

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada awal tahun 2020, Badan kesehatan dunia (WHO) menerima laporan dari China tentang temuan jenis virus baru yaitu COVID-19 dalam situasi saat itu memicu dampak permasalahan baru yang sangat signifikan, bukan hanya di sektor Ekonomi melainkan juga di sektor Pendidikan, dikarenakan pembelajaran tatap muka menjadi salah satu faktor dalam penyebaran wabah COVID-19. Dengan begitu menyebabkan sistem kegiatan perkuliahan yang sebelumnya tatap muka beralih menjadi sistem pembelajaran *online* atau daring [1]. Selama masa itu penulis merasakan penurunan produktivitas serta minimnya kegiatan yang dilakukan. Merasa adanya penurunan dari segi produktivitas serta minimnya kegiatan menimbulkan keinginan supaya bisa menambah ilmu dan juga kegiatan yang berdampak bagi masa depan. Selama masa perkuliahan daring menimbulkan keresahan apabila materi perkuliahan tidak dapat diimplementasikan ke dalam sebuah ide dan direalisasikan menjadi sebuah hal yang meningkatkan produktivitas. Maka dari itu, penulis mencoba mendapatkan kesempatan di beberapa perusahaan guna menambah ilmu, kegiatan, serta dapat menyalurkan ide yang penulis dapat selama masa perkuliahan daring.

Penulis akhirnya mendapatkan kesempatan bekerja sebagai *UI/UX Designer* di PT Anak Bangsa Cerdas Digital. Posisi tersebut merupakan salah satu yang penulis inginkan karena sejalan dan berkaitan dengan program studi informatika yang penulis tempuh di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis beranggapan ilmu yang penulis dapat selama perkuliahan dapat penulis realisasikan dikarenakan ada salah satu mata kuliah yang mendasari keputusan penulis mengambil posisi tersebut yaitu mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) yang penulis ambil pada semester genap tahun 2021.

Di perusahaan tersebut penulis diberikan proyek untuk membuat sebuah rancangan desain website berbasis akuntansi *cloud* untuk sebuah perusahaan yang bertempat di Yogyakarta. Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut supaya

dapat memberikan kemudahan dan efisiensi terhadap pengguna, apapun bentuk proses bisnisnya. Pada aplikasi ini pengguna dapat membuat penawaran penjualan, pengiriman pesanan, faktur penjualan, hingga penerimaan pembayaran dengan mudah dan cepat.

Pada dasarnya keterkaitan bidang informatika dengan pekerjaan yang penulis lakukan sangatlah tidak bisa dipisahkan karena UI dan UX merupakan salah satu proses pengembangan dan pembuatan *software*. Selain penting dalam proses pengembangan dan pembuatan *software*, kedua komponen tersebut juga penting dalam pembuatan produk lainnya. *User Interface* yang dirancang dengan buruk dapat mengakibatkan *User Experience* yang tidak menyenangkan dan sulit untuk menggunakan produk secara tepat dan benar. Maka dari itu UI dan UX penting karena semakin baik tampilan visual yang diberikan maka semakin memudahkan pengguna menggunakan *software* tersebut, lalu pengguna akan menjadi semakin tertarik untuk menggunakan *software* tersebut.

Banyaknya teknologi serta tools yang disediakan saat ini membantu dan memudahkan penulis untuk melakukan pekerjaan, antara lain Google Spreadsheet yang digunakan sebagai pengaturan sprint mingguan. Miro, Dribbble dan Behance sebagai media referensi serta menampung ide, dan Figma sebagai *tools* utama dalam tahap pembuatan dan pengembangan desain sebuah produk.

Dampak yang penulis rasakan setelah memiliki pekerjaan ini menjadikan penulis seseorang yang harus bisa bertanggung jawab atas pekerjaan, lebih disiplin serta menjadi lebih produktif. Aktivitas ini menjadikan penulis bisa beradaptasi akan suasana baru dan meningkatkan interaksi penulis terhadap orang lain serta saling bisa bertukar gagasan dengan rekan kerja.

