

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Anugerah Prima Manunggal merupakan anak perusahaan dari PT. Lombok Gandaria yang bergerak di bidang distribusi produk makanan dan minuman di wilayah Indonesia Timur. Perusahaan ini bertanggung jawab untuk memastikan produk berkualitas, seperti kecap manis, kecap asin, saus cabai, saus tomat, dan cuka makanan dapat didistribusikan dengan tepat waktu dan mutu yang terjaga. Keberadaan perusahaan sangat penting dalam menjaga ketersediaan produk di pasar serta mendukung rantai pasok yang stabil. Selain itu, peran PT. Anugerah Prima Manunggal juga berkaitan erat dengan upaya memperkuat hubungan bisnis antara produsen dan mitra distribusi di wilayah operasionalnya.

Dalam pelaksanaannya, PT. Anugerah Prima Manunggal masih menghadapi kendala pada efisiensi pemesanan dan pengiriman produk. Penyebab utama permasalahan ini adalah belum adanya sistem terintegrasi yang menghubungkan agen, distributor, dan manajemen internal perusahaan. Akibatnya, aliran informasi tidak berjalan optimal sehingga memicu keterlambatan pemrosesan pesanan dan kurang akuratnya data yang diterima. Kondisi ini berdampak pada proses pengambilan keputusan yang lambat dan berpotensi menurunkan kualitas pelayanan perusahaan terhadap mitra bisnisnya.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, perusahaan berencana mengembangkan sistem pemesanan berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi operasional. Sistem ini ditujukan untuk mengintegrasikan informasi antara agen, distributor, dan manajemen internal sehingga proses bisnis dapat berjalan lebih efektif. Agar sistem tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mudah digunakan, diperlukan perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam hal ini, metode Design Thinking dipilih karena mampu menghadirkan solusi yang berorientasi pada pengguna melalui tahapan yang terstruktur, mulai dari *empathize* hingga *test* (Istiqomah Br Karo Sekali et al., 2023).

Dengan demikian, perancangan UI/UX menggunakan metode Design Thinking menjadi langkah strategis untuk menghadirkan sistem pemesanan berbasis web yang efektif. Pendekatan ini tidak hanya menekankan pada aspek teknis, tetapi juga pada pengalaman pengguna yang menjadi kunci keberhasilan sebuah aplikasi (Engineering et al., 2023). Sistem yang terintegrasi akan membantu perusahaan dalam mengurangi kesalahan pencatatan, mempercepat proses distribusi, serta meningkatkan transparansi informasi (Dumalang et al., 2023). Selain itu, aplikasi yang dirancang dengan baik akan memberikan nilai tambah berupa kemudahan akses bagi agen dan distributor dalam melakukan pemesanan. Hal ini tentunya akan meningkatkan kepuasan pengguna serta memperkuat hubungan bisnis antara perusahaan dan mitranya. Oleh karena itu, penerapan prinsip UI/UX berbasis Design Thinking menjadi pondasi penting dalam mendukung transformasi digital PT. Anugerah Prima Manunggal.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) pada sistem pemesanan berbasis web agar sesuai dengan kebutuhan agen, distributor, dan manajemen PT. Anugerah Prima Manunggal?
2. Bagaimana penerapan metode Design Thinking dapat membantu dalam proses perancangan UI/UX sistem pemesanan berbasis web?
3. Bagaimana sistem pemesanan berbasis web yang dirancang dapat meningkatkan efisiensi operasional serta memperlancar komunikasi antara agen, distributor, dan pihak manajemen perusahaan?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya membahas perancangan UI (User Interface) dan UX (User Experience) sistem pemesanan berbasis web pada PT. Anugerah Prima Manunggal.

2. Metode yang digunakan dalam proses perancangan adalah Design Thinking dengan tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*.
3. Perancangan hanya difokuskan pada fitur utama, yaitu pemesanan produk, pengelolaan data pesanan, serta integrasi informasi antara agen, distributor, dan manajemen internal perusahaan.
4. Perancangan UI sistem hanya difokuskan pada tampilan desktop.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Dalam penelitian pada PT. Anugerah Prima Manunggal , terdapat dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus.

1.4.1 Tujuan Umum

Merancang desain UI/UX yang ramah pengguna, dan selaras dengan fungsionalitas PT. Anugerah Prima Manunggal, guna meningkatkan produktivitas, efisiensi, dan menciptakan citra profesional dalam pengelolaan sistem berbasis digital.

1.4.2 Tujuan Khusus

Memberikan anggota Praktik Kerja Lapangan (PKL) pengalaman langsung dalam merancang desain UI/UX yang ramah pengguna dan fungsional, dengan fokus utama pada kebutuhan operasional pemesanan dan pengiriman produk milik PT. Anugerah Prima Manunggal.

1.5 Manfaat

Melalui Praktek Kerja Lapangan ini, terdapat berbagai manfaat yang dapat dirasakan oleh beberapa pihak, yaitu penulis, kampus, dan instansi mitra.

1.5.1 Manfaat Bagi Penulis

Terdapat beberapa manfaat yang didapatkan penulis dalam kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini.

1. Peningkatan Keterampilan Teknis: Penulis dapat memperdalam pemahaman dan kemampuan dalam merancang desain UI/UX yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan industri.
2. Pengalaman Lapangan: Penulis mendapatkan pengalaman langsung dalam menerapkan konsep-konsep yang dipelajari di kampus ke dalam praktik di dunia kerja.

3. Relasi Profesional: Penulis memperoleh kesempatan untuk membangun jaringan profesional dengan instansi mitra, yang akan bermanfaat untuk perkembangan karier di masa yang akan datang.

1.5.2 Manfaat Bagi Kampus UPN “Veteran” Jawa Timur

Berikut ini beberapa manfaat kegiatan Praktek Kerja Lapangan pada kampus UPN “Veteran” Jawa Timur

1. Peningkatan Reputasi Akademik: Kampus dapat meningkatkan reputasi dengan menunjukkan bahwa mahasiswanya terlibat dalam proyek nyata yang relevan dengan industri, memperkuat kredibilitas program studi.
2. Memperkuat Daya Saing Lulusan: Kampus dapat membuktikan bahwa lulusannya siap menghadapi tantangan dunia kerja dengan memberikan pengalaman praktis yang relevan selama masa studi.

1.5.3 Manfaat Bagi Instansi Mitra (PT. Anugerah Prima Manunggal)

Manfaat Praktik Kerja Lapangan bagi PT. Anugerah Prima Manunggal.

1. Sumber Tenaga Kerja Berkualitas : Melalui program PKL, perusahaan dapat mengenali individu berbakat yang berpotensi menjadi bagian dari tim di masa depan. Dengan menilai kinerja dan keterampilan peserta selama praktik, perusahaan dapat menemukan kandidat yang sesuai dengan kebutuhan operasionalnya.
2. Meningkatkan Citra dan Kredibilitas Perusahaan : Dengan memberikan kesempatan bagi mahasiswa atau peserta magang untuk mengembangkan keterampilan, PT. Anugerah Prima Manunggal menegaskan komitmennya dalam mendukung pengembangan sumber daya manusia di industri makanan dan minuman, sekaligus memperkuat citra perusahaan sebagai entitas yang peduli terhadap pendidikan dan profesionalisme.