

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perancangan desain ulang merupakan elemen krusial dalam proses pengembangan aplikasi berbasis teknologi untuk memastikan pengalaman pengguna atau *User Experience* yang optimal. Sebuah desain yang baik tidak hanya berfungsi sebagai antarmuka, tetapi juga menjadi tulang punggung efisiensi proses bisnis di dalam aplikasi. Desain yang kurang optimal dapat menghambat kelancaran alur bisnis, mempengaruhi kepuasan pengguna, dan berpotensi menurunkan performa operasional aplikasi secara keseluruhan.

Gaspol, sebuah *platform* digital inovatif yang berfokus pada kebutuhan otomotif masyarakat Indonesia, menghadapi tantangan signifikan terkait desain aplikasi yang digunakan yang diakibatkan saat awal pembuatan mereka tidak memiliki rancangan yang jelas. Sehingga versi awal aplikasi Gaspol memiliki banyak kekurangan dalam aspek *user experience*, yang mengakibatkan terhambatnya proses bisnis di dalam aplikasi tersebut. Beberapa fungsi inti aplikasi tidak berjalan secara maksimal, menciptakan hambatan bagi pengguna untuk mengakses layanan dengan mudah dan nyaman. Situasi ini menunjukkan perlunya sebuah solusi strategis untuk mengatasi permasalahan yang ada demi keberlanjutan layanan dan kepuasan pelanggan.

Sebagai solusi, dilakukan perancangan ulang desain *User Interface* dan *User Experience* aplikasi Gaspol untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dengan menggunakan perangkat lunak seperti draw.io dan figma beserta pendekatan sistematis dalam pengembangan, tim internal perusahaan dan peserta magang bekerja sama untuk menyusun desain baru yang lebih terstruktur dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Upaya ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan efisiensi teknis, tetapi juga memberikan kenyamanan lebih kepada pengguna dalam mengakses berbagai fitur aplikasi.

Dengan desain yang baru dan lebih optimal, diharapkan aplikasi Gaspol dapat memperbaiki pengalaman pengguna, memperlancar proses bisnis di dalam aplikasi, serta mendukung keberlanjutan layanan secara jangka panjang.[1].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Berikut adalah maksud dan tujuan dari peserta magang di PT. Indo Media Investama:

- Meningkatkan kemampuan analisa dalam membangun rancangan sistem aplikasi.
- Melatih keterampilan komunikasi dua arah, termasuk menerima umpan balik (*feedback*) dari atasan untuk perbaikan kerja
- Meningkatkan kemampuan untuk mencari celah di dalam alur *flowchart* untuk meminimalkan resiko.
- Mengembangkan *User Experience* saat memakai aplikasi Gaspol.
- Meningkatkan kemampuan analisa kebutuhan user untuk meningkatkan *User Experience* user saat menggunakan Aplikasi Gaspol

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Waktu pelaksanaan magang di PT. Indo Media Investama dimulai pada tanggal 22 Juli dan berakhir pada tanggal 22 November . Pelaksanaan kerja magang dilaksanakan secara Work From Home (WFH). Peserta magang dibimbing oleh pemimpin di bagian produk dengan pembimbing di lapangan yaitu Ibu Agnes Rosdyana. Berikut adalah pelaksanaan kerja magang sebagai berikut:

- Pelaksanaan kerja dimulai pada hari Senin - Jumat dari pukul 09:00-17:00.
- Pelaksanaan magang dimulai dari 22 Juli - 22 November.
- Setiap minggu bertotalkan 45 Jam.
- Pelaksanaan magang dilakukan secara *Work From Home* (WFH).