



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi di zaman modern ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Perkembangan kecanggihan teknologi masa kini sudah banyak berkontribusi dalam meningkatkan kemudahan dalam kehidupan manusia. Salah satu dari teknologi tersebut adalah aplikasi digital. Saat ini, aplikasi digital sangat banyak digunakan dalam berbagai bidang kehidupan untuk menjalankan fungsi yang berbeda-beda. Dalam perancangan dan pengembangan aplikasi digital tentunya tidak luput dari aspek interaktivitas media itu sendiri. Interaktivitas sebuah media membahas hubungan timbal balik antara media tersebut dengan penggunanya, sehingga media tersebut dapat menjalankan fungsinya dengan optimal. Hal ini yang dibahas dalam UI/UX (*User Interface/User Experience*), mengenai bagaimana tampilan dan alur kerja sebuah aplikasi digital dapat mempengaruhi pengalaman yang dirasakan pengguna. Maraknya pertumbuhan aplikasi digital ini membuat profesi UI/UX *designer* semakin dibutuhkan.

Penggunaan aplikasi digital sebagai media sudah banyak berkembang di berbagai industri seperti media sosial, media hiburan, dan lain-lain. Salah satu industri yang berkembang sangat pesat melalui aplikasi digital saat ini adalah perdagangan elektronik. Indonesia merupakan salah satu negara dengan pertumbuhan *e-commerce* tertinggi di dunia (berinovasi.com, 2017). Perancangan UI/UX dalam aplikasi *e-commerce* menjadi sangat dibutuhkan di Indonesia sehingga memunculkan banyak UI/UX *designer*. Oleh karena itu, dibutuhkan pengalaman dan kompetensi yang lebih mendalam mengenai UI/UX untuk dapat bersaing di industri ini.

Pemilihan PT. Bilna sebagai tempat magang oleh penulis berawal dari basis perusahaan yang bergerak di bidang *e-commerce*. Penulis tertarik dengan implementasi atau aplikasi kemampuan UI/UX dalam bidang *e-commerce*. Penulis ingin mendapatkan pengalaman mengenai bagaimana proses

pengembangan aplikasi *e-commerce* yang nyata dan secara langsung berhadapan dengan pengguna/*customer* yang asli. Selain itu, PT. Bilna memiliki peluang target pasar yang luas namun bisnis yang mengarah kepada target tersebut masih jarang, sehingga membuat PT. Bilna dapat memperkuat *positioning* di antara *competitor*. PT. Bilna juga merupakan perusahaan *startup* yang memperluas kesempatan penulis untuk lebih banyak belajar melalui kontribusi dalam proyek dan proses *brainstorming* di mana penulis dapat menyalurkan ide dan pendapatnya. Melalui proses magang ini, diharapkan penulis mendapatkan banyak pengalaman dan pelajaran untuk dapat bersaing di industri UI/UX.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan penulis melakukan kerja magang di PT. Bilna adalah untuk mempelajari lebih dalam mengenai perancangan UI/UX yang tidak hanya berhenti pada sebuah perancangan saja, tetapi bagaimana proses perancangan tersebut hingga akhirnya masuk ke dalam proses *development* dan diimplementasikan secara nyata ke *user*. Selain itu, penulis juga ingin belajar dan melihat bagaimana penerapan kemampuan UI/UX dalam aplikasi yang nyata dan bagaimana proses perbaikan dan pengembangan aplikasi yang disesuaikan dengan *user*.

Penulis juga ingin mendapatkan pengalaman bekerjasama dengan berbagai divisi yang berkaitan dengan proses perancangan sebuah aplikasi dan belajar cara berkoordinasi dengan orang lain. Penulis ingin saling bertukar ilmu dan pengetahuan dengan rekan satu divisi untuk lebih menambah wawasan dan menambah koneksi.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pendaftaran magang di PT. Bilna direkomendasikan oleh seorang senior dari jurusan yang sama dengan penulis, yang saat ini sedang bekerja di PT. Bilna dalam divisi *design*. Sebelum mengajukan permintaan kerja magang, penulis menyiapkan CV portfolio, dan surat pengantar dari kampus untuk diserahkan ke PT. Bilna. Penulis kemudian mengirimkan *email* yang sudah disisipkan berkas-berkas tersebut dan mengajukan permohonan magang ke PT. Bilna pada tanggal 11 Maret 2019. Penulis mendapatkan balasan pada tanggal 15 Maret 2019 yang