Karir penulis berawal saat sebelum lulus sekolah menengah kejuruan, penulis mencari pekerjaan untuk memulai perjalanan di dunia kerja. Dimana penulis memiliki keinginan membuat sebuah startup di bidang informasi teknologi, berbekal kemampuan di bidang jaringan penulis melamar pekerjaan sebagai teknisi lapangan di perusahaan yang bekerja sama dengan Telkom Indonesia yaitu PT. Arkon Milcom. Setelah beberapa bulan bekerja di perusahaan tersebut penulis

memiliki keinginan lebih mendalami bidang informasi teknologi, akhirnya penulis memutuskan untuk melamar pekerjaan perusahaan lain.

Pada kesempatan di perusahaan berbeda penulis memegang jabatan sebagai IT Application Support yang bertempat di Bank Mandiri. Penulis ditempatkan dibagian MFT (Mandiri File Transfer) dimana penulis bertanggung jawab terhadap beberapa transaksi antara nasabah dengan Bank Mandiri. Setelah beberapa bulan bekerja akhirnya penulis memutuskan menempuh pendidikan perkuliahan agar penulis lebih bisa memperluas pengetahuan dan membuka wawasan tentang informasi teknologi.

Saat ini penulis bekerja sebagai *UI/UX Designer* di PT Anak Bangsa Cerdas Digital yang bertempat di Yogyakarta. Penulis berkeinginan memperluas pengalaman dibidang *UI/UX* dengan melihat prospek kerja di perusahaan lain, karena penulis ingin mewujudkan target besar yaitu membuat startup di bidang informasi teknologi.

1.2 Profil Perusahaan

PT Anak Bangsa Cerdas Digital atau disingkat dengan ABCD, adalah sebuah perusahaan digital yang berfokus pada pengembangan teknologi informasi, baik *software* maupun *hardware*. PT ABCD berkedudukan di Daerah Istimewa Yogyakarta. Perusahaan ini sudah beroperasi sejak tahun 2021 dengan tanggal pengesahan akta pendirian tanggal 6 September 2021.



Gambar 1. 1 Logo Anak Bangsa Cerdas Digital

1.2.1 Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan software yang mampu memberikan *one stop solution service, to create a better everyday life*.

1.2.2 Misi Perusahaan

1. Membangun tim yang perusahaan, kreatif dan inovatif yang memprioritaskan kepuasan pelanggan.
2. Menggunakan teknologi terkini untuk mendukung kemajuan perusahaan.
3. Membuat SOP perusahaan yang setepat dan secermat mungkin serta dievaluasi secara berkala.

1.2.3 Kultur Perusahaan

Era Revolusi 4.0 dapat dikatakan juga era digital, sangat mempengaruhi berjalannya berbagai lini kehidupan, termasuk didalamnya budaya perusahaan, dimana para millenials telah memasuki usia bekerja. Generasi millenials memiliki karakter dimana mereka lebih memprioritaskan fleksibilitas dalam masuk dan pulang kerja. Dengan modal canggihnya teknologi pada masa sekarang ini, mereka dapat bekerja dimanapun dan kapanpun untuk mencapai target pekerjaan.

Budaya kerja yang ingin dibangun PT Anak Bangsa Cerdas Digital berfokus pada pencapaian target pekerjaan, yang tidak terikat oleh waktu dan tempat kerja. Implementasi dari budaya kerja ini, di PT Anak Bangsa Cerdas Digital tidak ada jam kerja. Setiap individu dapat menyesuaikan waktu kerja masing-masing, dengan lebih berfokus pada target pekerjaan.

Untuk mengatur target pekerjaan masing-masing individu, task list akan disusun dan diberikan secara berkala setiap minggu. Setiap hari sabtu, diadakan meeting bersama, dimana setiap karyawan diwajibkan untuk hadir dan mempresentasikan progress pekerjaan yang dilakukan selama satu

minggu. Budaya kerja ini akan selalu dievaluasi secara berkala, demi tercapainya target pekerjaan dan visi misi perusahaan.

1.3 Sekilas Project

Teknologi informasi sangatlah memiliki potensi yang begitu besar dan tidak terbatas, teknologi selalu berkembang begitu pesat dan maju. Perkembangan ini yang membuat banyak perusahaan juga harus diikuti oleh banyak perusahaan. Perusahaan yang berkeinginan untuk maju dan berkembang lebih besar justru melihat perkembangan teknologi informasi ini sebagai peluang yang mendukung untuk melangkah maju kedepan. Banyak dari perusahaan yang menggunakan teknologi informasi sebagai sarana untuk memajemen finansial supaya tertata dan bisa lebih ringkas, salah satunya adalah aplikasi berbasis website finance.

