

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk terus beradaptasi dalam meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan. Salah satu aspek penting dalam menunjang digitalisasi perusahaan adalah desain antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) yang baik. *UI/UX* tidak hanya berfungsi untuk mempermudah tampilan sistem, tetapi juga memastikan kemudahan penggunaan, konsistensi elemen desain, serta efektivitas proses kerja pengguna [1].

PT United Family Food merupakan perusahaan *Fast Moving Consumer Goods (FMCG)* yang memiliki berbagai sistem internal untuk mendukung kegiatan operasional, termasuk *Sales Force Automation (SFA)* yang digunakan tim sales dalam mencatat penjualan, melakukan kunjungan toko, dan mengelola aktivitas pemasaran lainnya [2]. Seiring bertambahnya fitur, variasi perangkat (mobile dan desktop), serta jumlah pengguna, muncul tantangan berupa inkonsistensi komponen, alur kerja yang panjang, dan beban kognitif tinggi bagi pengguna lapangan yang bekerja dalam keterbatasan waktu dan koneksi.

Dari pengamatan awal magang, ditemukan beberapa masalah utama: (1) variasi gaya visual dan komponen antar layar membuat pengguna kesulitan mengingat pola interaksi; (2) urutan tugas seperti pencatatan kunjungan dan penjualan memerlukan terlalu banyak tap/klik sehingga memperlambat eksekusi di lapangan; (3) kurangnya panduan standar menyebabkan proses pengembangan fitur baru memakan waktu dan berisiko menghasilkan pengalaman yang tidak konsisten.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dibutuhkan perancangan ulang (*revamp*) antarmuka SFA dan pengembangan *Design System* yang lebih konsisten sebagai standar visual dan interaksi perusahaan. Langkah ini diharapkan meningkatkan kecepatan dan ketepatan kerja tim sales, menurunkan kesalahan input, serta mempermudah proses pengembangan dan pemeliharaan produk.

Sebagai *UI/UX Designer Intern*, kegiatan magang difokuskan pada perancangan ulang layout dan alur kerja utama SFA, sekaligus menyusun *Design System* reusable yang dapat diterapkan lintas fitur. Tujuannya adalah mendukung digitalisasi perusahaan, meningkatkan produktivitas tim sales, dan memberikan

pengalaman pengguna yang lebih baik dan konsisten.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja

Pelaksanaan kerja magang ini dimaksudkan untuk menjawab kebutuhan optimasi desain *Sales Force Automation* (SFA) yang semakin kompleks dan dipakai luas oleh tim sales. Revamp dan pengembangan *Design System* diperlukan agar alur kerja lebih efisien, tampilan konsisten, dan pengalaman pengguna meningkat sehingga mendukung digitalisasi perusahaan.

Tujuan kegiatan magang:

- Mengidentifikasi dan merumuskan masalah *usability* berdasarkan prinsip *heuristics* [3] serta inkonsistensi antarmuka pada sistem SFA yang menghambat pekerjaan tim sales.
- Mendesain ulang layout dan alur SFA untuk mempercepat pencatatan penjualan, kunjungan toko, dan tugas lapangan sambil menurunkan potensi kesalahan pengguna.
- Mengembangkan *Design System* yang reusable sebagai standar visual dan komponen, sehingga pengembangan fitur berikutnya lebih cepat dan konsisten di seluruh platform.
- Menyusun dokumentasi desain dan handoff yang jelas agar tim pengembang dapat mengimplementasikan rancangan dengan lebih efisien dan terukur.

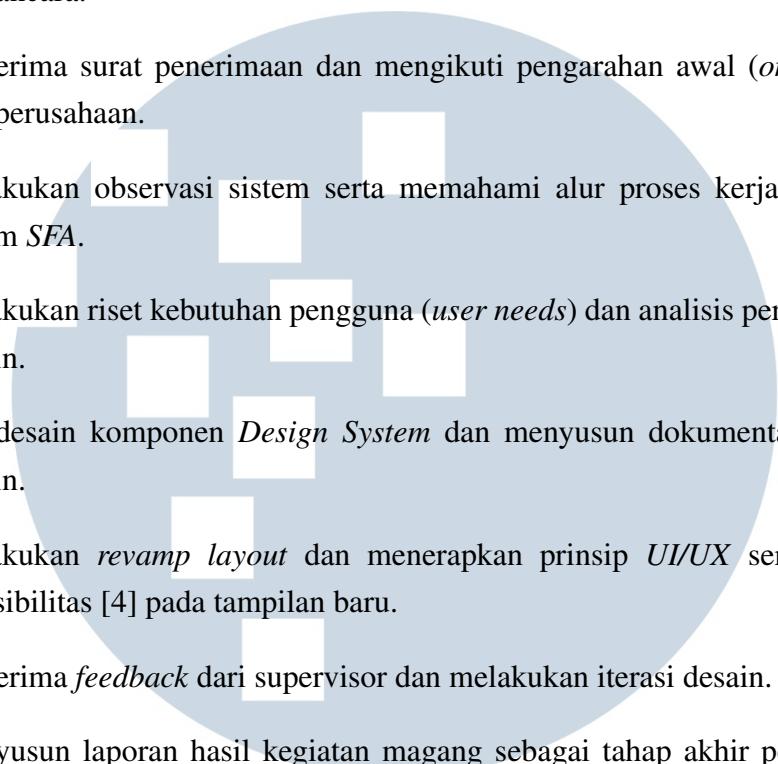
1.3 Deskripsi Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja

1.3.1 Waktu Pelaksanaan Kerja

Kerja magang dilaksanakan selama kurang lebih 5 bulan, mulai dari 8 September 2025 hingga 8 Februari 2026, bertempat di PT United Family Food, Jakarta. Jam kerja yang berlaku adalah Senin hingga Jumat, pukul 09.00 hingga 18.00 WIB dengan sistem kerja *Work From Office* (WFO).

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan Kerja

Prosedur pelaksanaan kerja magang meliputi tahapan sebagai berikut:

- 
1. Mengajukan lamaran dan mengikuti proses seleksi administrasi serta wawancara.
 2. Menerima surat penerimaan dan mengikuti pengarahan awal (*onboarding*) dari perusahaan.
 3. Melakukan observasi sistem serta memahami alur proses kerja pengguna sistem *SFA*.
 4. Melakukan riset kebutuhan pengguna (*user needs*) dan analisis permasalahan desain.
 5. Mendesain komponen *Design System* dan menyusun dokumentasi standar desain.
 6. Melakukan *revamp layout* dan menerapkan prinsip *UI/UX* serta standar aksesibilitas [4] pada tampilan baru.
 7. Menerima *feedback* dari supervisor dan melakukan iterasi desain.
 8. Menyusun laporan hasil kegiatan magang sebagai tahap akhir pelaksanaan kerja.

