

BAB 1

PENDAHULUAN.

1.1 Latar Belakang Masalah

Tampilan dari sebuah aplikasi merupakan sebuah hal yang berperan penting bagi para penggunanya dengan berbagai alasan mulai dari kenyamanan saat melihat aplikasi itu sendiri, susunan informasi yang terdapat didalamnya, kemudahan mengakses fitur-fitur yang ingin digunakan, hal hal yang dapat dikelompokkan menjadi *user interface* ini jika tidak dirancang dengan penelitian dan eksekusi yang tepat dapat membuat para pengguna mengalami *user experience* yang buruk hingga menyebabkan kurang optimalnya penggunaan aplikasi yang seharusnya bermanfaat.

Pada program magang yang telah dijalani ditemukan bahwa aplikasi pengolahan sampah berbasis *mobile* yang dibangun oleh perusahaan PT Citra Solusi Adicita Indonesia mengalami beberapa masalah yang sangat berpengaruh kepada pengguna, masalah ini cukup terpusat terutama pada bagian tampilan / *user interface* aplikasi tersebut mulai dari pemilihan *color pallete* yang tidak sesuai dengan citra perusahaan, urutan informasi yang kurang tepat peletakkannya, kurangnya fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna, dan tampilan fitur penjadwalan yang kurang efektif. Masalah-masalah yang telah disebutkan merupakan hal yang melatarbelakangi program magang yang telah dijalani selama lebih dari 3 bulan,

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

hal ini dikarenakan masalah-masalah tersebut akan sangat mempengaruhi *user experience* dari para pengguna aplikasi yang secara langsung bertolak belakang dengan pertumbuhan perusahaan kedepannya, karena jika para pengguna tidak dapat mengakses fitur-fitur yang diinginkan atau pengguna tidak merasakan kenyamanan saat menggunakan aplikasi yang seharusnya dapat membantu dan menjadi bagian dari kehidupan para pengguna, maka cepat atau lambat pertumbuhan perusahaan dapat terhenti bahkan hingga berkurang. Solusi yang didapatkan adalah untuk merancang ulang desain aplikasi menggunakan *software* figma dengan proses membangun *wireframe*, *mockup*, *prototype*, melakukan *usability testing*, merancang produk bersifat *subscription* untuk memenuhi kebutuhan pengguna, mendesain ulang tampilan aplikasi mitra khususnya pada fitur penjadwalan, setelah itu dilaksanakanlah tahapan implementasi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait dengan rancangan desain aplikasi menggunakan *software* android studio.



1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dijalankannya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah untuk mempersiapkan mahasiswa terhadap dunia kerja sebelum pengguna menyelesaikan perkuliahan dengan cara memaparkan pengguna terhadap pengalaman kerja nyata di industri yang telah pengguna pilih. Tujuan dari program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan desain aplikasi pengolahan sampah pada perusahaan kaktus indonesia, yang meningkatkan tidak hanya nilai estetika pada bagian *user interface* tetapi juga untuk meningkatkan *user experience* secara menyeluruh agar para penggunanya dapat dengan mudah mengakses fitur-fitur yang diinginkan serta meningkatkan kenyamanan pengguna saat menggunakan aplikasi yang secara langsung bertolak belakang dengan pertumbuhan perusahaan.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program MBKM dilaksanakan mulai tanggal 20 Januari 2022 hingga tanggal 20 April 2022 pada PT Citra Solusi Adicita Indonesia yang bertempat di District 8 Treasury Tower Lantai 52 SCBD Lot 28, Jl. Jend. Sudirman Kav 52-53. Program ini dilaksanakan penuh lima hari dalam seminggu mulai dari senin hingga jumat dari kantor (*WFO*) secara menyeluruh, dengan total 10 jam kerja yaitu dari jam 08.00 WIB hingga 19.00 WIB dengan kewajiban total 800 jam kerja. Pada PT Citra Solusi Adicita Indonesia, semua karyawan diwajibkan untuk mengisi absensi harian melalui google form, semua karyawan diwajibkan mengikuti *weekly meeting* setiap hari jumat sore dan semua karyawan diwajibkan menggunakan monday.com, slack, discord, serta whatsapp untuk berkomunikasi.