

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wabah penyakit Covid-19 telah membawa perubahan besar di segala bidang kehidupan manusia. Kondisi ini memaksa semua orang untuk melakukan semua pekerjaan di rumah, bahkan di dunia pendidikan. Untuk melanjutkan perkuliahan di masa pandemi ini, ditetapkanlah perkuliahan daring.

Perkuliahan daring di masa pandemi Covid-19 menyebabkan penurunan produktivitas sehingga menimbulkan keinginan positif untuk memperluas pengetahuan dan kegiatan untuk meningkatkan produktivitas. Selain meningkatkan produktivitas, kuliah daring memunculkan beberapa kekhawatiran bahwa ilmu yang diperoleh melalui kuliah daring tidak dapat diterapkan dan bermanfaat dalam kehidupan nyata. Oleh karena itu, penulis melamar pekerjaan di beberapa perusahaan guna menambah ilmu, kegiatan dan dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di perkuliahan.

Penulis mendapatkan tawaran bekerja di PT Anak Bangsa Cerdas Digital sebagai *UI/UX Designer*. Penulis merasa terpanggil dan menerima pekerjaan tersebut karena sejalan dan berkaitan dengan program studi informatika yang penulis ambil di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Penulis berpandangan bahwa ilmu yang didapat selama mengikuti kegiatan perkuliahan dapat diterapkan pada pekerjaan penulis. Salah satu mata kuliah yang menjadi dasar mengambil pekerjaan tersebut adalah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK).

Penulis mengerjakan project aplikasi kasir (*Point of Sales*) bernama Joint POS. Joint POS merupakan produk utama dari PT Anak Bangsa Cerdas Digital. Joint POS adalah sistem *Point of Sales* yang mencakup manajemen toko, produk, persediaan, dan sistem laporan yang lengkap. Dalam proses pengerjaan Joint POS digunakan metode scrum, dengan pengerjaan 5 hari dalam satu minggu dan dilanjutkan satu hari untuk melakukan evaluasi atas apa yang telah dikerjakan. Joint POS mulai dikerjakan pada november 2021 dan pada juni 2022 Joint POS mulai digunakan di beberapa toko. Penulis menggunakan beberapa Tools dalam

pengerjaan Joint POS, antara lain Spreadsheet sebagai pengatur sprint mingguan, Behance dan Dribbble sebagai media referensi dalam membuat desain, dan Figma sebagai tools utama dalam membuat desain sebuah aplikasi.

Besar harapan penulis jika aplikasi yang penulis kerjakan dapat disebarluaskan dan fitur-fitur yang tersedia dalam Joint POS dapat bermanfaat bagi pelaku usaha yang ada di Indonesia. Penulis juga memiliki harapan besar dengan mengambil pekerjaan sebagai *UI/UX Designer*, penulis bisa bermanfaat dan dapat memecahkan masalah terkait UI/UX di masyarakat, pekerjaan, dan lingkup perusahaan. Penulis juga berharap dengan mengambil jalur skripsi non reguler, pekerjaan dan studi penulis tidak terganggu, serta berjalan baik sebagaimana mestinya.

1.2 Profil Perusahaan

PT Anak Bangsa Cerdas Digital atau disingkat dengan ABCD merupakan perusahaan digital yang bergerak dibidang pengembangan teknologi informasi, mulai dari *software* hingga *hardware*. PT ABCD bertempat di Daerah Istimewa Yogyakarta dan mulai beroperasi sejak tahun 2021 dengan tanggal pengesahan pendirian tanggal 6 September 2021.



Gambar 1.1 Logo Perusahaan

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

a. Membangun tim yang perusahaan, kreatif dan inovatif yang

- memprioritaskan kepuasan pelanggan.
- b. Menggunakan teknologi terkini untuk mendukung kemajuan perusahaan.
 - c. Membuat SOP perusahaan yang setepat dan secermat mungkin serta dievaluasi secara berkala.

1.2.3 Kultur Perusahaan

Perkembangan Era Revolusi 4.0 disebut juga era digital, memberikan pengaruh besar dalam berjalannya berbagai lini kehidupan, yang didalamnya terdapat budaya perusahaan dimana generasi millenials telah memasuki usia kerja. Generasi ini memiliki karakter kerja dengan mengedepankan fleksibilitas dalam waktu bekerja. Dengan berbekal kecanggihan teknologi masa ini, mereka dapat bekerja dimanapun dan kapanpun untuk mencapai target pekerjaan.

PT Anak Bangsa Cerdas Digital ingin membentuk budaya kerja yang berfokus pada pencapaian target pekerjaan, dengan tidak terikat pada waktu dan tempat bekerja. Penerapan dari budaya kerja ini pada PT Anak Bangsa Cerdas Digital adalah tidak adanya jam kerja. Setiap individu dibebaskan menyesuaikan waktu kerja masing-masing dengan berfokus pada target pekerjaan.

Dalam mendukung budaya kerja tersebut, *task list* disusun dan diberikan secara berkala setiap minggunya kepada setiap individu. Selanjutnya setiap hari sabtu dilakukan evaluasi bersama, dimana setiap individu diwajibkan hadir dan memaparkan progres pekerjaan yang dikerjakan selama satu minggu. Dalam pelaksanaannya, budaya kerja ini selalu dievaluasi secara berkala, demi mencapai target pekerjaan dan visi misi perusahaan.

