I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Praktik Kerja Lapang (PKL) merupakan kegiatan pembelajaran di luar kampus yang ditempatkan pada perusahaan atau instansi pemerintah, yaitu mahasiswa bekerja di bawah bimbingan dosen dan pembimbing lapang. Capaian pembelajaran disesuaikan dengan ketentuan perusahaan atau instansi tempat PKL. Selama PKL, mahasiswa berperan sebagai "tenaga kerja" dan harus mengikuti semua peraturan yang berlaku di perusahaan (Pembelajaran & PPMPP, 2024). Penulis melaksanakan PKL di PT Microdata Indonesia.

Pada saat ini, PT Microdata berencana untuk membangun sebuah *cafe* yang menjadi tempat berkumpul bagi para *programmer*, mahasiswa IT dan masyarakat umum untuk membangun hubungan sosial dan profesional. *Cafe* ini diharapkan menjadi tempat yang cocok untuk belajar, bekerja, serta berdiskusi mengenai teknologi dan inovasi. Namun, salah satu permasalahan yang ingin diatasi adalah proses transaksi yang masih dilakukan secara manual dengan menggunakan kertas, seperti nota pesanan. Proses manual ini seringkali menghambat kelancaran transaksi karena berisiko menimbulkan masalah seperti kerusakan atau kehilangan nota pesanan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang lebih modern dan mudah.

Sistem modern dan mudah yang dimaksud adalah Aplikasi *Cafe* Microdata. Aplikasi ini dirancang dengan tujuan untuk memfasilitasi transaksi antara pembeli dan admin *cafe*, sehingga dapat meningkatkan kecepatan dan kemudahan dalam proses pembelian. Dengan adanya aplikasi ini, pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan, sedangkan admin dapat mengelola pesanan dengan waktu yang lebih singkat.

Penulis sebagai bagian dari tim PT Microdata Indonesia, ditugaskan pada tim UI/UX dalam merancang aplikasi *Cafe* Microdata. UI/UX yang dirancang dengan baik merupakan kunci keberhasilan dalam "Pembuatan UI/UX Aplikasi *Cafe* Berbasis *Website* di PT Microdata Indonesia". UI yang mudah dipahami

dan menarik serta UX yang memastikan interaksi pengguna dengan aplikasi berjalan lancar tanpa mengalami masalah atau kebingungan, memiliki tampilan yang menarik, dan memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan (Oktaviana Sembiring et al., 2019). Dengan kata lain, UI/UX berperan penting dalam memastikan bahwa aplikasi tidak hanya berfungsi dengan baik, tetapi juga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan dan mendorong penggunaan aplikasi secara berkelanjutan. Penggunaan aplikasi secara berkelanjutan berarti pengguna merasa nyaman dan puas dengan pengalaman mereka, sehingga mereka cenderung untuk terus menggunakan aplikasi dalam jangka waktu yang lama dan merekomendasikannya kepada orang lain.

1.2 Tujuan

Penyusunan laporan tugas akhir ini untuk memberikan gambaran tentang aktivitas penulis serta kontribusi penulis selama PKL berlangsung dan tujuan dari "Pembuatan UI/UX Aplikasi *Cafe* Berbasis *Website* Pada PT Microdata Indonesia" adalah untuk memberikan ide desain aplikasi dengan rancangan *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) serta mempermudah *programmer* dalam membuat Aplikasi *Cafe* Microdata..

II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

PT Microdata Indonesia merupakan perusahaan yang menyediakan jasa konsultasi di bidang teknologi informasi dengan berfokus pada pengembangan produk TI (Teknologi Informasi). PT Microdata Indonesia berdiri pada tahun 2010 di Bandar Lampung yang memiliki 20 tenaga ahli. Fokus utama perusahaan ini adalah pada pengembangan produk dan solusi teknologi informasi untuk instansi pemerintah, perusahaan transportasi dan logistik, serta industri bisnis. Berikut adalah gambar logo perusahaan PT Microdata Indonesia:

Gambar 1. Logo Perusahaan

Hasil kerja dari PT Microdata Indonesia telah menarik perhatian banyak perusahaan besar yang dapat memperkaya portofolio klien mereka. Sekarang, PT Microdata Indonesia menawarkan berbagai solusi, termasuk Konsultasi Teknologi Informasi, Konsultasi Jaringan, Desain Grafis, Fotografi Komersial, Desain Web, Pengembangan Perangkat Lunak, dan Pengembangan Aplikasi *Mobile*.

2.1.1 Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan yang kompeten, profesional, berkualitas dan terpercaya dalam pengembangan, pendidikan dan pelatihan teknologi informasi di berbagai wilayah di Indonesia.

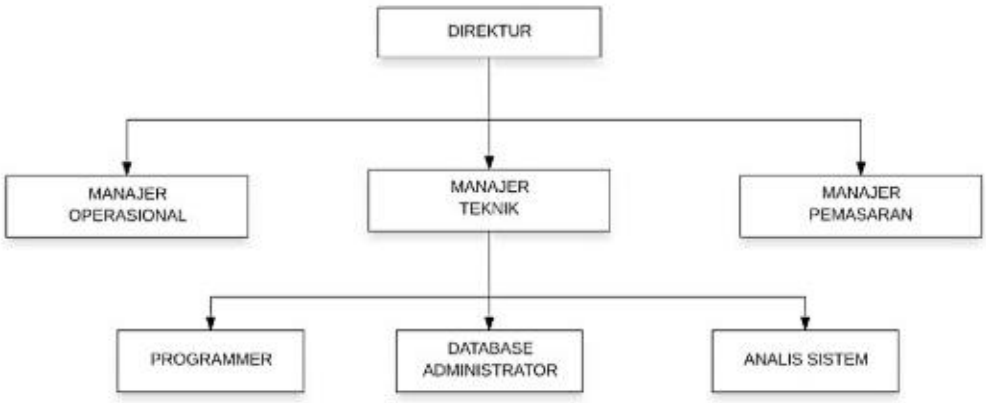
2.1.2 Misi Perusahaan

PT Microdata Indonesia memiliki misi yaitu :

1. Mengembangkan Produk IT yang berkualitas dan Kompetitif.
2. Memberikan servis yang profesional kepada mitra.
3. Mengembangkan kemitraan yang saling menguntungkan.
4. Mengembangkan inovasi terbaik dan terkini dalam setiap produk.
5. Meningkatkan benefit dan nilai tambah bagi mitra.

