

BAB 1

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor industri, termasuk dalam bidang perdagangan elektronik (*e-commerce*). Perusahaan tidak hanya dituntut untuk menyediakan layanan yang cepat dan efisien, tetapi juga mampu menghadirkan sistem digital yang mudah digunakan melalui perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang baik [1]. Sistem manajemen internal yang dirancang secara optimal dapat meningkatkan produktivitas karyawan secara signifikan.

Dalam pengembangan produk digital, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna tidak hanya berfokus pada tampilan visual, tetapi juga pada bagaimana alur pengguna dirancang agar pengguna dapat menyelesaikan tugasnya secara efektif dan efisien. Perancangan yang baik akan meningkatkan kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta kepuasan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem [2]. Implementasi struktur informasi yang jelas juga meminimalkan kebingungan operasional dari pengguna akhir aplikasi.

Seiring dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan teknologi digital dalam sektor *e-commerce* juga mengalami pertumbuhan yang pesat, termasuk dalam bidang distribusi dan penjualan bahan bangunan. Hal ini mendorong perusahaan untuk menghadirkan *platform* dan sistem digital yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mampu memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Efisiensi manajemen inventaris komersial menjadi kunci daya saing utama di industri retail berskala besar.

Dalam praktiknya, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna diterapkan pada berbagai fitur dalam produk digital, baik pada *platform* yang digunakan oleh pengguna umum maupun sistem internal perusahaan. Fitur tersebut meliputi halaman masuk (*Login*), *Dashboard*, pengelolaan data, serta berbagai fitur operasional lainnya yang mendukung proses bisnis perusahaan. Setiap fitur memiliki alur pengguna yang berbeda sehingga memerlukan pendekatan desain yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan spesifik dari setiap modul.

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Digitalisasi dalam sektor perdagangan memberikan kemudahan bagi konsumen dalam mencari informasi produk, membandingkan harga, serta melakukan transaksi secara *online* tanpa harus datang langsung ke toko fisik [3]. Seiring dengan meningkatnya kebutuhan tersebut, perusahaan *e-commerce* dituntut untuk menghadirkan sistem digital yang tidak hanya lengkap dari segi fitur, tetapi juga mudah digunakan oleh pengguna.

Selain *platform* yang digunakan oleh konsumen, perusahaan juga memerlukan sistem internal yang mampu mendukung pengelolaan data, operasional, serta proses bisnis secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi faktor penting dalam menunjang keberhasilan suatu produk digital [4]. Tampilan administrasi komersial yang padat informasi memerlukan struktur visual yang ergonomis untuk mencegah kesalahan masukan data operasional.

PT Mitra Seribu Saudara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Software Development* dan *e-commerce* bahan bangunan melalui *platform* 1000saudara.com. *Platform* ini bertujuan untuk memberikan pengalaman transaksi bahan bangunan yang cepat, lengkap, terjangkau, dan terpercaya kepada konsumen. Selain itu, perusahaan juga mengembangkan berbagai sistem internal untuk mendukung aktivitas operasional dan pengelolaan proses bisnis utama.

Dalam pengembangan sistem digital tersebut, perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna menjadi sangat penting untuk memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem secara efektif dan efisien. Perancangan yang tidak memperhatikan alur pengguna dapat menyebabkan kesulitan dalam penggunaan sistem, meningkatkan kemungkinan kesalahan, serta menurunkan kepuasan [2]. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna yang didasarkan pada alur pengguna agar setiap fitur yang dikembangkan dapat digunakan secara optimal demi mendukung kebutuhan proses operasional retail yang kompleks.