1.3 Sekilas Project

Berkembangnya teknologi informasi saat ini menjadikan persaingan antar pelaku usaha semakin ketat. Perkembangan ini menuntut pelaku usaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan agar mampu bersaing dengan

pelaku usaha lainnya. Dengan dukungan sistem yang telah terkomputerisasi akan mempermudah pelaku usaha dalam proses pengolahan data hingga peningkatan kualitas pelayanan. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi kasir *Point of Sale* (POS). Aplikasi POS ini digunakan sebagai alat pendukung dalam manajemen toko mulai dari transaksi hingga pencatatan.

Melihat peluang ini serta keinginan pasar yang besar, PT Anak Bangsa Cerdas Digital mengembangkan sebuah aplikasi kasir POS bernama Joint POS. Joint POS merupakan sistem POS yang mencakup manajemen toko, produk, persediaan, dan sistem laporan yang lengkap. Dalam pengembangan aplikasi ini terdapat peran *UI/UX Designer* seperti, riset aplikasi pesaing, merancang desain aplikasi, hingga mengevaluasi desain untuk menciptakan pengalaman terbaik pengguna.

1.3.1 Point of Sales

Point Of Sales (POS) merupakan aplikasi yang dirancang untuk membantu kegiatan transaksi pelaku usaha sehari-hari. Sebelum berkembangnya aplikasi POS, banyak pelaku usaha melakukan transaksi dan mencatatnya secara manual. POS dapat diartikan sebagai sebuah sistem untuk mengelola penjualan secara eceran. Aplikasi POS membuat bisnis lebih efektif dan efisien, menurunkan biaya menjalankan bisnis, serta meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan [1].

1.3.2 Figma

Perancangan sebuah desain aplikasi memerlukan komunikasi dan pemahaman visual yang baik antara *UI/UX Designer* dan tim *developer*. Sebagai upaya mencegah permasalahan dalam komunikasi dan pemahaman antara *UI/UX Designer* dan tim *developer* digunakanlah aplikasi Figma dalam proses perancangan desain. Figma adalah alat desain berbasis website dan aplikasi yang tersedia di OS Windows dan MAC OS untuk merancang tampilan suatu aplikasi mobile, desktop, dan website [2].

Walaupun memiliki kesamaan *tools* dengan Sketch, Adobe XD, dan Invision, Figma memiliki keunggulan dalam hal komunitas yang besar, plugin yang bervariasi, hingga kemudahan dalam berkolaborasi dan berkontribusi dengan tim. Hal tersebut yang menjadikan Figma sebagai pilihan banyak *UI/UX Designer* untuk membuat wireframe, desain, hingga *prototyping* dengan waktu yang cepat dan efektif.

1.3.3 User Interface

User Interface (UI) merupakan desain antarmuka yang memiliki fokus pada visualisasi, warna, layout, simbol, dan sebagainya yang berkaitan dengan aplikasi atau website. User Interface memiliki fungsi sebagai penghubung untuk berkomunikasi kepada pengguna maupun sebaliknya [3]. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan desain UI yang baik. Suatu User Interface (UI) dapat dikatakan baik jika dapat meningkatkan pengalaman pengguna hingga betah saat menggunakan aplikasi dalam waktu yang lama

1.3.4 User Experience

User Experience (UX) merupakan proses dimana kepuasan, pengalaman, dan kemudahan user menjadi hal penting di dalamnya. Pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi memainkan peran penting dalam interaksi manusia-komputer. Pengalaman pengguna bersifat subjektif karena tidak memiliki tolok ukur yang valid dan dapat berubah. Tetapi, UX digunakan sebagai representatif perasaan pengguna ketika menggunakan produk maupun layanan [4].

1.3.5 Scrum

Scrum dapat diartikan sebagai kerangka kerja pengembangan produk yang dibuat untuk memungkinkan tim memecahkan masalah secara kreatif, produktif, dan adaptif. Scrum menggunakan pendekatan metode Agile sebagai prinsipnya. Dalam scrum dikenal juga *sprint*. Sprint adalah durasi pengerjaan *project* dalam kurun waktu tertentu, umumnya tujuh

hingga 30 hari. Manfaat penerapan scrum dalam pengerjaan *project* tidak hanya dirasakan tim developer, tetapi juga dirasakan oleh pengguna maupun *manager* [5].

1.3.6 Behance

Behance merupakan platform digital portofolio untuk pekerja seni profesional dan komersial [6]. Behance memiliki fokus pada desain branding, foto, 3d objek, dan animasi. Dengan basis pengguna yang banyak Behance merupakan salah satu platform untuk mencari bakat kreatif.

1.3.7 Dribbble

Dribbble merupakan platform digital yang menyediakan referensi desain yang berfokus pada desain UI, website, dan icon desain. Selain itu tujuan dari Dribbble sendiri adalah untuk mencari dan memperlihatkan karya kreatif hingga tempat para pekerja kreatif terbaik di dunia berkumpul [6]. Dribbble juga dijadikan tempat mencari para pekerja kreatif untuk di *hiring* dari seluruh dunia.