



### **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

Seiring zaman, perkembangan teknologi di dunia mulai merambat ke berbagai sektor kehidupan manusia dimulai dari pemenuhan kebutuhan dasar manusia seperti pencarian tempat tinggal, belanja sehari-hari, hingga transportasi. Sebagai salah satu negara dengan tingkat pertumbuhan pengguna ponsel yang tinggi, Indonesia pun turut menjadi target pasar aplikasi *mobile* yang menyediakan efisiensi layanan (Priambada, 2015).

Salah satu persoalan yang ditemui di Indonesia yaitu dalam bidang pendidikan. Menurut Usman (2016), usaha bimbingan belajar (bimbel) di Indonesia sangat sedikit dan sulit ditemui. Dari 60 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang sekolah, hanya ada sekitar 200.000-300.000 pelajar yang terdaftar di 3 bimbel ternama. Untuk mencapai visi yang besar bagi pendidikan Indonesia, Iman Usman dan Belva Devara menginisiasi Ruangguru untuk memberikan pendidikan berbasis teknologi sehingga dampaknya lebih cepat dan masif.

Ruangguru merupakan *startup* pendidikan yang menggunakan berbagai teknologi digital seperti aplikasi, *website*, dan *dashboard* dalam memberikan pelayanannya. Dengan itu, Ruangguru juga membuka posisi desain *User Interface* dan *User Experience* untuk mendukung visualisasi dan fungsi rancangan teknologi-teknologi tersebut.

Ruangguru memiliki kesamaan visi dengan penulis dalam bidang sosial, pendidikan, dan teknologi. Selain itu, penulis juga ingin mengasah keterampilan dan kepekaan desain penulis dalam merancang tampilan yang sesuai dengan selera dan pola pikir pengguna. Dengan bergabung di Ruangguru, penulis akan dapat mempelajari bagaimana suasana kerja di perusahaan *startup* serta bagaimana merancang aplikasi, *website*, dan *dashboard*. Maka dari itu penulis pun bergabung sebagai *UI/UX Designer Intern* di Ruangguru.

### **1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang**

Maksud dan tujuan penulis mengambil kerja magang di Ruangguru yaitu untuk mempelajari teknis bagaimana proses mendesain tampilan aplikasi, *website*, dan *dashboard* dari awalnya yang berupa konsep hingga akhirnya dapat sampai di tangan pengguna. Penulis juga ingin mengenal suasana kerja di perusahaan *startup* yang tentunya berbeda dengan korporasi. Selain itu penulis ingin mengenal rekan kerja dan pembina lapangan agar dapat saling memberi masukan dan meningkatkan kemampuan *hard skill* dan *soft skill*.

### **1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang**

Penulis pertama melakukan pendaftaran dengan mengisi *online form* pada situs yang disediakan oleh Ruangguru di [bit.ly/internshipRG](https://bit.ly/internshipRG) pada tanggal 29 Januari 2018. Pada *form* tersebut, penulis turut mengirimkan CV dan portfolio yang mendukung penulis untuk mendapatkan posisi sebagai *UI/UX Designer Intern*. Keesokan harinya, penulis menerima telepon dari bagian *Human Resources* Ruangguru untuk datang melakukan *interview* pada hari Rabu, 31 Januari 2018.

Menyanggapi hal tersebut, penulis pun datang ke kantor Ruangguru pada hari Rabu. Kemudian penulis langsung disambut oleh calon pembimbing lapangan, Aditya Bayu untuk melaksanakan *interview* tersebut, sehingga penulis tidak melalui *interview* dengan pihak HR. Setelah melalui *interview*, Mas Adit menyarankan bahwa penulis bisa segera masuk kerja pada hari Senin minggu depan. Namun dikarenakan penulis belum melaksanakan KRS untuk keperluan akademik, penulis memulai magang penulis pada tanggal 20 Februari 2018.

Magang penulis sebagai *UI/UX Designer* di Ruangguru berlangsung selama 2 bulan hingga tanggal 20 April 2018. Di hari pertama, penulis menandatangani kontrak magang serta mengikuti *office tour* bersama karyawan magang baru lainnya. *User* penulis banyak membimbing untuk menjelaskan bagaimana struktur organisasi dan sistem kerja di Ruangguru. Penulis juga banyak mempelajari aplikasi baru untuk desain UI/UX, seperti Sketch, Zeplin, dan Marvel. Sebab aplikasi tersebut tidak dapat digunakan pada sistem operasi Windows pada *laptop* penulis, penulis dipinjamkan sebuah *laptop* Mac milik Ruangguru untuk dipakai selama magang. *Laptop* ini hanya penulis pakai ketika berada di kantor Ruangguru, sehingga setiap pekerjaan hanya dapat dilakukan di tempat.

Selama magang, penulis telah mengerjakan 17 proyek yang berkaitan pada produk RuangLes dan juga produk lainnya yang perlu ditingkatkan bagi Ruangguru. Proyek di Ruangguru memiliki lingkup yang luas untuk mempelajari desain *UI/UX* untuk aplikasi, *website*, dan *dashboard*. Penulis juga sempat

beberapa kali melakukan *user testing* bersama pengguna aplikasi Ruangguru sehingga dapat mempelajari bagaimana preferensi dan perilaku pengguna.

Akhirnya pada tanggal 20 April 2018, penulis melaksanakan hari terakhir magang di Ruangguru. Terdapat kebiasaan di Ruangguru ketika ada karyawan yang akan *resign*, seluruh karyawan lainnya di ruangan tersebut akan berdiri dan menyampaikan kesan pesan masing-masing. Di hari terakhir ini, penulis juga menunjukkan laporan magang yang telah ditulis kepada pembimbing lapangan untuk meminta kritik saran serta penilaian kinerja penulis selama di Ruangguru. Tim *Human Resources* Ruangguru mengirimkan surat keterangan selesai magang berupa *Certificate of Internship*. Dengan ini, penulis telah menyelesaikan pembelajaran di Ruangguru.

