

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelaksanaan magang di Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia (Kemlu) berawal dari salah satu peserta magang yang mendapat informasi jika Kemlu membuka kegiatan magang selama tiga bulan. Informasi tersebut diperoleh dari peserta magang sebelumnya yang telah menyelesaikan kegiatan magang di Kemlu, setelah itu penulis dan tim mendaftar pada kegiatan magang tersebut.

Sebelum melakukan kegiatan magang, penulis telah dibekali ilmu dari mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) yang telah diajarkan di Universitas Amikom Yogyakarta yang berhubungan dengan pengembangan desain *prototype* aplikasi. Dalam hal ini penulis berfokus pada peran desainer *UI/UX* yang bertugas untuk membuat desain *UI/UX* dan *prototype* untuk selanjutnya dikembangkan oleh tim *developer*. Selain itu penulis telah memiliki pengalaman dalam desain *UI/UX* antara lain nominator Gelar Karya Mahasiswa (GKM) Amikom dan proyek *website* beberapa UMKM.

Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia memiliki cabang dan asosiasi yang membentuk instansi secara keseluruhan, cabang-cabang tersebut memiliki kapasitas yang beragam dalam pembangunan Kementerian Luar Negeri. Penulis ditempatkan di bidang Sistem Informasi SDM, mempunyai fungsi dalam menyampaikan informasi yang bersifat internal dan external melalui sarana aplikasi yang diciptakan sesuai dengan kebutuhan tata usaha [1]. Dalam tata usaha Kementerian Luar Negeri terdapat layanan mutasi pegawai, yaitu mutasi penempatan dan mutasi penarikan.

Mutasi penempatan adalah proses penugasan Pegawai Negeri Sipil Kementerian Luar Negeri ke tempat Perwakilan atau organisasi internasional, sedangkan mutasi penarikan adalah proses penugasan kembali Pegawai Negeri Sipil Kementerian Luar Negeri ke dalam negeri atau telah menyelesaikan tugas dinas di Perwakilan atau organisasi internasional [2]. Kedua proses tersebut dilaksanakan di *One Desk Service (ODS)* yang berisikan *Desk* Kepegawaian, *Desk* Keuangan, dan *Desk* Konsuler.

Dalam proses mutasi terdapat masalah dalam pengisian data pegawai mutasi yang terlalu lama karena harus datang ke kantor dan banyak berkas harus diisi secara manual oleh pegawai mutasi dan diserahkan ke setiap *desk*. Selain itu dalam proses arsip, *desk* kepegawaian harus mencari secara manual apakah berkas yang diserahkan sudah lengkap atau belum agar pegawai dapat melakukan mutasi.

Oleh sebab itu penulis dan tim diberikan arahan untuk mengembangkan sebuah aplikasi daring yang dapat digunakan dimana saja dan berkas dapat diserahkan melalui aplikasi daring tersebut. Pembimbing memberikan arahan agar aplikasi dapat memudahkan pegawai dalam melakukan pengisian data mutasi dimana saja dan dapat diakses melalui *Android* dan *iOS*. Maka dari itu pembimbing memberikan saran agar aplikasi yang dikembangkan menggunakan *framework Flutter* yang bersifat *Multiplatform* [3].

Penulis mendapatkan tugas untuk membuat desain *UI/UX* dari aplikasi yang akan dikembangkan. Desain dibuat berdasarkan SOP layanan kepegawaian *One Desk Service (ODS)* Kementerian Luar Negeri, mulai dari mutasi penempatan dan mutasi penarikan. Tapi karena banyaknya tahap yang harus dilakukan pegawai

dalam melakukan mutasi dan waktu magang yang tidak panjang, pembimbing memberikan arahan agar fokus membuat desain proses mutasi penempatan.

1.2 Tujuan

Tujuan dari magang ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah proses mutasi bagi pegawai kementerian melalui pengembangan aplikasi untuk pelayanan mutasi dalam negeri dan mutasi luar negeri.
2. Meningkatkan efisiensi operasional melalui pengembangan aplikasi.
3. Mendapatkan pengetahuan yang berharga tentang desain *UI/UX* dan bagaimana menerapkannya dalam konteks yang nyata.
4. Mengembangkan keterampilan dan pengetahuan yang akan bermanfaat bagi karir masa depan sebagai desainer *UI/UX*.
5. Menghasilkan sebuah *prototype* aplikasi yang akan menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi ini.

1.3 Manfaat

Manfaat dari magang ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan dalam desain *UI/UX*.
2. Mendapatkan pengalaman praktis dalam menerapkan konsep desain *UI/UX* dalam proyek nyata.
3. Memahami proses kerja dalam tim profesional dan bagaimana berkomunikasi ide dan konsep desain secara efektif.

4. Mendapatkan umpan balik konstruktif dari rekan kerja dan *supervisor*, yang dapat membantu dalam pengembangan keterampilan dan pengetahuan lebih lanjut.
5. Membantu Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia dalam meningkatkan efisiensi operasional melalui pengembangan aplikasi.
6. Berkontribusi dalam proyek yang memiliki dampak nyata, yaitu mempermudah proses mutasi bagi pegawai kementerian.
7. Mempersiapkan diri untuk karir masa depan sebagai desainer *UI/UX* dengan memahami tantangan dan peluang dalam industri ini.

1.4 Batasan

Batasan dari magang ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus utama adalah pada desain *UI/UX* aplikasi untuk pelayanan mutasi penempatan, bukan pada aspek lain dari pengembangan aplikasi seperti backend atau database.
2. Hasil kerja yang diharapkan adalah desain dan prototipe aplikasi, bukan aplikasi yang sepenuhnya dikembangkan dan siap digunakan.
3. Konteks dan lingkungan kerja adalah di Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia, yang mungkin memiliki kebijakan dan prosedur tertentu yang mempengaruhi desain dan pengembangan aplikasi.

1.5 Identitas Tempat Magang



Gambar 1. 1 Logo Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia

Pada gambar 1.1 merupakan logo dari Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia yang bernama “Caraka Bhuwana” terdiri dari bola dunia yang dikelilingi oleh mata rantai berwarna kuning, padi berwarna kuning, kapas berwarna putih dan kelopaknya berwarna hijau. Ketiganya melambangkan sejarah berdirinya Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia dan sekaligus melambangkan kesejahteraan. Selain itu burung merpati berwarna kuning melambangkan perdamaian, delapan pilar melambangkan gedung pancasila sebagai gedung perjuangan, dan pita berwarna kuning bertuliskan semboyan “Caraka Bhuwana” mempunyai arti sebagai utusan atau duta bangsa.

Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia yang baru-baru ini dikenal sebagai Kementerian Luar Negeri (Kemlu) merupakan pelayanan pemerintah di Indonesia dalam bidang kepedulian internasional. Dipimpin oleh Menteri saat ini Retno Marsudi dan wakilnya Mahendra Siregar.

Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia bersama Kementerian Dalam Negeri dan Kementerian Pertahanan merupakan salah satu dari tiga layanan tegas dalam UUD 1945 yang tidak dapat diubah dan dibubarkan oleh Presiden. Menteri Luar Negeri bersama Menteri Dalam Negeri dan Menteri Pertahanan dapat melaksanakan kewajiban kepresidenan jika Presiden dan Wakil Presiden meninggal, berhenti, diakhiri masa jabatannya atau tidak dapat menyelesaikan komitmennya selama masa jabatannya.

Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia sudah menjadi daya tarik utama dalam ketenaran Indonesia di dunia internasional, Kementerian Luar Negeri juga bertindak sebagai penasihat presiden dalam hal strategi internasional, Kementerian Luar Negeri berkewajiban dengan pengaturan yang mendunia yang dapat mendorong Indonesia di media dunia, Kementerian Luar Negeri juga memberikan jaminan kepada warga negara Indonesia yang berada di luar negeri, misalnya asuransi, administrasi konsuler (Melayani urusan kearsipan), misalnya, visa, legitimasi.) dan bantuan yang sah untuk penghuni tersebut.

Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia memiliki cabang dan asosiasi yang membentuk Kementerian Luar Negeri secara keseluruhan, cabang-cabang tersebut memiliki kapasitas yang beragam dalam pembangunan Kementerian Luar Negeri. Penulis ditempatkan di bidang Sistem Informasi SDM, sistem Informasi mempunyai fungsi sebagai dalam menyampaikan informasi yang bersifat internal dan external melalui sarana aplikasi, aplikasi diciptakan dengan kesesuaian yang dibutuhkan oleh tata usaha.

Luar Negeri sampai dengan cabang-cabang yang mendukung layanan di Kementerian Luar Negeri Republik Indonesia.

1.6 Sistematika Laporan

Secara garis besar sistematika penulisan dalam penyusunan laporan yang akan digunakan untuk kelulusan jalur profesional magang adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang, tujuan, manfaat, batasan, identitas tempat magang, dan sistematika laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang semua referensi teori yang digunakan terkait dengan desain aplikasi, konsep pengaplikasian, dan tahapan dengan kerangka kerja yang akan digunakan dalam pengembangan aplikasi.

BAB III: METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang alur dari kegiatan magang, analisis kegiatan magang, dan analisis perancangan produk yang dihasilkan.

BAB IV : PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil produk yang dihasilkan saat magang.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari laporan yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan desain prototipe aplikasi.