

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT Digital Animasi Asia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi edukasi untuk pembelajaran dan pelatihan digital berbasis korporasi yang menyediakan layanan, salah satunya melalui platform bernama MoLeaWiz (*Mobility Learning Wizard*). MoLeaWiz merupakan sebuah platform pembelajaran yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam belajar baik secara *online* maupun *offline* melalui pendekatan *Blended Learning*. Platform ini dilengkapi dengan *Learning Management System* (LMS) yang dapat diakses dari berbagai perangkat dengan sistem operasi berbasis Android, iOS, dan *web* [1]. Selain itu, MoLeaWiz juga menawarkan Solusi Layanan Terkelola, yang memungkinkan organisasi/perusahaan menjalankan seluruh aktivitas pembelajaran secara otomatis tanpa perlu menambah jumlah karyawan, sehingga prosesnya menjadi lebih cepat dan efisien [1].

Seiring dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan pembelajaran digital serta meningkatnya jumlah pengguna pada platform, Digima ASIA membutuhkan evaluasi menyeluruh terhadap platform MoLeaWiz baik versi *web* maupun *mobile*, guna memastikan bahwa platform mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada pada aplikasi, mengetahui aspek-aspek yang perlu diperbaiki maupun ditingkatkan, serta meningkatkan *usability* aplikasi bagi pengguna. Melalui proses evaluasi ini, diharapkan platform tersebut mampu beradaptasi dengan kebutuhan pengguna dan menjaga kualitasnya sebagai solusi pembelajaran digital untuk korporasi.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, dilakukanlah proyek evaluasi dan rekomendasi terhadap platform MoLeaWiz. Evaluasi ini dilakukan dengan menganalisis elemen-elemen antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX). Laporan evaluasi dibuat secara sistematis dan terstruktur dengan menggunakan tabel yang dibuat dengan Google Spreadsheet, sementara rekomendasi perbaikan akan ditampilkan dalam bentuk prototipe dengan menggunakan Figma. Hasil evaluasi nantinya akan menjadi acuan untuk pengembangan aplikasi ke depannya untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

1.2.1 Maksud Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang di perusahaan Digima ASIA memiliki maksud utama, antara lain :

1. Mendapatkan pengalaman serta menambah wawasan mengenai praktik UI/UX di dunia kerja secara langsung.
2. Menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan, secara khusus dari mata kuliah *Human and Computer Interaction (HCI)* kedalam pekerjaan sesungguhnya.
3. Mengasah keterampilan *hardskill* sebagai desainer UI/UX, yang mencakup kemampuan merancang antarmuka serta mengevaluasi platform digital sesuai dengan kaidah desain antarmuka dan pengalaman pengguna.
4. Mengasah keterampilan *softskill*, seperti kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah, komunikasi, pengambilan keputusan, tanggung jawab, dan manajemen waktu.

1.2.2 Tujuan Kerja Magang

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang di perusahaan Digima ASIA adalah sebagai berikut:

1. Melakukan evaluasi terhadap platform pembelajaran digital MoLeaWiz berbasis *mobile* dan *web* untuk mengidentifikasi kekurangan atau permasalahan dari sisi antarmuka (*User Interface*) dan pengalaman pengguna (*User Experience*).
2. Menyusun rekomendasi perbaikan dalam rangka meningkatkan *usability* (kegunaan) platform dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kerja magang berlangsung selama empat bulan, dimulai pada tanggal 3 Februari 2025 hingga 30 Mei 2025, sesuai dengan kontrak kerja yang telah disepakati. Selama periode magang, bimbingan lapangan diberikan oleh Bapak Daniel V. Lie selaku *supervisor*, yang juga menjabat sebagai *President / Global Chief Executive di PT Digital Animasi Asia*.

Jam kerja di PT Digital Animasi Asia berlangsung dari pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB setiap hari Senin hingga Jumat, dengan waktu istirahat pada pukul 12.00–13.00 WIB. Sistem kerja yang diterapkan bersifat *hybrid*, yaitu dilakukan secara *Work From Office* (WFO) pada hari Senin dan Jumat, serta *Work From Home* (WFH) pada hari Selasa hingga Kamis. Dalam kondisi tertentu yang menghambat kehadiran langsung pada hari WFO, fleksibilitas untuk bekerja secara WFH tetap diberikan berdasarkan persetujuan dari *supervisor*. Selain itu, durasi kerja dapat diperpanjang maksimal satu jam setelah jam kerja berakhir apabila diperlukan untuk menyelesaikan tugas pada hari yang sama.

