

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Binar Academy adalah lembaga pendidikan non-formal yang bertujuan untuk menghasilkan talenta-talenta digital yang berkompetensi. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 di Jakarta oleh Alamanda Shantika, Dita Aisyah dan Seto Loreno. Kini Binar Academy memiliki lokasi yang tersebar di berbagai kota di Indonesia seperti Jakarta, Batam, Kupang, Ambon, Yogyakarta dan Tangerang.

Binar Academy merupakan pelopor startup edtech (education technology) yang fokus pada pengembangan skill dan talenta digital dengan meningkatkan pengalaman belajar. Binar Academy lahir untuk memajukan ekosistem teknologi Indonesia melalui pendidikan non-formal. Binar Academy memegang nilai-nilai yang kuat untuk mendefinisikan visi dan misi perusahaan dimana berfokus pada pengembangan keterampilan dan bakat digital dengan menyediakan akses ke pengalaman belajar yang lebih baik dengan perjalanan belajar yang jelas dan gaya belajar yang beragam untuk mendukung pertumbuhan karir bagi lulusan sekolah menengah, mahasiswa, dan peralihan karir.

Mengikuti Studi Independen Bersertifikat di Binar Academy memiliki sebuah tugas akhir atau yang biasa disebut *Final Project*. Dalam tugas akhir ini penulis akan mengerjakan tugas akhir yang diberikan oleh mitra untuk merancang desain antarmuka pengguna sesuai dengan tema yang diberikan oleh mentor. Tugas akhir ini dikerjakan secara berkelompok yang dibagi menjadi 2 tim yaitu tim UI/UX dan juga tim PM. Penulis akan merancang desain antarmuka pengguna yang berkaitan dengan tema yang didapat yaitu fintech. Setelah melakukan sebuah riset ditemukan bahwa banyak pengguna yang mengalami permasalahan dalam mengelola keuangan. Dengan begitu penulis akan merancang sebuah desain antarmuka yang bisa mengatasi permasalahan yang dialami oleh pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, rumusan masalah yang ditemukan dalam laporan ini yaitu merancang desain antarmuka yang dapat membantu permasalahan pengguna yang telah dilakukan riset dan mendapatkan hasil sebagai berikut :

1. Mempermudah individu dalam mengelola keuangan mereka.
2. Meningkatkan kemampuan individu dalam mengelola keuangan mereka
3. Membantu individu merencanakan dan menyiapkan dana dengan mempertimbangkan tujuan keuangan jangka pendek maupun jangka panjang.

1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Tujuan dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilaksanakan pada PT. Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) meliputi sebagai berikut :

1. Mengetahui proses riset sebelum melakukan perancangan produk
2. Mengetahui proses pembuatan rancangan prototype website dan mobile dengan menggunakan tools figma.
3. Membantu pengguna yang memiliki problem dalam hal finansialkeuangan.

Dalam pengerjaan proyek akhir (*Final Project*), penulis memiliki tujuan untuk merancang desain antarmuka sebuah aplikasi yang mampu membantu pengguna yang memiliki permasalahan dalam mengelola keuangan. Penulis menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu pengguna untuk menangani masalah keuangan seperti laporan, anggaran, pencatatan transaksi dan juga tabungan. Dengan perancangan aplikasi ini, penulis berharap dapat membantu pengguna dalam mengatasi permasalahan keuangan yang dialaminya.

1.4 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang diperoleh dari pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan yang dilaksanakan di PT Lentera Bangsa Benderang (Binar Academy) yaitu :

1.4.1 Mahasiswa

1. Memenuhi kurikulum wajib yang telah ditetapkan oleh Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memberikan gambaran untuk mengetahui bagaimana cara mendesain suatu aplikasi dan melakukan redesign pada aplikasi yang memiliki umpan balik buruk dari pengguna.
3. Meningkatkan kemampuan hardskill dan juga softskill.

1.4.2 Instansi

1. Sebagai sarana untuk mengetahui kualitas pendidikan di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Memanfaatkan sumber daya manusia yang berpotensi