

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi berkembang dengan pesat seiring berjalannya waktu dan akan semakin berkembang ke depannya karena teknologi tidak bisa terlepas dari kita maka kita harus bisa berdampingan dengan teknologi yang ada dengan cara memanfaatkannya untuk hal-hal yang bermanfaat. Mengutip dari Gramedia, teknologi berasal dari dua kata yakni *Techne dan Logos*, *Techne* sendiri memiliki artian seni, kerajinan, atau keterampilan sedangkan *Logos* memiliki arti sebagai ilmu, sehingga teknologi dapat disimpulkan sebagai ilmu pengetahuan berupa kerajinan, seni, ataupun keterampilan di bidang atau hal tertentu [1].

UI/UX (User Interface / User Experience) merupakan salah satu perkembangan teknologi terkhususnya pada bidang digital, *UI/UX* merupakan sebuah tampilan antar muka atau *interface* disebuah perangkat atau aplikasi. *UI/UX* juga memiliki perbedaan yaitu, *UI Designer* membuat tampilan yang interaktif dan nyata, sedangkan *UX Designer* bertugas untuk membuat aplikasi tersebut dapat bekerja dengan mudah dimengerti oleh pengguna karena berhubungan dengan *experience* atau pengalaman [2]. Seiring dengan perkembangan teknologi, *UI/UX designer* juga semakin dibutuhkan dengan tujuan untuk membuat tampilan aplikasi yang dapat mudah digunakan atau dimengerti oleh pengguna terutama yang awam akan aplikasi yang dibuat. Dalam suatu aplikasi atau situs, tampilan tidak hanya harus menarik saja namun tujuan utamanya adalah aplikasi atau situs tersebut dapat digunakan dengan mudah atau tidak, dengan demikian pengguna tidak merasa bosan ataupun kesulitan dengan fitur yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut karena tujuan utama dari sebuah aplikasi atau situs adalah membantu penggunaannya untuk mencari atau melakukan sesuatu hal sesuai yang ditawarkan oleh aplikasi tersebut bukan untuk mempersulit pengguna.

Figma merupakan salah satu perkembangan teknologi khususnya dalam bidang seni, desain dan kolaborasi. Figma sendiri merupakan suatu *tools* dimana di dalamnya pengguna bisa membuat suatu desain, baik itu desain antar muka, *mockup, prototype*. Mengutip dari Figma, Figma dibuat bertujuan untuk membantu orang-orang dalam hal membuat, berbagi, menguji desain pada situs web, aplikasi seluler, maupun untuk pengalaman desain digital lainnya. Figma merupakan

salah satu *tools* untuk mendesain yang paling populer, hal ini dikarenakan Figma memiliki beberapa fitur yang lebih menarik seperti mampu membuat para pemakainya melakukan kolaborasi secara langsung, membuat keputusan yang cepat dan lebih baik, selain itu dapat memberikan umpan balik [3].

Dalam menjalani praktik kerja magang di MABES Polri, pemegang berada dalam salah satu divisi di Bareskrim yaitu pada departemen Biro Renmin, pada posisi bagian sumber daya (BAGSUMDA) sebagai *IT Support/Staff IT*, diberikan tugas atau proyek untuk melakukan pendesainan *UI/UX* terhadap salah satu aplikasi yang digunakan yaitu RANDIS (Kendaraan Dinas). RANDIS sendiri adalah suatu aplikasi yang akan mencatat segala aset tentang kendaraan dinas di Mabes Polri. RANDIS dibutuhkan karena aset kendaraan dinas di Mabes Polri berjumlah 350 kendaraan, sehingga dengan adanya RANDIS pengecekan, pemantauan, pemeliharaan kendaraan dinas mulai dari bahan bakar, STNK, tanggal servis, biaya servis, dan lainnya. Dengan adanya RANDIS maka pencatatan aset kendaraan dinas di Mabes Polri menjadi lebih terstruktur dan lebih mudah untuk penggunaan sehari-harinya.

