

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Nuvotek merupakan salah satu perusahaan *startup* yang bergerak dibidang teknologi terutama dalam membuat aplikasi yang bernama TiketKerja yang beroperasi di Jawa Barat, tepatnya di Kota Cikarang. Pada awalnya aplikasi tersebut telah dirilis *alpha version* nya dan dilakukan *usability testing* kepada pihak *internal* dari anak-anak perusahaan PT. Nuvotek yang lainnya yaitu PT. Duta Laserindo Metal dan PT. Senzo Feinmetal. Nantinya, jika aplikasi TiketKerja sudah berhasil diterapkan di lingkungan kerja PT. Nuvotek maka aplikasi TiketKerja akan dipublikasikan agar dapat digunakan oleh masyarakat publik. TiketKerja merupakan sebuah aplikasi *task management* berbasis *mobile application* yang pada saat ini sedang dilakukan peningkatan baik dari segi design maupun fiturnya agar bisa mudah digunakan dan tidak membingungkan pengguna.

Melihat dari hasil *feedback* yang didapat dari berbagai pengguna yang sudah menggunakan aplikasi TiketKerja menyimpulkan bahwa aplikasi masih memiliki design yang buruk baik dalam segi *user experience* maupun *user interface* nya, sehingga fitur-fitur yang ditawarkan tidak dapat digunakan secara efektif oleh pengguna dan malah membuat pengguna bingung. Oleh karena itu, PT. Nuvotek membutuhkan seorang UI/UX Designer yang dapat membantu meningkatkan *user experience* dan juga *user interface* dari aplikasi TiketKerja dan juga nantinya mampu merancang design untuk website TiketKerja. Dengan melakukan peningkatan dari segi perancangan design *user interface* dan *user experience* diharapkan dapat membuat aplikasi TiketKerja menjadi aplikasi yang simpel, mudah digunakan serta nyaman digunakan oleh pengguna baik dari segi tata letak, design, fitur, dll didalam TiketKerja.

Dalam proses pengembangan UI dan UX TiketKerja menggunakan metode *User centered design* untuk mengatasi masalah yang diresahkan oleh pengguna. Metode *User centered design* secara singkatnya merupakan suatu pendekatan dalam design suatu produk, layanan, maupun sistem interaktif yang berfokus pada keinginan dan kebutuhan pengguna sehingga dalam proses perancangannya harus memahami pengalaman dan perspektif dari pengguna agar dapat menghasilkan hasil sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna [1]. Tahapan-tahapan dari

User Centered Design juga diterapkan dalam pengembangan UI dan UX TiketKerja yaitu :

1. Tahap riset

Pertama-tama melakukan riset tentang kebutuhan pengguna. Tahap ini dilakukan dengan melakukan wawancara terhadap penggunanya secara langsung. Selain itu juga, melakukan riset beserta *brainstorming* mengenai aplikasi-aplikasi lain yang memiliki fitur-fitur yang hampir serupa dengan yang terdapat pada TiketKerja.

2. Tahap perencanaan

Selanjutnya, mulai melakukan pembuatan *low-fidelity prototype* dengan melakukan *sketching* design berdasarkan hasil *brainstorming* tadi.

3. Tahap design

Dilanjutkan dengan pembuatan *design system* dan melakukan pembuatan *high-fidelity prototype*. Tahap design berakhir dengan membuat *prototype* untuk mencoba hasil design yang sudah dibuat.

4. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi sudah dijalankan dimulai dari tahap perencanaan hingga tahap design. Evaluasi diberikan oleh Lead UI/UX Designer kepada karyawan intern.

5. Tahap implementasi

Tahap terakhir dilakukan dengan meneruskan hasil design yang sudah dibuat oleh UI/UX Designer kepada tim Developer TiketKerja yang akan mengimplementasikan hasil design yang sudah dibuat.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang di PT. Nuvotek yang dilakukan memiliki tujuan utama untuk menerapkan ilmu *Human Computer Interaction* pada lingkungan kerja. Tujuan lainnya juga dapat menambah pengalaman dan kemampuan dalam bekerja sebagai UI/UX Designer di lingkungan profesional. Segala kegiatan yang dilakukan pada saat magang akan menambah pengetahuan mengenai proses bekerja yang baik dan benar sesuai dengan Standar Operasional Prosedur (SOP) perusahaan. Proses rancangan desain UI/UX dilakukan sesuai dengan tahapan dari *user centered design* yang dimulai dari tahap riset dan berakhir pada tahap implementasi. Pada

kerja magang ini, dapat menambah banyak pengetahuan yang sebelumnya belum diketahui terutama dalam bidang UI/UX agar dapat merancang aplikasi yang memiliki UI dan UX yang baik. Selain itu juga, kegiatan magang ini juga dijalankan sebagai syarat kelulusan kampus.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Periode pelaksanaan magang dilakukan dari tanggal 9 Januari 2023 sampai 9 Juni 2023. Praktek kerja magang dilakukan selama 5 hari, dimulai pada hari Senin sampai Jumat. Total jam kerja dalam sehari yaitu sebanyak 8 jam, dimana dari jam 07.30 WIB sampai 16.30 WIB. Pelaksanaan magang di PT. Nuvotek dilakukan *work from home* (WFH).

Prosedur pelamaran magang di PT. Nuvotek dilakukan secara *online*. Pada awalnya, membuat CV terlebih dahulu kemudian mengirimkannya kepada PT. Nuvotek. Setelah itu, mendapatkan panggilan untuk melakukan *interview* oleh PT. Nuvotek melalui *platform* Google Meet. Dilanjutkan dengan tes psikotest yang diberikan oleh PT. Nuvotek setelah *interview* selesai. Beberapa hari kemudian, menerima info penerimaan untuk magang sebagai UI/UX Designer di PT. Nuvotek. Sebelum menerima tawaran tersebut, tahap pertama yang dilakukan yaitu menanyakan dosen pembimbing magang yaitu Pak Angga untuk menanyakan kesesuaian *jobdesk* dengan jurusan Informatika. Setelah mendapatkan persetujuan dari Pak Angga, dilanjutkan dengan melakukan registrasi pada *website* merdeka UMN. Setelah mendapatkan *approval* dari *website* merdeka UMN, maka pekerja magang melakukan penandatanganan kontrak dengan PT. Nuvotek. Tahap terakhir yang harus dilakukan sebelum melakukan kerja magang, yaitu mempelajari dasar-dasar mengenai UI/UX Design melalui *platform* Udemy yang diberikan 2 minggu sebelum kerja magang dimulai oleh PT. Nuvotek. Akhirnya, kerja magang pertama dimulai pada tanggal 9 Januari 2023.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A