Berdasarkan hal tersebut, eksplorasi mendalam dilakukan untuk mempelajari secara langsung proses perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna dalam lingkungan kerja profesional. Kegiatan kerja magang dilaksanakan di PT Mitra Seribu Saudara sebagai perancang antarmuka dan pengalaman pengguna. Melalui kegiatan ini, ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan

dapat diaplikasikan, serta pengalaman nyata dalam mengembangkan desain sistem digital yang sesuai dengan kebutuhan industri komersial dapat diperoleh secara komprehensif.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dari pelaksanaan kerja magang di PT Mitra Seribu Saudara adalah untuk melaksanakan peran dalam perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna pada pengembangan fitur produk digital perusahaan. Keterlibatan difokuskan pada merancang tampilan serta alur interaksi pengguna yang sesuai dengan kebutuhan operasional internal *backoffice* komersial. Melalui peran tersebut, kontribusi langsung diberikan dalam proses perancangan desain yang bertujuan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta efektivitas interaksi sistem.

Adapun tujuan dari pelaksanaan magang ini adalah sebagai berikut.

1. Menerapkan perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna berdasarkan alur pengguna pada pengembangan fitur produk digital di PT Mitra Seribu Saudara.
2. Menghasilkan desain antarmuka yang mendukung kemudahan penggunaan serta efektivitas interaksi operasional administrasi.
3. Meningkatkan kemampuan teknis profesional dalam menggunakan alat (*tools*) desain pada aplikasi Figma.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan kegiatan kerja magang ini disesuaikan dengan regulasi jam kerja operasional profesional industri yang berlaku. Rincian mengenai waktu, ketentuan kehadiran, koordinasi tim, serta mekanisme rekrutmen diuraikan secara bertahap pada bagian di bawah ini.

Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

1. Lokasi: *Work From Office (WFO)* di Graha GRC Board.
2. Hari Kerja: Senin – Jumat.

3. Jam Kerja: pukul 08.00 – 17.00 WIB.

4. Sistem Kerja: *Work From Office (WFO)*.

Mekanisme Kehadiran dan Komunikasi Kerja

Prosedur pencatatan kehadiran (*attendance tracking*) selama masa magang dilakukan secara digital melalui sistem absensi internal perusahaan berbasis pemindaian jaringan lokal saat berada di area kantor. Selain pencatatan internal instansi, pelaporan kartu log kehadiran mingguan juga diwajibkan melalui pengisian berkas berkala akademis Universitas Multimedia Nusantara. Pelaporan tersebut dilakukan secara rutin untuk memenuhi syarat administrasi kelulusan mata kuliah magang.

Sementara itu, koordinasi kerja harian, penyampaian draf *user flow*, serta asistensi penugasan dari *Product Owner* dijalankan menggunakan kombinasi media komunikasi digital yang fleksibel. Aplikasi WhatsApp digunakan sebagai saluran komunikasi utama untuk berdiskusi secara instan, menyampaikan kendala harian, serta menjadwalkan agenda evaluasi internal tim operasional. Di samping itu, peninjauan umpan balik (*feedback*) desain purwarupa dilakukan secara langsung di dalam lembar kerja menggunakan fitur komentar Figma. Kolaborasi berbasis fitur komentar tersebut mempermudah pelacakan poin-poin revisi visual secara spesifik pada elemen antarmuka yang sedang dikembangkan.

Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses rekrutmen magang yang dilalui terdiri dari beberapa tahapan administratif dan teknis sebagai berikut.

1. Pengajuan Lamaran

Lamaran magang diajukan ke PT Mitra Seribu Saudara dengan melampirkan *Curriculum Vitae* (CV) resmi dan berkas portofolio desain antarmuka yang telah disusun sebelumnya.

2. Tahap Wawancara

Setelah lolos seleksi administrasi, tahap wawancara diikuti untuk menilai kemampuan taktis, pengalaman organisasi, serta pemahaman teoritis dalam bidang perancangan antarmuka dan pengalaman pengguna. Pada tahap ini,

presentasi portofolio serta penjelasan mengenai proses desain yang pernah dikerjakan juga dipaparkan secara mendalam.

3. **Penerimaan**

Berdasarkan hasil evaluasi dari sesi wawancara, status kelulusan dinyatakan diterima sebagai peserta magang di PT Mitra Seribu Saudara. Pelaksanaan kegiatan magang kemudian dimulai secara resmi sesuai dengan jadwal dan ketentuan penempatan divisi dari perusahaan.

