

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Digital Amoeba adalah bagian dari PT Telekomunikasi Indonesia Tbk (Telkom Indonesia) yang juga merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN). Telkom Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta jaringan telekomunikasi. Dalam mewujudkan visi, misi, dan tujuan perusahaan Telkom menyadari bahwa sumber daya manusia (SDM) menjadi satu dari faktor penting di dalamnya. Untuk itu, Telkom memberikan sarana inkubasi untuk para karyawan internal dengan nama Digital Amoeba.

Melalui Digital Amoeba, inovasi dari karyawan akan dikembangkan sehingga tercipta produk atau layanan yang dapat digunakan pengguna. Digital Amoeba tidak menciptakan produk, tetapi melahirkan seseorang yang mampu untuk menciptakan produk. Saat ini Digital Amoeba sudah memiliki beberapa produk digital seperti *Eventeer*, *DTRAL*, *Docs Digital Amoeba*, dan berbagai produk lainnya. *Eventeer* merupakan produk Digital Amoeba yang memberikan layanan berupa manajemen *event* dan sarana berkomunikasi serta belajar dalam sebuah komunitas. *DTRAL* atau Digital Transformation Lab adalah fitur yang baru dikembangkan pada *website innovdb*. *DTRAL* menjadi sebuah *marketplace* untuk kolaborasi *product existing* dari BUMN kepada *innovator*. Dengan mengumpulkan semua produk digital BUMN maka kolaborasi dapat dilakukan dengan menjalankan 4D (*Define, Design, Development, dan Deploy*). Sedangkan

Docs Digital Amoeba merupakan *library* atau kumpulan *asset* dan petunjuk teknis yang digunakan dalam lingkungan program Digital Amoeba.

Seiring berkembangnya zaman maka kebutuhan dan prioritas akan sebuah produk digital pun berubah. Oleh karena itu, dilakukan *revamp* atau *rework* dan penambahan fitur sesuai dengan kebutuhan pengguna. Saat ini *Eventeer* sedang mengalami *revamp*. *Revamp* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan performa aplikasi dengan memperbaiki tampilan serta fungsionalitasnya. Memperbaiki tampilan yang dilakukan bukan hanya dari segi tampilan aplikasi, melainkan juga *rebranding*. Nantinya, *Eventeer* akan hadir sebagai aplikasi yang menyediakan layanan untuk bergabung atau pun membuat dan mengelola komunitas. Kemudian, DTRAL melakukan penambahan fitur artikel pada tahap *design*. Pada tahap *design* dilakukan pembuatan *wireframe* atau sketsa dari ide yang sudah tercipta dan *usability testing* sebagai tahap pengujian. Setiap tahap yang dilalui oleh para pengguna memiliki standar yang harus dipenuhi. Untuk itu, diciptakan lah fitur artikel yang akan menampilkan pengertian, standar yang harus dipenuhi, dan tata cara membuat *wireframe* serta melaksanakan *usability testing*. Selain itu, pada dilakukan *Rework* Docs Digital Amoeba dikarenakan *design* yang masih ketinggalan zaman dan belum *responsive*, konten visual yang masih belum selaras, struktur konten yang buruk, kemampuan fitur pencarian terbatas, serta kurangnya fitur interaktif dan personalisasi terhadap pengguna. Untuk itu lah, penulis melakukan *research* dan pengerjaan sketsa untuk menciptakan produk digital dengan tampilan serta fungsionalitas yang lebih baik.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang melatarbelakangi laporan ini maka muncul beberapa masalah yang akan dikaji. Berikut adalah rumusan masalahnya.

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi *Eventeer*?
2. Bagaimana cara menciptakan fitur baru yang mudah dipahami dengan tetap memberikan pengalaman yang baik bagi pengguna DTRAL?
3. Bagaimana menyelesaikan permasalahan dan mengembangkan Docs Digital Amoeba?

## **1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan**

### **1.3.1 Tujuan Umum**

Adapun tujuan mengikuti Program Kampus Merdeka (MBKM) – Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) adalah sebagai berikut.

1. Menambah pengalaman baru di luar program studi yang sedang dijalani.
2. Mengaplikasikan kemampuan *soft skill* dan *hard skill* ke dalam dunia kerja secara nyata.
3. Mengetahui cara meriset dan mendesain produk digital berdasarkan kebutuhan pengguna dan pasar.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Mengaplikasikan ilmu dan teori sesuai dengan konsentrasi bidang magang.
2. Menyelesaikan *project* magang berdasarkan hasil *research*.

### **1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan**

Adapun manfaat pelaksanaan magang melalui Program Kampus Merdeka (MBKM) adalah sebagai berikut.

1. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan pada kegiatan magang sesuai konsentrasi yang dipilih.
2. Menyelesaikan permasalahan produk digital yang dialami oleh perusahaan.
3. Mendapatkan relasi baru.