

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di era *modern* saat ini berlangsung sangat pesat dan memberikan pengaruh yang besar terhadap hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tidak hanya menghadirkan berbagai inovasi baru, tetapi juga membawa perubahan mendasar dalam cara manusia bekerja, berkomunikasi, hingga mengelola aktivitas sehari-hari. Teknologi yang semakin canggih memungkinkan proses yang sebelumnya memerlukan waktu dan tenaga besar kini dapat dilakukan dengan lebih cepat, efisien, dan terstruktur.

Dalam konteks dunia usaha, perkembangan teknologi telah mendorong perusahaan untuk mengadopsi berbagai solusi digital guna meningkatkan daya saing. Pemanfaatan aplikasi dan sistem berbasis teknologi informasi kini menjadi bagian penting dalam mendukung operasional bisnis. Aplikasi tersebut tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga berperan sebagai strategi untuk mengintegrasikan proses kerja, mempercepat alur operasional, serta meminimalisasi kesalahan yang mungkin timbul di lingkungan pekerjaan. Dengan penerapan teknologi yang tepat, perusahaan dapat mengoptimalkan sumber daya yang dimiliki, meningkatkan produktivitas, serta menciptakan nilai tambah yang signifikan dalam persaingan bisnis yang semakin kompetitif [1].

Pada era perkembangan teknologi yang semakin pesat, perusahaan dituntut untuk mulai melibatkan teknologi dalam menunjang kegiatan usahanya. Salah satu contohnya adalah PT Tri Daya Langgeng, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri manufaktur. Kegiatan operasional perusahaan ini setiap harinya sangat bergantung pada order yang masuk dari klien. Namun, sistem yang digunakan masih bersifat manual, yaitu melalui kwitansi dan dokumen terpisah seperti *microsoft excel*. Kondisi ini sering menimbulkan kendala, khususnya bagi direktur perusahaan yang masih harus bergantung pada staf administrasi untuk memperoleh informasi terkait laporan pesanan, jadwal pengiriman barang, serta progres produksi harian [2].

Permasalahan muncul ketika staf administrasi atau kepala staf produksi tidak hadir, sehingga direktur harus mencari data tersebut secara mandiri. Hal ini tentu menambah beban kerja dan berpotensi menimbulkan keterlambatan dalam

pengambilan keputusan. Mengingat PT Tri Daya Langgeng bukanlah perusahaan yang kecil, dengan jumlah karyawan mencapai sekitar 20 hingga 30 orang serta omset kurang lebih Rp500 juta per bulan, maka kebutuhan akan sistem yang efisien menjadi semakin mendesak. Skala perusahaan yang cukup besar ini menuntut adanya pencatatan dan monitoring yang cepat, akurat, serta terstruktur, karena kesalahan sekecil apa pun dalam proses pengelolaan data dapat berdampak langsung pada kelancaran operasional maupun kualitas pelayanan kepada klien.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan secara langsung oleh direktur untuk memantau seluruh aktivitas perusahaan, mulai dari pembuatan pesanan, proses produksi harian, hingga jadwal pengiriman dan pencapaian target harian. Dengan adanya aplikasi ini, direktur dapat melihat daftar pesanan, progres produksi dan serta pencatatan harga secara lengkap tanpa harus bergantung sepenuhnya pada staf administrasi maupun staf produksi. Selain itu, aplikasi ini juga bersifat fleksibel karena dapat diakses kapan pun dan di mana pun, baik saat direktur berada di dalam lingkungan perusahaan maupun di luar kantor. Diluar dari itu semua, aplikasi ini juga berfungsi sebagai arsip digital yang dapat dijadikan cadangan apabila terjadi kendala pada sistem manual seperti kwitansi atau *file excel* yang dikelola oleh staf administrasi [3].

Dalam pengembangan aplikasi pencatatan digital ini, desain antarmuka pengguna *User Interface* atau *UI* dan pengalaman pengguna *User Experience* atau *UX* merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Antarmuka pengguna berfungsi sebagai media interaksi antara sistem dengan penggunanya, sehingga penyusunan elemen visual seperti tata letak, ikon, tombol, hingga pemilihan warna memiliki peran yang signifikan dalam memberikan kemudahan navigasi. Pemanfaatan warna dalam desain *UI* bukan sekadar elemen estetika, tetapi juga memiliki makna psikologis yang dapat memengaruhi persepsi pengguna. Johann Wolfgang von Goethe (1810) dalam karyanya *Theory of Colours* menjelaskan bahwa warna mampu menimbulkan kesan tertentu dan membangkitkan emosi, sehingga pemilihannya harus selaras dengan tujuan sistem yang dikembangkan. Dengan perancangan *UI* yang baik, pengguna akan lebih mudah memahami alur penggunaan aplikasi dan merasakan kenyamanan saat berinteraksi dengan sistem [4].

Lebih lanjut, *UX* berfokus pada pengalaman menyeluruh yang dirasakan pengguna ketika menggunakan aplikasi. Sebuah sistem yang memiliki tampilan menarik namun sulit dipahami atau digunakan tidak akan memberikan manfaat optimal. Oleh karena itu, desain *UX* perlu diperhatikan bahwa setiap fitur aplikasi

dapat diakses dengan mudah, alur navigasi jelas, serta sesuai dengan kebutuhan pengguna, dalam hal ini direktur perusahaan yang menjadi pengguna utama. Integrasi antara *UI* yang intuitif dan *UX* yang menyenangkan akan meningkatkan efektivitas aplikasi serta mengurangi kemungkinan kesalahan penggunaan [5].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang memberikan peluang bagi mahasiswa untuk merasakan secara langsung suasana dunia kerja dan mengembangkan keterampilan yang sesuai dengan bidang studinya. Melalui pengalaman ini, mahasiswa dapat melihat penerapan teori perkuliahan dalam praktik kerja nyata. Selain itu, kegiatan magang juga menjadi wadah untuk melatih kedisiplinan, menumbuhkan rasa tanggung jawab, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam tim

Tujuan Kerja Magang

1. Membuat desain antarmuka (*UI*) aplikasi yang intuitif, menarik, serta mudah digunakan agar mendukung pengalaman pengguna (*UX*) yang optimal.
2. Membuat desain antarmuka (*UI*) aplikasi pencatatan pesanan dengan menerapkan prinsip-prinsip *Heuristic Evaluation* dalam proses perancangannya untuk memastikan kesesuaian dengan standar *usability*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Program kerja magang dilaksanakan selama kurang lebih lima bulan, terhitung sejak tanggal 25 Agustus 2025 hingga 29 Desember 2025. Kegiatan magang dilaksanakan dengan sistem kombinasi *Work From Office (WFO)* dan *Work From Home (WFH)* secara bergantian, di mana *WFO* dijadwalkan pada hari Senin hingga Rabu, sedangkan *WFH* dilakukan pada hari Kamis dan Jumat.

Jam kerja dimulai pukul 08.00 hingga 16.30 WIB, dengan waktu istirahat pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Selama periode magang, proses koordinasi, pelaksanaan tugas, serta evaluasi pekerjaan dilakukan secara langsung maupun secara daring, menyesuaikan dengan sistem kerja yang berlaku pada hari tersebut.