

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 pencarian kerja untuk pekerja kerah biru berbasis *mobile* yang dibangun oleh perusahaan PT Aplikasi Pekerja Indonesia mengalami beberapa masalah yang sangat berpengaruh kepada pengguna, masalah ini cukup terpusat terutama pada bagian tampilan / *user interface* aplikasi tersebut mulai dari susunan *information architecture* dan *layout* dari penempatan konten yang tidak sesuai serta kurang optimal, dan urutan aksi dalam modul proses yang terlalu panjang serta menyebabkan kebingungan dari sisi pengguna. 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 pertumbuhan usahanya dan menjadi bagian dari kehidupan para pengguna, maka cepat atau lambat pertumbuhan perusahaan dapat berkurang bahkan hingga terhenti. Solusi yang didapatkan adalah untuk merancang ulang desain aplikasi menggunakan *software* figma dengan proses membangun *flowchart*, *information architecture wireframe*, *mockup*, *prototype* dengan tujuan merancang produk yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Mendesain ulang tampilan aplikasi khususnya pada fitur pencarian karyawan, setelah itu dilaksanakanlah tahapan implementasi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas terkait dengan rancangan desain aplikasi menggunakan *software* flutter. Masalah-masalah yang telah disebutkan merupakan hal yang melatarbelakangi program magang yang telah dijalani selama ini.

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 pencarian karyawan untuk para pelaku usaha pada perusahaan Jobseeker company, 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 15 Agustus 2022 hingga tanggal 15 November 2022 pada PT Aplikasi Pekerja Indonesia yang bertempat di AD Premier Office Park, 9th Floor Jl. TB Simatupang No.5, Ragunan, Pasar Minggu South Jakarta City, Jakarta. Program ini dilaksanakan penuh lima hari dalam seminggu mulai dari senin hingga jumat dari kantor (*WFO*) secara menyeluruh, dengan total 9 jam kerja yaitu dari jam 08.30 WIB hingga 17.30 WIB dengan kewajiban total 800 jam kerja. Pada PT Aplikasi Pekerja Indonesia, semua karyawan pada divisi *product* diwajibkan mengikuti *daily scrum* B2C atau B2B sesuai dengan penempatannya, *software* yang digunakan dalam proses pekerjaan termasuk: Figma, Google Meet, Jira, Zeplin, Whatsapp, dan Gmail.