

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk industri kesehatan dan e-commerce. Aplikasi Vmedismart, yang dikembangkan oleh PT Vitual Medis Intenasional, hadir sebagai salah satu solusi digital untuk memfasilitasi kebutuhan pengguna. Dalam ekosistem aplikasi digital yang kompetitif, mempertahankan pengguna (user retention) dan meningkatkan keterlibatan (user engagement) menjadi metrik keberhasilan yang krusial. Salah satu strategi yang terbukti efektif untuk mencapai hal tersebut adalah penerapan mekanika gamifikasi.

Gamifikasi memanfaatkan elemen permainan dalam konteks non-permainan untuk memotivasi partisipasi dan interaksi pengguna. Dalam konteks transaksi belanja, pemberian insentif atau reward yang divisualisasikan secara kompetitif dapat memicu psikologis pengguna untuk lebih aktif bertransaksi. Namun, berdasarkan observasi di PT Vitual Medis Intenasional, aplikasi Vmedismart saat ini belum memiliki fitur visual yang secara eksplisit menampilkan peringkat insentif atau keuntungan (cuan) yang diperoleh pengguna dari aktivitas belanja mereka. Ketiadaan fitur ini berpotensi mengurangi dorongan kompetitif dan motivasi pengguna.

Oleh karena itu, PT Vitual Medis Intenasional menginisiasi pengembangan fitur "Papan Peringkat Cuan Belanja" (Shopping Profit Leaderboard). Fitur ini dirancang untuk menampilkan akumulasi insentif belanja pengguna secara dinamis, interaktif, dan real-time.

Dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, penulis terlibat langsung sebagai Frontend Developer yang bertanggung jawab atas penerjemahan desain antarmuka (User Interface) menjadi kode yang responsif dan interaktif, serta melakukan integrasi data dari sisi backend melalui Application Programming Interface (API). Melalui laporan ini, penulis akan memaparkan proses implementasi antarmuka, manajemen state, integrasi API, hingga pengujian antarmuka (frontend testing) pada fitur Papan Peringkat Cuan Belanja, yang diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna (User Experience) yang optimal.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam kegiatan PKL ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun antarmuka pengguna (User Interface) untuk fitur "Papan Peringkat Cuan Belanja" yang responsif, interaktif, dan sesuai dengan standar desain UI/UX pada aplikasi Vmedismart?
2. Bagaimana melakukan integrasi Application Programming Interface (API) dari sisi backend ke frontend untuk menampilkan data peringkat secara akurat, efisien, dan seamless bagi pengguna?

### **1.3 Tujuan Praktek Kerja Lapangan**

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari kegiatan PKL ini adalah: Menghasilkan implementasi antarmuka fitur "Papan Peringkat Cuan Belanja" yang user-friendly, responsif di berbagai perangkat, dan selaras dengan wireframe atau desain sistem Vmedismart.

Melakukan integrasi API dan pengujian antarmuka (frontend testing) untuk memastikan data yang ditampilkan akurat, penanganan error berjalan baik, dan pengalaman pengguna berjalan mulus.

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

Kegiatan PKL ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Penulis (Mahasiswa)
  - a. Mendapatkan pengalaman praktis sebagai Frontend Developer dalam lingkungan industri yang sesungguhnya, khususnya dalam menangani proyek berskala produksi.
  - b. Meningkatkan kemampuan teknis dalam state management, integrasi API, responsive design, dan optimasi performa client-side menggunakan React Native.
  - c. Melatih kemampuan problem-solving dalam menerjemahkan desain UI/UX menjadi kode yang fungsional dan interaktif.
2. Bagi Perusahaan (PT VIRTUAL MEDIS INTERNASIONAL)
  - a. Tersedianya implementasi antarmuka fitur "Papan Peringkat Cuan Belanja" yang siap pakai, interaktif, dan sesuai dengan standar kualitas aplikasi Vmedismart.
  - b. Mendapatkan kontribusi tenaga teknis dalam mempercepat siklus pengembangan (development lifecycle) fitur baru di perusahaan.

### 3. Bagi Institusi Pendidikan (Kampus)

- a. Menjalin dan mempererat kerja sama antara institusi pendidikan dengan dunia industri (PT Virtual Medis Internasional).
- b. Menjadi referensi akademis dan praktis bagi mahasiswa selanjutnya yang akan melaksanakan PKL, khususnya dalam topik pengembangan Frontend dan implementasi gamifikasi.