

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini dalam kehidupan masyarakat baik secara individu, kelompok, maupun organisasi perusahaan hingga startup telah merasakan banyak sekali manfaat positif yang ditimbulkan oleh kemunculan teknologi informasi. Startup sering disebut tempat untuk mengatasi permasalahan (*problem solving*) dalam bidang kebutuhan teknologi terutama dibidang startup digital [1]. PT. Ultima Rasa Akselerasi (ULTRA) adalah salah satu startup digital yang terletak di kota Daerah Istimewa Yogyakarta. PT. Ultima Rasa Akselerasi (ULTRA) adalah platform digital yang dapat membantu para usaha – usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Dibawah naungan PT. Ultima Rasa Akselerasi (ULTRA) terdapat PT. Aplikasi Bisnis Indonesia (PT.ABI). PT. Aplikasi Bisnis Indonesia (PT.ABI) adalah anak perusahaan dari PT. Ultima Rasa Akselerasi (ULTRA). PT. Aplikasi Bisnis Indonesia bergerak dibidang pembuatan aplikasi guna mendukung dan mempermudah dalam segala urusan bisnis dalam semua bidang. Salah satu contoh *problem solving* yang dihasilkan adalah aplikasi ABBON (Absensi Online). Aplikasi ABBON yaitu aplikasi mobile yang dapat digunakan oleh user untuk melakukan absensi secara online hanya dengan menggunakan smartphone.

Absensi online adalah pencatatan kehadiran dengan sistem cloud yang terhubung dengan database secara real time. Sistem cloud ini akan menyimpan data absensi secara otomatis tanpa perlu melakukan rekapitulasi.

UI/UX (User Interface dan User Experience) memegang peran penting dalam pembangunan sebuah aplikasi dan juga website. Desain pada sebuah aplikasi dan website harus terorganisir dengan baik dan juga tepat. UI/UX harus sesuai dengan kebutuhan dan keinginan dari pengguna, sehingga aplikasi atau website yang digunakan oleh pengguna dapat memenuhi semua harapannya. UI/UX dibangun dengan melihat kebutuhan dari pengguna [2]. Aplikasi atau website yang dibangun akan dimulai dari desain tampilan, kemudian di dalam desain tampilan tersebut memiliki fitur - fitur, dan berbagai macam fungsi yang akan digunakan oleh user.

Pengembangan sebuah desain aplikasi seringkali tidak melalui pengamatan atau observasi kepada pengguna, sehingga aplikasi yang dibuat tidak sesuai harapan oleh pengguna. Banyak sekali aplikasi – aplikasi yang telah jadi, namun pengguna dipaksa untuk menggunakan aplikasi tersebut secara operasional [3]. Pembuatan antar muka dan pengalaman pengguna yang tidak sesuai dengan harapan dari pengguna akan menimbulkan permasalahan yang cukup rumit.

Kehadiran Aplikasi ABBON adalah membuat solusi yang berguna bagi pekerja sehingga tidak perlu lagi melakukan absensi manual dan dapat memudahkan pekerja hanya dengan menggunakan ponsel pintar untuk melakukan absensi secara online. Adapun beberapa fitur lain dalam aplikasi mobile ini yaitu dapat mengetahui estimasi gaji yang di dapat, melihat kontrak kerja di kantor tersebut, dan dapat melakukan perizinan langsung dari sebuah aplikasi mobile.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis mengangkat tema dilaporkan Praktik Kerja Lapangan di Design aplikasi yang lebih spesifik bagian User Interface dan User Experience (UI/UX) untuk aplikasi mobile, yaitu dengan judul “Desain User Interface dan User Experience

Pada Aplikasi Mobile ABBON (Absensi Online) di PT. Aplikasi Bisnis Indonesia”.

B. Tujuan

Adapun Tujuan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan pembuatan laporan ini antara lain adalah:

1. Desain UI/UX ABBON (Absensi Online) berbasis aplikasi mobile
2. Mendapatkan pengalaman kerja di dunia kerja yang nyata
3. Memberikan pengalaman baru kepada user untuk melakukan absensi online

C. Ruang Lingkup

Pelaksanaan PKL dilaksanakan di perusahaan PT Aplikasi Bisnis Indonesia Yogyakarta, penulis diletakan dibidang UI/UX Developer. Adapun projek yang dikerjakan selama Praktik Kerja Lapangan adalah melakukan desain tampilan pada aplikasi mobile ABBON (Absensi Online).

D. Aspek Umum dan Kelembagaan



Gambar 1. 1 Logo AioAccounting

PT.Aplikasi Bisnis Indonesia (PT.ABI) adalah anak perusahaan dari PT. Ultima Rasa Akselerasi (PT.ULTRA).

1. Visi dan Misi PT. Aplikasi Bisnis Indonesia

a. Visi

PT. Aplikasi Bisnis Indonesia mempunyai cita – cita yang menjadikan perusahaan IT yang Profesional dengan solusi dan layanan yang optimal dan juga terpercaya

b. Misi

PT. Aplikasi Bisnis Indonesia mempunyai beberapa Misi diantaranya:

- 1) Memajukan lebih dari 1 juta bisnis dan 10 juta professional sehingga mampu berkembang dengan cepat melalui solusi teknologi yang menyederhanakan proses manajemen karyawan dan keuangan
- 2) Memberikan layanan dan solusi yang terintegrasi dan mengikuti perkembangan dunia IT
- 3) Memberikan produk dan layanan yang berkualitas dengan layanan purna jual yang maksimal kepada setiap pelanggan kami.

E. Metode Peulisan Laporan

Dalam penulisan Laporan PKL ini terdapat beberapa metode penulisan laporan sebagai berikut:

1. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan sebuah pengamatan secara langsung. Objek yang diamati adalah objek – objek yang berkaitan dengan Aplikasi Absensi Online

2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan melakukan kegiatan membaca sebuah literatur seperti jurnal, karya ilmiah, ataupun materi – materi yang berkaitan dengan pembuatan UI/UX aplikasi mobile.

3. Diskusi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan sebuah diskusi bersama teman – teman PKL, pembimbing lapangan PKL, dan juga karyawan – karyawan PT.Aplikasi Bisnis Indonesia.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Pada laporan PKL ini terdapat empat bagian sistematika penulisan laporan diantaranya Pendahuluan, Landasan Teori, Analisa dan Pembahasan, dan Penutup.

1. Pendahuluan

Bagian pertama adalah pendahuluan, bagian ini merupakan bagian yang dapat menggambarkan secara umum mengenai topik yang diangkat dalam penulisan laporan PKL ini. Pada bagian pendahuluan terdapat Latar Belakang, Tujuan, Ruang Lingkup, Aspek Umum dan Kelembagaan, Metode Penulisan Laporan dan Sistematika Penulisan Laporan.

2. Landasan Teori

Landasan Teori adalah bagian dari laporan yang dapat memuat teori – teori yang berkaitan dengan objek yang dibahas dan objeknya harus berasal dari studi Pustaka.

3. Analisa dan Pembahasan

Pada bagian ini akan memuat kegiatan atau pekerjaan yang dilakukan penulis. Kemudian hasil pekerjaan yang dilakukan akan di analisa di bahas sesuai dengan judul yang di angkat.

4. Penutup

Pada bagian terakhir ini akan memuat sebuah kesimpulan dan juga saran dari laporan yang telah dibuat.