Perkembangan teknologi ini menuntut banyak perusahaan pengembang aplikasi berlomba membuat aplikasi yang diinginkan sesuai permintaan klien. Di Dalam pengembangan sebuah aplikasi terdapat peran penting seorang desainer atau yang biasa di sebut *UI/UX Designer*. Mereka bertugas mengidentifikasi sebuah peluang untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik serta melakukan pengumpulan dan evaluasi kebutuhan pengguna lewat kolaborasi dengan tim pengembang aplikasi. Adapun *software* yang digunakan untuk membantu dan memudahkan pekerjaan seorang desainer yaitu, Figma.

Pada saat ini PT. Anak Bangsa Cerdas Digital sedang melakukan tahap pembuatan aplikasi berbasis *website finance* adapun nama dari aplikasi tersebut adalah Finanta. Finanta merupakan sistem manajemen keuangan dan pencatatan akuntansi perusahaan secara keseluruhan maupun rinci berdasarkan departemen maupun proyek pekerjaan.

1.3.1 Figma

Dalam proses pengembangan dan pengerjaan desain web atau aplikasi, komunikasi antar tim penting agar tidak perlu ada desain ulang. Ini sering terjadi ketika komunikasi antara desainer dan tim development tidak baik. Untuk menghindari masalah ini, penting untuk melakukan beberapa tahap atau langkah dalam merancang desain aplikasi yang akan dikembangkan, termasuk menggunakan tools yang tersedia di internet, seperti aplikasi Figma. Figma dapat menghemat waktu dalam mereview desain karena fitur-fitur yang memungkinkan berkolaborasi dengan cara berkomentar, memberikan saran, dan memodifikasi desain secara bersamaan. Figma adalah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototyping untuk proyek digital yang dirancang untuk membantu pengguna bekerja sama dalam proyek dari mana saja dan kapan saja [2].

1.3.2 User Interfaces

User Interface (UI) atau antarmuka pengguna adalah sebuah ilmu yang mempelajari cara menyajikan elemen grafis pada sebuah website atau aplikasi. Hal ini termasuk tombol yang akan diklik oleh pengguna, teks, gambar, kolom input teks, dan semua elemen lain yang berinteraksi dengan pengguna. UI desainer bertanggung jawab untuk menentukan tata letak, animasi, transisi, dan segala interaksi minor yang ditampilkan pada situs web atau aplikasi. Mereka juga merancang skema warna, bentuk tombol, dan jenis font yang digunakan untuk teks. Tujuan dari UI desainer adalah untuk membuat tampilan yang menarik yang akan meningkatkan loyalitas pengguna terhadap situs atau aplikasi tersebut [3].

1.3.3 User Experience

Pengalaman Pengguna (UX) adalah bagaimana seseorang merespon dan memahami sistem atau layanan yang digunakannya sesuai dengan harapannya. Pengetahuan tentang cara menggunakan teknologi seperti internet atau situs web juga merupakan bagian dari UX [4]. Usability yang

baik bagi pengguna merupakan faktor penting dalam pembangunan sistem untuk meningkatkan kenyamanan pengguna. User experience memiliki peran penting dalam aplikasi dan situs web karena dapat menunjukkan tingkat kesederhanaan yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem secara efektif [5].

1.3.4 Scrum

Scrum merupakan metode agile yang digunakan dalam proses pengembangan produk. Fokus dari Scrum adalah untuk membuat tim pengembangan bekerja sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan bersama. Dalam Scrum, proses pengembangan dibagi menjadi beberapa iterasi atau sprint yang memiliki durasi yang bervariasi. Scrum dianggap sebagai metode baru yang dapat meningkatkan kecepatan dan fleksibilitas dalam pengembangan produk. Scrum juga dapat digunakan dalam pengembangan perangkat lunak seperti sistem manajemen inventaris gudang, yang memungkinkan tim pengembangan untuk melakukan perubahan sesuai dengan permintaan pelanggan [6].