Sebagai *UI Designer* sekaligus *UX Designer* sudah menjadi tanggung jawab untuk membuat tampilan menjadi menarik, namun tidak hanya menarik tetapi mudah digunakan juga. Hal ini dikarenakan RANDIS akan digunakan sehari-hari oleh para karyawan di Bareskrim, sehingga desain yang *simple* atau menarik dan mudah digunakan menjadi hal yang sangat penting. Tampilan yang menarik dan mudah digunakan menjadi tanggung jawab dari seorang *UI/UX Designer* agar situs web atau aplikasi yang dibangun dapat digunakan semaksimal mungkin.

Sebagai seorang *UI/UX designer*, untuk membuat sebuah tampilan antarmuka yang baik dan benar dapat menggunakan beberapa prinsip ataupun aturan. Aturan yang digunakan untuk melakukan pendesainan antarmuka kali ini adalah *8 golden rules*. *8 golden rules* sudah menjadi aturan dasar dalam pembuatan tampilan antarmuka bagi para *UI/UX designer*, *8 golden rules* diusulkan oleh Ben Shneiderman melalui bukunya yang berjudul "*Designing the User Interface*" [4].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa di Universitas Multimedia Nusantara (UMN) sebagai salah satu standar kelulusan. Aktivitas pelaksanaan kerja magang memiliki maksud untuk mendapatkan gambaran mengenai cara kerja *UI/UX designer* di dalam dunia kerja secara

langsung, secara rinci kerja magang ini bermaksud sebagai berikut:

1. Menambahkan pengetahuan dan pemahaman dalam dunia kerja dengan mendapatkan pengalaman langsung melalui magang.
2. Menambahkan pengetahuan dan keterampilan secara teknis sebagai *IT Support atau Staff IT* khususnya sebagai *UI/UX Designer* melalui kerja secara langsung dilapangan dan juga melalui proyek yang diberikan.
3. Memperluas relasi atau *networking* di dalam dunia kerja serta mendapatkan pengalaman dalam dunia kerja secara langsung. Dikarenakan hal ini bisa mendapatkan *networking* atau koneksi dari berbagai orang di bidang yang berbeda, sehingga membuat relasi menjadi lebih bertambah baik dalam hubungan pertemanan maupun pekerjaan.

Selanjutnya, praktik kerja magang bertujuan untuk melakukan perancangan bagian *UI/UX* atau tampilan antar muka pada aplikasi Randis.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam menjalankan praktik kerja magang di MABES Polri, diwajibkan mengikuti aturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan sebagai berikut:

Hari Kerja : Senin - Sabtu

Jam Kerja : 08.00 - 18.00

Jam Istirahat : 12.00 - 13.00

Kegiatan praktik kerja magang di MABES Polri dilakukan secara tatap muka atau *Work From Office (WFO)* pada hari Senin - Kamis, dan *Work From Home (WFH)* pada hari Jumat - Sabtu. Pelaksanaan praktik kerja magang dimulai pada tanggal 2 Februari 2024 sampai dengan 30 Juni 2024 untuk memenuhi 600 jam kerja.

Dalam melaksanakan praktik kerja magang sebagai *IT Support/IT Staff* di MABES Polri, ada beberapa prosedur kerja magang yang telah ditetapkan oleh UMN dan perusahaan. Adapun prosedur kerja magangnya sebagai berikut:

1. Tahap pertama adalah melakukan persiapan untuk pengajuan kerja dengan menyiapkan *CV*, untuk dikirimkan ke perusahaan.

2. Tahap kedua, mendapatkan panggilan di MABES Polri pada tanggal 25 Januari 2024 untuk melakukan wawancara secara langsung di kantor.
3. Tahap ketiga, mendapatkan surat penerimaan magang pada tanggal 30 Januari 2024.
4. Tahap keempat, melakukan kerja magang pada tanggal 2 Februari 2024 sesuai dengan kesepakatan dengan perusahaan.
5. Tahap kelima sekaligus tahap terakhir, mengirimkan cover letter yang telah diminta oleh perusahaan karena sebelumnya, cover letter belum diserahkan kepada perusahaan. Hal ini dikarenakan adanya kendala pada merdeka yang belum di *accept* oleh pihak kampus.
6. Pelaksanaan kerja magang di MABES Polri seperti sistem absensi dicatat langsung oleh supervisi, hal ini dikarenakan sehari-hari pelaksanaan praktik kerja magang berada langsung di bawah supervisi untuk membantu karyawan yang ada di MABES Polri.

