

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era industri 4.0 seperti sekarang ini, Indonesia harus bisa memasuki ataupun mengikuti tahapan baru yang dimana semua kegiatan harus serba digital, baik dari sektor hiburan, transaksi jual beli, hingga ke sektor industri. Dengan masuknya era baru tersebut, manusia sebagai tumbuh kembangnya ekonomi mengalami pergeseran secara perlahan tapi pasti yang disebabkan oleh pergantian cara kerja ke otomatisasi mekanis digitalisasi teknologi dalam mengerakkan roda perekonomian.

PT. Bank X merupakan sebuah perusahaan perbankan yang didirikan pada 2 Oktober 1998, sebagai bagian dari program restrukturisasi perbanka yang dilaksanakan oleh pemerintahan Indonesia. PT. Bank X sendiri memiliki banyak departemen salah satunya yaitu Department Low Code Development. Department Low Code Development merupakan departemen yang bergerak di bidang teknologi seperti pembuatan website, digital marketing, otomatisasi data, dan sebagainya. Department Low Code Development juga memiliki berbagai divisi seperti, RPA, UI/UX, dan OutSystem.

Dalam pelaksanaan PKL di PT. Bank X mahasiswa ditempatkan pada bagian divisi UI/UX. UI/UX, UI (User Interface) dan UX (User Experience) merupakan aspek penting dari desain digital yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, perusahaan dan organisasi mulai memperhatikan pentingnya desain yang menawarkan pengalaman pengguna terbaik.

Saat ini, desain UI/UX penting tidak hanya untuk produk digital yang digunakan oleh konsumen, tetapi juga untuk produk internal seperti aplikasi bisnis dan sistem manajemen. Hal ini karena perencanaan yang baik dapat meningkatkan produktivitas karyawan dan efisiensi bisnis secara keseluruhan. Karena itu, perusahaan dan organisasi mulai mempekerjakan desainer UI/UX untuk memastikan bahwa produk mereka memberikan pengalaman pengguna terbaik dan mendukung tujuan bisnis mereka.

Selama masa PKL mahasiswa diberikan *task* yang dikirimkan melalui TRELLO. TRELLO merupakan aplikasi manajemen tugas atau *task management*, yang digunakan untuk mempermudah dalam sebuah pekerjaan tim. Dengan penggunaan TRELLO mahasiswa dapat melihat apa saja pekerjaan yang sedang dikerjakan, pembagian tugas, dan juga bisa melihat sejauh mana progres dari tugas yang telah dikerjakan tersebut.

Salah satu dari *task* yang diberikan kepada mahasiswa yaitu Employee App. Employee App adalah aplikasi untuk karyawan dalam melakukan absensi yang fleksibel, melakukan claim reimburse, dan melihat slip gaji. Aplikasi ini juga digunakan untuk atasan untuk dapat melakukan check absensi karyawan, dan melakukan approve/reject reimbursement.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari praktek kerja lapangan adalah:

1. Bagaimana cara melakukan research UX terhadap Employee App?
2. Bagaimana cara merancang UI Design Employee App menggunakan Figma yang berpacu terhadap UX Research?
3. Bagaimana hasil Prototyping yang dihasilkan Figma untuk merancang UI Employee App?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari praktek kerja lapangan adalah:

1.3.1 Tujuan umum praktek kerja lapangan

- 1) Mampu melakukan kerjasama tim dalam menyelesaikan project dari perusahaan.
- 2) Mampu mengembangkan potensi diri melalui praktik langsung di lapangan.
- 3) Mampu membandingkan teori antara jenjang akademik dengan praktik yang dilakukan di lapangan.

1.3.2 Tujuan khusus praktek kerja lapangan

- 1) Mengetahui cara *research* dan menganalisa desain agar lebih mudah digunakan oleh user.
- 2) Memahami setiap langkah dalam merancang desain prototype UI UX.
- 3) Menyelesaikan rancangan desain prototype UI UX untuk aplikasi Employee App.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan praktik kerja lapangan diharapkan memberikan manfaat kepada banyak pihak, yaitu:

I. Bagi mahasiswa pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL):

1. Dapat memenuhi tugas mata kuliah Praktek Kerja Lapangan (PKL) sebagai syarat wajib kelulusan mahasiswa S1 UPN Veteran Jawa Timur.
2. Memperoleh pengalaman di dunia kerja bagaimana prosedur kerja yang baik dan mendapatkan ilmu dari tempat kerja praktek.
3. Sebagai wadah bagi mahasiswa untuk menyalurkan ilmu yang tidak di dapat di dalam kampus tetapi didapatkan di tempat kerja praktek.
4. Sebagai jalan bagi mahasiswa untuk mengenal dan mengetahui dunia kerja yang nyata,
5. Dapat menyelesaikan dan memberikan solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang muncul didalam dunia kerja.
6. Memperoleh pengetahuan yang berguna dalam mempersiapkan diri untuk terjun langsung ke masyarakat kelak.

II. Bagi Program Studi Informatika UPN Veteran Jawa Timur:

1. Menjadi tolak ukur sarana untuk penikatan kualitas dalam kegiatan belajar mengajar dimasa yang akan datang.
2. Sebagai jembatan untuk mengenalkan kualitas mahasiswa khususnya di Program Studi Informatika UPN Veteran Jawa Timur kepada perusahaan atau industri.
3. Menjalin hubungan yang positif antara UPN Veteran Jawa Timur sebagai universitas penyedia sumber daya manusia ahli (tenaga kerja) kepada perusahaan-perusahaan.

III. Bagi instansi perusahaan:

1. Memberikan ilmu yang berguna kepada mahasiswa untuk mengetahui sistem kerja di lingkungan Universitas.
2. Memberikan peran dan kontribusi positif kepada mahasiswa dalam membangun dan meningkatkan kualitas generasi muda.

3. Sebagai sarana untuk memberikan kriteria tenaga kerja dan kualitas yang dibutuhkan oleh perusahaan terkait.

1.5 Luaran

Luaran dari praktek kerja lapangan ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (model, desain, user persona, dan lainnya).

1.6 Waktu dan Tempat

Tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan dilaksanakan di:

Tempat : PT. Bank X
Alamat : Jl. Jend. Gatot Subroto, Jakarta 12190, Indonesia
Tanggal : 09 Januari - 07 Februari 2023
Waktu : 08.00 s.d 17.00 WIB