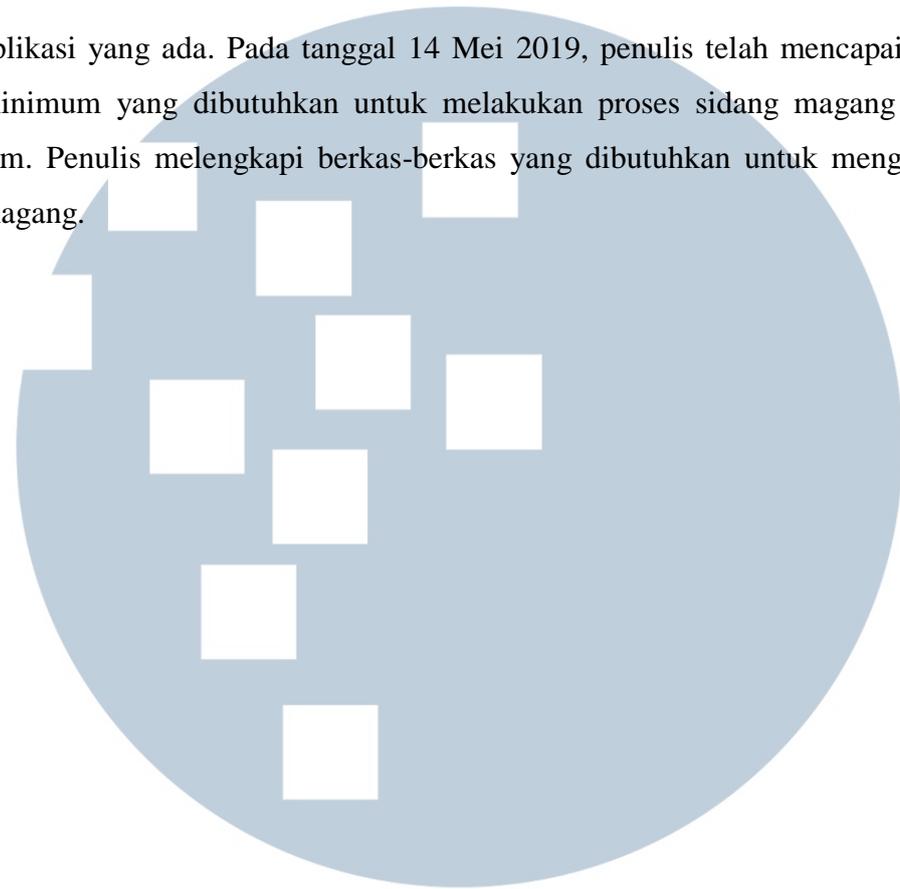
mengundang penulis untuk menjalani proses *interview* pada tanggal 18 Maret 2019 di kantor Orami pada pukul 17.00.

Proses *interview* penulis dilakukan dengan dua pihak yaitu dengan Ritchie Permadi selaku UI/UX Lead dan Rahajeng Mustikaningsih selaku Human Resource PT Bilna. *Interview* dengan Human Resource dilakukan pada tanggal yang berbeda yaitu 25 Maret 2019. Proses *interview* dengan UI/UX Lead membahas kemampuan penulis, pengalaman bekerja dalam proyek, dan peran dalam proyek-proyek yang dicantumkan dalam portfolio yang diajukan penulis. Selain itu, beliau juga menyampaikan mengenai proses cara kerja di PT Bilna, dan apa saja yang akan dikerjakan oleh penulis. Proses *interview* dengan Human Resource lebih membahas *brief* mengenai peraturan kerja, kontrak magang, dan ketentuan-ketentuan lainnya seperti jam kerja, upah, fasilitas, dan lain-lain. Pada proses ini, penulis menyepakati untuk memulai proses magang pada tanggal 27 Maret 2019.

Pada tanggal 26 Maret 2019, penulis mendapatkan email penerimaan pengajuan magang dari PT. Bilna. Penulis diminta mengirimkan sejumlah berkas untuk dilengkapi sebagai data yang dibutuhkan PT. Bilna. Penulis mendapatkan surat pernyataan penerimaan magang dari PT. Bilna pada tanggal 27 Maret sebagai persyaratan yang diminta dari universitas. Pada hari pertama magang, penulis menandatangani kontrak kerja dengan PT. Bilna untuk pelaksanaan magang dari tanggal 27 Maret 2019 sampai 27 September 2019. Pada hari tersebut, penulis juga diberikan akun email resmi PT. Bilna yang sudah terintegrasi dengan berbagai kebutuhan dalam perusahaan tersebut seperti akun Google Hangouts untuk komunikasi dan akun Jira sebagai aplikasi *project manager*.

Selama proses magang, penulis dipinjamkan laptop untuk mengerjakan proyek. Laptop tersebut dilengkapi *software design* seperti Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, serta *software* pembuatan desain aplikasi yaitu Sketch. Selama proses magang, penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan 2 proyek utama yaitu aplikasi Sooplai dan Orami Chat. Selain 2 proyek tersebut, penulis juga mengerjakan beberapa *motion graphic* video yang berkaitan dengan beberapa

aplikasi yang ada. Pada tanggal 14 Mei 2019, penulis telah mencapai jam kerja minimum yang dibutuhkan untuk melakukan proses sidang magang yaitu 320 jam. Penulis melengkapi berkas-berkas yang dibutuhkan untuk mengikuti ujian magang.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA