

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era saat ini dimana teknologi berkembang begitu pesat, dan berjalan beriringan dengan keinginan pengguna yang ingin selalu lebih mudah dan cepat. Hal ini mendorong perusahaan berlomba-lomba untuk menyediakan solusi baik berupa aplikasi ataupun *website*, yang dapat memudahkan kegiatan pengguna. Dalam pembuatan sebuah *website* dibutuhkan sebuah analisis sistem yaitu, dimana sistem dapat memahami dan menspesifikasi detail yang harus dilakukan. Selain itu, perancangan antarmuka merupakan salah satu hal yang penting dalam pembuatan sebuah *website* karena akan menjelaskan dengan detail bagian-bagian yang akan diimplementasikan [1]. Sehingga dengan melakukan analisa perancangan antarmuka akan menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Interaksi manusia dan komputer atau *Human Computer Interaction (HCI)* merupakan disiplin ilmu yang mempelajari perancangan, implementasi, dan evaluasi sistem komputasi interaktif dan berbagai aspek terkait [2]. Interaksi manusia dan komputer merupakan proses yang harus diperhatikan dalam pembuatan sebuah *website*, dalam Interaksi manusia dan komputer terdapat 8 *golden rules principle* merupakan sebuah aturan dalam membuat rancangan antarmuka untuk suatu aplikasi yang dicetuskan oleh Ben Shneiderman dalam bukunya *Designing the User Interface*. Aturan tersebut terdiri dari *Strive for consistency, Enable frequent users to use shortcuts, Offer feedback, Design dialog to yield closure, Prevent errors, Permit easy reversal of actions, Support internal locus of control* dan *Reduce short-term memory load*. [3]

Website rekrutmen PT Qtera Mandiri merupakan salah satu solusi yang seharusnya membantu HRD dalam mengelola sumber daya manusia, tetapi hal tersebut tidak berjalan sesuai dengan tujuan awal dari sebuah *website* rekrutmen. Hal ini dikarenakan kurangnya analisa perancangan sehingga terdapat beberapa proses yang tidak berjalan dengan baik, sebagai contoh HRD tidak dapat menampilkan semua data pelamar dan hanya dapat menampilkan sepuluh data pelamar terbaru. Sehingga HRD harus memindahkan data tersebut kedalam *software* lokal, lalu mengelola datanya secara manual seperti mengubah status pendaftaran pelamar dan *sorting* data.

Hasil kerja magang yang akan dilaksanakan yaitu analisis perancangan antarmuka sesuai dengan 8 *golden rules principle*. Hasil akhir dari perancangan antarmuka yaitu berupa *prototype*, yang akan dibuat dengan menggunakan Figma. *Prototype* ini nantinya akan digunakan sebagai acuan visualisasi untuk rancang bangun *website* rekrutmen.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud kerja magang yang dilakukan terdiri dari beberapa poin, yaitu:

1. Menerapkan ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan
2. Memenuhi mata kuliah magang sebagai salah satu syarat kelulusan
3. Mengetahui dan mempelajari dunia kerja secara langsung
4. Beradaptasi dengan lingkungan dunia kerja
5. Memperluas pengetahuan dan mengembangkan kemampuan penulis melalui penerapan ilmu pada setiap tugas yang diberikan
6. Mendapatkan pengalaman kerja magang di PT Qtera Mandiri

Sementara itu, tujuan yang ingin dicapai dalam pelaksanaan magang ini adalah merancang kembali *prototype* pada aplikasi *website* rekrutmen peserta pelamar dan admin rekrutmen untuk HRD. Hal ini dilakukan untuk merubah tampilan antarmuka dan menambahkan beberapa fitur yang kurang dari aplikasi *website* rekrutmen sebelumnya, sehingga dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi *website* dengan fitur yang lengkap serta tampilan yang menarik dan *user friendly*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan kerja magang dimulai pada tanggal 11 Agustus 2022 sampai dengan 27 Desember 2022 sesuai jam kantor di PT Qtera Mandiri, yaitu hari Senin sampai Jumat dimulai pada pukul 08.30 WIB sampai 17.30 WIB serta libur setiap hari Sabtu, Minggu, dan hari libur nasional. Pelaksanaan kerja magang dilakukan di Rukan Villa Gading Indah Blok A1 No.1 Jl. Boulevard Gading Raya, Kelapa Gading, Jakarta Utara 14240. Prosedur pelaksanaan kerja magang:

- Pelaksanaan kerja magang dibimbing oleh Bapak Bagus Hary Santosa selaku *Team leader Research and Deployment* dan Bapak Didi Indra Saputra selaku HRD.
- Pemberian tugas dan pekerjaan cenderung dilakukan secara langsung oleh pembimbing, dan ketika memerlukan informasi lebih dalam mengenai tugas dapat langsung melakukan diskusi dengan pembimbing.
- Sebelum membuat *prototype* dari aplikasi *website* rekrutmen, pembimbing menyarankan untuk melakukan diskusi bersama HRD mengenai tampilan yang dibutuhkan dan fitur yang ingin ditambahkan.
- Pembimbing akan selalu memastikan perkembangan proses pembuatan *prototype*.
- Pembuatan *prototype* dilakukan secara individu, setelah selesai hasil akan ditujukan kepada HRD untuk dievaluasi. Jika terdapat ketidaksesuaian maka akan dilakukan revisi.