2.2 Struktur Organisasi

Berikut adalah gambar struktur organisasi PT Microdata Indonesia:



Gambar 2. Struktur Organisasi PT Microdata Indonesia

Berikut adalah tugas dan fungsi dari struktur organisasi PT Microdata Indonesia yang mendukung kinerja perusahaan:

1. Direktur
   a. Mengarahkan dan mengawasi operasional perusahaan sesuai dengan tujuan dan kebijakan yang telah ditetapkan.
   b. Menjalin hubungan dengan pihak eksternal, baik dari sektor swasta maupun pemerintah, untuk memastikan kelancaran bisnis.
   c. Menentukan kebijakan perusahaan dan bertanggung jawab atas kemajuan serta koordinasi semua kegiatan perusahaan.
   d. Membangun kerja sama dengan berbagai perusahaan lain.

2. Manajer Operasional
    a. Mengelola dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi operasional perusahaan..
    b. Mengawasi pengeluaran agar tetap sesuai dengan anggaran yang telah ditetapkan.
    c. Meningkatkan sistem operasional, proses, dan kebijakan untuk mendukung visi dan misi perusahaan.
    d. Menganalisis masalah dalam operasional.
    e. Bertanggung jawab atas penyelesaian dan penyerahan proyek tepat waktu.
3. Manajer Teknik
    a. Memimpin tim teknik dalam perencanaan dan pengembangan proyek.
    b. Merencanakan proyek secara keseluruhan.
    c. Memimpin pelaksanaan survei, pengumpulan data, dan informasi.
    d. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan teknik untuk menjamin kelancaran operasional.
4. Manajer Pemasaran
    a. Menyusun laporan kegiatan pemasaran, penjualan, dan promosi kepada Direktur.
    b. Mengkoordinasikan dan meningkatkan penjualan melalui saluran online dan offline.
    c. Mengelola semua media, acara, dan rekan bisnis untuk keperluan promosi dan meningkatkan penjualan.
    d. Mengembangkan produk atau layanan perusahaan.
5. *Programmer*
    a. Membuat program yang dibutuhkan oleh perusahaan.
    b. Menguji program dan aplikasi perangkat lunak untuk memastikan hasil yang diinginkan dan instruksi yang benar.
    c. Memperbaiki kesalahan dengan melakukan perubahan yang diperlukan dan memeriksa ulang program.
    d. Menulis, mengubah, dan memelihara program komputer atau paket perangkat lunak.

e. Melakukan analisis sistem dan tugas pemrograman untuk memelihara dan mengontrol penggunaan perangkat lunak.

6. *Database Administrator*
   a. Memodifikasi database dan sistem manajemen *database* yang ada.
   b. Mengkoordinasikan pengembangan *database* dan menentukan lingkup serta batasan proyek.
   c. Menentukan pengguna dan tingkat akses untuk setiap segmen dari *database*.
7. Analisis Sistem
   a. Menentukan perangkat lunak atau perangkat keras yang diperlukan untuk mengatur atau mengubah sistem.
   b. Menyiapkan *flowchart* dan diagram yang menggambarkan kemampuan dan proses sistem yang digunakan.
   c. Mendokumentasikan kekurangan dan solusi terhadap sistem yang ada sebagai referensi di masa mendatang.
   d. Mengumpulkan informasi untuk analisis dan evaluasi sistem yang ada atau untuk merancang sistem baru.
   e. Melakukan riset, perencanaan, instalasi, konfigurasi, pemecahan masalah, pemeliharaan, dan peningkatan sistem operasi.

2.3 Proses Bisnis Yang Dijalankan

PT Microdata Indonesia melaksanakan berbagai proses bisnis yang bertujuan untuk mendukung pengembangan dan pengelolaan sistem informasi bagi klien dari berbagai sektor. Berikut ini adalah beberapa proses bisnis utama yang dijalankan oleh perusahaan:

1. *Web Development*

Menyediakan layanan pengembangan web dan perangkat lunak berbasis internet. Layanan ini mencakup pembuatan situs web, aplikasi *mobile*, optimasi web di internet (*Search Engine Optimization*), integrasi dengan sistem *e-commerce* dan pembayaran kartu kredit online, serta pengembangan sistem berbasis web seperti CRM (*Customer Relationship Management*) dan *Knowledge Management*.

2. Desain Grafis

Menyediakan layanan desain yang interaktif, kreatif, dan modern untuk kebutuhan iklan dan pemasaran. Jasa desain grafis ini mencakup pembuatan 3D *Modeling*, *Vector*, *Sketch*, *Digital Painting*, *Draft* CAD 2D, Videografi, dan Fotografi.

3. *Development & Integration*

Menyediakan solusi aplikasi bagi mitra, termasuk pengembangan dan integrasi dengan sistem lain sesuai kebutuhan mitra.

4. *IT Training*

Menawarkan layanan pelatihan untuk pengembangan sumber daya manusia di sektor pendidikan, perusahaan, atau pemerintah dengan menggunakan teknologi dan konsep terkait IT.