

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk mengadopsi digitalisasi pada berbagai proses operasional, termasuk dalam pengelolaan dokumen internal. Sistem manajemen dokumen yang tidak terstruktur dapat memicu berbagai permasalahan, seperti kesulitan pencarian dokumen, duplikasi data, kehilangan berkas, serta menurunnya efisiensi kerja antar divisi [1]. Kondisi ini masih sering ditemui pada banyak perusahaan, termasuk Vasanta Group, yang hingga saat ini masih menggunakan metode manual serta penyimpanan berkas terpisah melalui email, folder lokal, dan media bersama tanpa sistem pengendalian versi yang jelas [2].

Tidak adanya pengaturan hak akses yang terpusat juga meningkatkan risiko kebocoran data dan memperlambat proses persetujuan dokumen antar divisi. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa kurangnya sistem pengelolaan dokumen yang terintegrasi dapat menurunkan efisiensi organisasi dan meningkatkan peluang terjadinya kesalahan operasional [3]. Berdasarkan kebutuhan tersebut, Vasanta Group mengembangkan fitur *Document Management System* (DMS) sebagai solusi untuk meningkatkan kontrol, keamanan, dan efisiensi pengelolaan dokumen perusahaan.

Fitur DMS dirancang sebagai platform terpusat untuk menyimpan, mengelola, dan mendistribusikan dokumen secara aman dan efisien [4]. Sistem ini membagi dokumen ke dalam dua kategori *Library*:

1. **Private Library:** digunakan untuk dokumen terbatas yang hanya dapat diakses oleh pemilik dokumen (owner), kecuali jika diberikan izin akses.
2. **Public Library:** digunakan untuk dokumen yang bersifat umum dan dapat diakses oleh semua pengguna intranet.

Pembagian ini mendukung konsep pengelolaan dokumen modern yang menekankan akses terkontrol, keamanan informasi, serta kemudahan pelacakan dokumen. Selain itu, pengembangan DMS juga mengintegrasikan elemen antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) untuk memastikan sistem mudah digunakan, intuitif, dan mendukung produktivitas karyawan [5, 6, 7].

Dengan adanya fitur DMS, Vasanta Group berharap proses kerja menjadi lebih efisien, terdokumentasi dengan baik, dan mampu mendukung transformasi digital perusahaan menuju lingkungan kerja yang modern dan produktif.

## 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kegiatan magang menjadi sarana bagi mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam situasi dunia kerja yang nyata. Melalui kegiatan ini, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan teknis, komunikasi, dan analisis yang relevan dengan kebutuhan industri [8].

Maksud dari pelaksanaan magang di Vasanta Group adalah memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperdalam keterampilan di bidang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* Design, khususnya dalam pengembangan fitur DMS pada sistem intranet perusahaan. Mahasiswa terlibat langsung dalam proses perancangan alur interaksi, penyusunan wireframe, serta pembuatan desain visual yang mendukung pengalaman pengguna secara optimal.

Tujuan dari kegiatan magang ini adalah menghasilkan rancangan UI/UX yang fungsional, estetis, serta sesuai dengan standar perusahaan. Desain ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan bagi tim pengembang dalam proses implementasi dan membantu meningkatkan kualitas dan kenyamanan penggunaan sistem intranet [9].

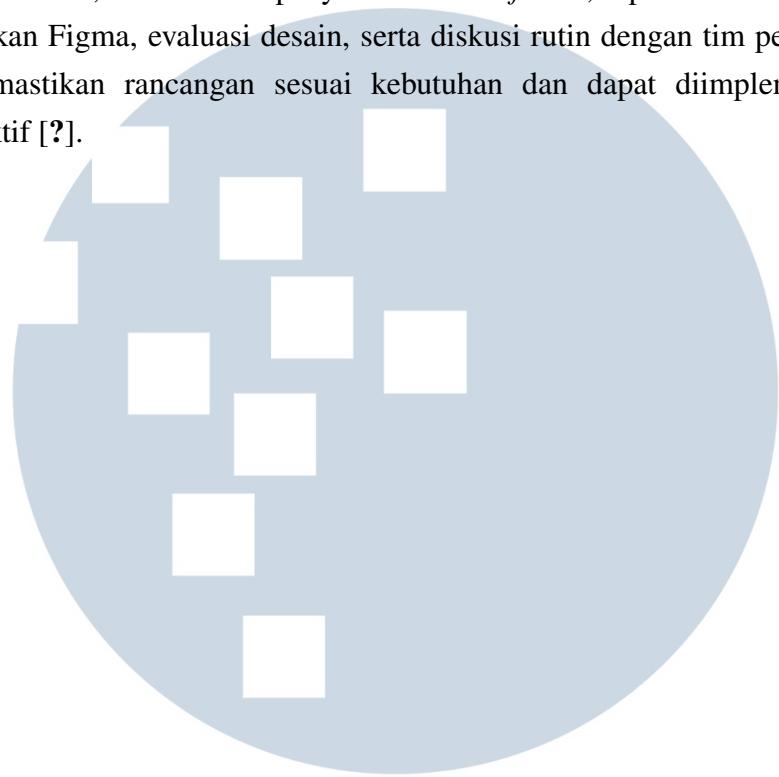
## 1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Kegiatan magang dilaksanakan di kantor Vasanta Group, Alam Sutera, Tangerang Selatan, dengan sistem *Work From Office (WFO)*. Periode magang berlangsung selama enam bulan, mulai 10 Juli 2025 hingga 10 Januari 2026. Mahasiswa ditempatkan pada divisi IT, khususnya dalam tim *UI/UX Design*, dan menerima arahan langsung dari pembimbing lapangan.

### Rincian Pelaksanaan:

- 1. Hari kerja:** Senin–Jumat
- 2. Jam kerja:** 08.00–19.00 WIB
- 3. Presensi:** Dilakukan setiap pagi sebagai bentuk kedisiplinan
- 4. Laporan harian:** Berupa “*Tugas Kemarin*” dan “*Rencana Hari Ini*”

Selama pelaksanaan magang, mahasiswa berfokus pada pengembangan antarmuka DMS, termasuk penyusunan *wireframe*, pembuatan *prototype* menggunakan Figma, evaluasi desain, serta diskusi rutin dengan tim pengembang untuk memastikan rancangan sesuai kebutuhan dan dapat diimplementasikan secara efektif [?].



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA