapun manfaat dan tujuan dalam pelaksanaan program Kerja Praktek ini sebagai berikut:

1.3.1 Manfaat

Penyusunan laporan Kerja Praktek ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik bagi penulis, instansi, maupun pihak lain yang berkepentingan. Adapun manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

- Menambah wawasan dan pengalaman dalam menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan, khususnya di bidang desain antarmuka dan pengembangan sistem berbasis web.
- Melatih keterampilan analisis, pemecahan masalah, serta kemampuan bekerja sesuai dengan kebutuhan dunia industri.
- Mengasah kemampuan komunikasi dan kerja sama tim melalui interaksi langsung dengan pihak perusahaan.

2. **Bagi Instansi Tempat Kerja Praktek**

- Mendapatkan rancangan desain antarmuka yang dapat digunakan untuk mengembangkan website company profile dengan fitur pendaftaran pelatihan dan pengecekan status lamaran.
- Memperoleh solusi untuk meningkatkan efisiensi proses pendaftaran yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi sistem yang lebih terstruktur dan mudah diakses.

3. **Bagi Pihak Lain**

- Menjadi sumber informasi dan referensi terkait proses perancangan antarmuka website pendaftaran pelatihan yang efektif dan responsif.
- Mempermudah calon pelatihan dan kursus dalam mendaftarkan diri dan mendapatkan informasi.

1.3.2 Tujuan

Kegiatan Kerja Praktek ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan desain antarmuka website yang dapat mendukung aktivitas manajemen informasi dan pendaftaran siswa di industri kursus dan pelatihan, khususnya di CV. Bina Karya Nusantara. Melalui kegiatan ini, mahasiswa diharapkan mampu memahami alur kerja profesional, serta berkontribusi dalam menyelesaikan masalah nyata dengan pendekatan desain dan teknologi digital.

Tujuan khusus dari kegiatan ini meliputi:

1. Meningkatkan efisiensi penyampaian informasi perusahaan dengan menyediakan website company profile yang memuat deskripsi perusahaan, galeri, layanan pelatihan, dan kontak secara terstruktur dan mudah diakses.
2. Mengembangkan sistem pendaftaran pelatihan online yang fleksibel, sehingga proses pendaftaran menjadi lebih praktis dan personal.
3. Menyediakan fitur pengecekan status lamaran agar calon peserta atau pelamar dapat mengetahui diterima atau tidaknya secara cepat dan

transparan tanpa perlu menghubungi pihak perusahaan secara langsung.

4. Merancang antarmuka yang responsif dan user-friendly agar website dapat diakses dengan nyaman melalui berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile.
5. Meningkatkan citra profesional perusahaan melalui tampilan website yang modern, interaktif, dan sesuai standar desain saat ini.

Melalui tujuan-tujuan tersebut, kegiatan kerja praktek ini diharapkan mampu memberikan perubahan positif pada proses pengelolaan informasi dan pendaftaran di CV. Bina Karya Nusantara, sekaligus menjadi sarana pembelajaran yang bermanfaat bagi mahasiswa dalam mengimplementasikan keterampilan desain antarmuka ke dalam proyek nyata.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

2.2.1 Waktu Pelaksanaan

Program magang dilaksanakan selama kurang lebih satu bulan, dimulai pada tanggal 22 Juli 2025 hingga 22 Agustus 2025.

2.2.2 Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Kerja Praktek bertempat di CV. Bina Karya Nusantara, yang berlokasi di Jl. Raya Patoman, Gumuk Mas, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Pringsewu, Lampung 35375.

1.5 Sistematika Penulisan

Menurut Tim Penyusun Buku Panduan Kerja Praktik Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya (2021), laporan kerja praktik terdiri atas lima bagian yang memiliki sub bagian masing-masing.

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup, Manfaat dan Tujuan, Tempat dan Waktu Pelaksanaan, dan Sistematika Penulisan.

Bab II Gambaran Umum Perusahaan

Bab ini berisi tentang Gambaran umum perusahaan, Visi dan Misi, Lokasi Perusahaan, dan Struktur Organisasi.

Bab III Permasalahan Perusahaan

Bab ini berisi tentang Analisa Permasalahan Perusahaan, Landasan Teori, metode yang digunakan, Rancangan Program yang akan dibuat.

Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang hasil dan pembahasan dalam desain perancangan pembuatan website perusahaan.

Bab V Simpulan dan Saran

Bsb ini berisi kesimpulan yang didapat setelah melaksanakan kerja praktek serta saran dari hasil pelaksanaan Kerja Praktek.