

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi di era modern telah membawa perubahan pada berbagai sektor industri, termasuk industri pariwisata, serta mendorong masyarakat untuk memanfaatkan teknologi dalam berbagai aktivitas sehari-hari [1]. *Digital Tourism* adalah contoh perkembangan teknologi di sektor pariwisata, di mana masyarakat sudah mulai menggunakan teknologi digital untuk pemasaran dan reservasi [2]. Pemanfaatan teknologi tersebut memungkinkan pengguna untuk mencari informasi tour, melakukan pemesanan tiket dan hotel, serta melakukan pembayaran secara online melalui aplikasi mobile. Selain mempermudah wisatawan, penggunaan teknologi digital ini juga membantu perusahaan pariwisata dalam meningkatkan kualitas layanan, memperluas pemasaran, dan menjangkau para pelanggan dengan lebih efektif sehingga dapat meningkatkan daya saing [3, 4].

Dalam pengembangan aplikasi mobile, desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memiliki peran penting dalam keberhasilan aplikasi mobile karena dapat memengaruhi pengalaman, kepuasan, dan kesetiaan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi [5]. Pada aplikasi travel, berbagai fitur dan alur penggunaan yang kompleks menuntut adanya desain UI/UX yang terstruktur dengan baik agar informasi dapat disampaikan secara efektif serta memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi [6]. Penerapan prinsip *Human-Computer Interaction* (HCI) dalam perancangan UI/UX juga diperlukan untuk menciptakan antarmuka yang mudah digunakan, konsisten, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [7]. Selain aspek fungsionalitas, tampilan visual yang menarik dan konsisten juga dapat meningkatkan kenyamanan pengguna serta membangun identitas aplikasi melalui penggunaan warna, tipografi, dan elemen visual yang sesuai [8, 9].

Berdasarkan kebutuhan tersebut, PT Duta Digital Nusantara sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang pengembangan digital sedang mengembangkan

aplikasi travel untuk Golden Rama Tours & Travel. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian informasi perjalanan, pemesanan, hingga pembayaran dalam satu platform. Oleh karena itu, diberikan tanggung jawab untuk membantu proses perancangan UI/UX aplikasi dengan memperhatikan kebutuhan pengguna, konsistensi desain, dan kemudahan penggunaan guna mendukung kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi yang dikembangkan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Pelaksanaan program magang selama enam bulan di PT Duta Digital Nusantara dilaksanakan dengan maksud dan tujuan tertentu. Maksud dari pelaksanaan program magang pada departemen *Technical Department* adalah untuk memperoleh kesempatan mendapatkan pengalaman langsung dalam bekerja di bidang teknologi dan informatika, khususnya pada bidang UI/UX Designer. Sementara itu, tujuan dari pelaksanaan magang ini meliputi :

1. Memberikan pengalaman dengan cara pembelajaran langsung di tempat kerja sehingga akan lebih siap memasuki dunia kerja kedepannya
2. Meningkatkan hard skills (keterampilan menggunakan software Figma) dan soft skills (kerjasama dan komunikasi antar tim)
3. Menambah kompetensi dalam bidang *UI/UX design* melalui pengalaman praktik kerja secara langsung
4. Menambah pengetahuan dan wawasan dalam bidang *UI/UX design*, khususnya dalam pengembangan aplikasi berbasis kebutuhan pengguna

Tujuan dari kerja magang ini adalah merancang desain UI/UX aplikasi travel Golden Rama di PT Duta Digital Nusantara.

1.3 Waktu dan Prosedur Kerja Magang

Kegiatan magang dilaksanakan selama periode 5 Januari 2026 hingga 30 Juni 2026. Selama pelaksanaan magang, kegiatan kerja dilaksanakan mengikuti ketentuan jam kerja yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Hari kerja berlangsung

dari Senin hingga Jumat, dengan jam kerja yang dimulai pada pukul 09.00 hingga 18.00 WIB. Waktu istirahat diberikan selama 1 jam, seperti pada umumnya yaitu pada pukul 12.00 hingga 13.00 WIB. Sistem kerja yang diterapkan adalah *Work From Office* (WFO), di mana kegiatan magang diwajibkan untuk bekerja secara langsung atau onsite di kantor selama periode magang. Mekanisme presensi dilakukan secara harian dengan ketentuan wajib melakukan absen masuk (*Check-In*) sebelum pukul 09.00 WIB. Untuk absensi pulang (*Check-Out*), hanya dapat dilakukan pada pukul 18.00 WIB atau setelahnya, dengan syarat telah memenuhi total durasi kerja selama 9 jam dalam satu hari. Selain itu, perusahaan juga menerapkan prosedur pelaporan harian yang dilakukan pada awal dan akhir jam kerja. Pada pukul 09.00 WIB, diwajibkan untuk menyampaikan rencana pekerjaan yang akan dikerjakan pada hari tersebut. Selanjutnya, pada pukul 18.00 WIB, diwajibkan untuk melaporkan hasil pekerjaan serta tugas yang telah diselesaikan selama satu hari kerja. Prosedur ini bertujuan untuk memantau perkembangan pekerjaan.

