

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

PT Bank Negara Indonesia (persero) merupakan bank pertama milik negara dimana memiliki peran yang sangat penting yaitu memperbaiki perekonomian rakyat. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat berdampak besar di sektor perbankan. PT. Bank Negara Indonesia (BNI) sebagai salah satu bank terbesar di Indonesia harus cepat beradaptasi untuk mengatasi tuntutan terhadap perubahan tersebut. Salah satu aspek penting yang menjadi fokusnya adalah pengembangan *user interface* (UI) *website* dan aplikasi yang terdapat di perusahaan. Pengalaman pengguna yang baik saat berinteraksi dengan situs web dan aplikasi perbankan sangat penting untuk memastikan kepuasan dan loyalitas mereka. Namun, dalam perkembangan teknologi yang pesat, antarmuka pengguna yang tidak intuitif dan menarik dapat menghalangi pengguna untuk menyelesaikan transaksi perbankan.

Selain itu, perkembangan tren desain *user interface* yang terus berubah juga membuka peluang bagi BNI untuk menghadirkan interface yang lebih modern, atraktif dan *user friendly*. Permasalahan yang dihadapi nasabah yang menggunakan *website* maupun aplikasi yaitu mereka merasa bahwa dari tahun ke tahun tampilan yang digunakan hanya itu saja sehingga terbilang cukup tua. Oleh karena itu, perlu dilakukannya sebuah pengembangan situs web dan *interface* aplikasi BNI untuk memberikan *user experience* yang lebih baik serta meningkatkan kepuasan dari nasabah. Sehubungan dengan itu, permasalahan dari laporan ini adalah perlunya mengidentifikasi atau menganalisis segala kekurangan dari antarmuka yang ada, memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan desain yang lebih menarik dan responsif. Dengan mengembangkan *user interface* yang tepat, BNI dapat memberikan *user experience* yang lebih baik, meningkatkan kepuasan nasabah dan tetap kompetitif di industri perbankan yang semakin padat.

Dalam pembuatannya, tampilan *website* dan aplikasi mobile dibuat dengan menggunakan Figma. Figma sendiri merupakan *tools* untuk desain serta alat prototyping dalam pembuatan *website* maupun aplikasi mobile [1]. Aplikasi ini juga didukung beberapa fitur seperti ilustrasi vektor, gambar, dan animasi. Aplikasi ini dapat digunakan baik windows maupun macOS.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan selama mengikuti kegiatan magang ini yaitu:

1. Mendapatkan pengalaman baru terutama di bidang industri pekerjaan.
2. Mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama berkuliah.
3. Mendapatkan ilmu-ilmu lebih dalam terkait posisi yang diambil maupun diluar posisi.
4. Mendapatkan relasi baru yaitu dengan atasan maupun anak magang lainnya dari kampus yang berbeda-beda.

## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dilakukan dari 1 Februari 2023 hingga 10 Juni 2023 dibimbing oleh Rana Rafsanjani dan Kazhka Tirtandy selaku manager di tim IDS (*Integrated Digital Solution*) pada divisi WHS (*Wholesale Solution*). Untuk prosedur pelaksanaan magang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Kerja dilakukan dari hari senin hingga jumat dimulai pada pukul 08.00 - 18.00.
2. Waktu kerja dalam sehari 10 jam, kalau masih ada pekerjaan bisa hingga 11 / 12 jam.
3. Dalam seminggu total jam kerja adalah 50 jam.
4. Kerja magang dilakukan secara *offline* / luring. Karena adanya 1 mata kuliah yang diambil tepatnya pada hari selasa, maka pekerjaan dilakukan secara *online*.

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