

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Bank Negara Indonesia (Persero) Tbk., yang dikenal sebagai BNI, adalah salah satu bank terkemuka di Indonesia dengan sejarah yang panjang dalam menyediakan layanan keuangan kepada masyarakat. Di era sekarang ini dimana teknologi digital semakin berperan penting dalam perbankan, peran UI/UX dalam menjaga dan meningkatkan kepuasan nasabah dan daya saing bisnis menjadi semakin penting.

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*. Masalah yang kita hadapi saat ini adalah pengguna ingin mengetahui apakah orang lain telah berhasil menggunakan produk atau layanan dari BNI sebelum mereka memutuskan untuk menggunakannya. Lalu *Developer* mengalami kesulitan dalam mengintegrasikan API BNI karena mereka harus menulis kode dari awal. Oleh karena itu, penambahan fitur alat pengembang dan SNAP BI akan mempermudah para pengembang. Kemudian logo sudah cukup lama sehingga kurangnya daya tarik visual. Selanjutnya penggunaan warna yang terlalu mencolok dan berukuran besar dapat mengurangi daya tarik desain dan membuat pengguna merasa tidak nyaman. Kemudian warna teks dan latar belakang dalam dropdown yang membingungkan sehingga pengguna mengalami ketidakpuasan karena kesulitan menggunakan dokumentasi. Ini dapat berdampak negatif pada pengalaman pengguna dan membuat pengguna enggan menggunakan atau mengakses dokumentasi tersebut. Lalu Tampilan visual halaman landing page dan beberapa halaman lainnya yang tidak menarik sehingga mengurangi daya tarik pengunjung baik dari segi warna, konten, gambar, dan *layout*. Ini termasuk penggunaan gambar, teks, dan elemen desain yang kurang menarik. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan website dan *interface* BNI untuk pengalaman pengguna (nasabah dan pihak bank) dan kepuasan pelanggan yang lebih baik. Lalu ada permasalahan dimana developer kesulitan untuk integrasi dengan API BNI, mereka harus membangun kerangkanya sendiri untuk dapat melakukan integrasi BNI. Dengan adanya SDK ini developer yang ingin menggunakan API BNI tidak perlu build kerangkanya karena SDK memiliki sistem

plug and play Sehubungan dengan hal tersebut, tujuan dari laporan ini adalah untuk mengidentifikasi kekurangan dalam antarmuka pengguna, memahami kebutuhan pengguna, serta mengembangkan desain yang lebih menarik.

Dalam pembuatan *website*, tampilannya dibuat dengan menggunakan Figma, sebuah alat desain dan prototyping yang digunakan untuk pembuatan *website* dan aplikasi mobile. Figma dilengkapi dengan berbagai fitur seperti ilustrasi vektor, gambar, dan animasi, serta dapat digunakan baik di sistem operasi Windows maupun macOS.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud mengikuti kegiatan magang ini yaitu:

1. Meraih pengalaman baru di industri tempat bekerja.
2. Mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Memperdalam pengetahuan terkait dengan posisi yang dipegang dan di luar bidang tersebut.
4. Membangun hubungan baru dengan atasan dan rekan magang dari berbagai kampus.

Tujuan mengikuti kegiatan magang ini yaitu:

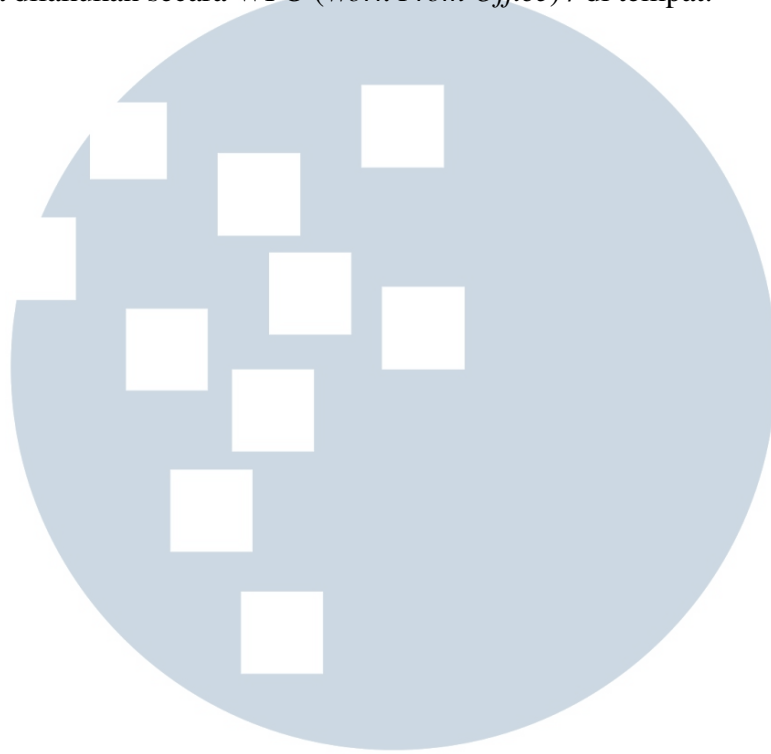
1. Melakukan pengembangan tampilan antarmuka situs web Digital Service BNI.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang dilakukan dari 14 Agustus 2023 hingga 1 Maret 2023 dibimbing oleh Galuh Noor dan Kazhka Tirtandy selaku manager tim CPF (*Corporate Platform*) 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 - 17.00.
2. Waktu kerja yang dilaksanakan dalam 1 hari adalah 9 jam, apabila ada tambahan kerjaan maka bisa hingga 11 / 12 jam.

3. Total jam kerja yang didapatkan dalam 1 minggu adalah 45 jam.
4. Kerja dilakukan secara WFO (*Work From Office*) / di tempat.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA