

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) adalah perusahaan konsultan IT yang telah beroperasi selama kurang lebih 10 tahun. Kantor pusat perusahaan ini berada di Office Development Center di Kota Bandung, dengan cabang di Kota Malang. BIG.IO menawarkan berbagai layanan, termasuk pengembangan website, aplikasi desktop dan mobile, serta IT consulting. Struktur organisasi perusahaan terdiri dari berbagai posisi, seperti engineer, designer, product owner, QA, SDET/DevOps, dan digital marketing. Sebagai perusahaan menengah dengan skala internasional, BIG.IO telah berhasil menyelesaikan proyek untuk berbagai klien luar negeri. Informasi ini diperoleh dari berbagai sumber, termasuk narasumber internal dan situs resmi BIG.IO (<http://bigio.id/>).

Salah satu produk unggulan yang dikembangkan oleh PT. Bejana Investidata Globalindo adalah aplikasi presensi Raisehand. Raisehand merupakan aplikasi presensi digital yang membantu pegawai magang maupun pegawai tetap dalam mencatat dan memantau kehadiran secara real-time. Dengan menggunakan teknologi modern, Raisehand menggantikan proses manual yang kurang efektif dan rentan terhadap kesalahan pencatatan. Aplikasi ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan kehadiran di lingkungan kerja.

Selama kegiatan magang, penulis berperan sebagai UI/UX Designer untuk produk presensi Raisehand. Penulis bertanggung jawab dalam merancang antarmuka dan pengalaman pengguna yang intuitif serta mendukung kebutuhan operasional aplikasi. Beberapa fitur desain yang dikerjakan antara lain: Menu Home: Dirancang untuk menyediakan tombol check-in dan check-out untuk presensi, menampilkan data pegawai yang mengajukan cuti, serta informasi jam kehadiran dan kepulangan pribadi selama satu minggu terakhir. Menu History: Dikembangkan untuk menampilkan rekap data kehadiran selama satu bulan, serta

memungkinkan pengguna melihat jam kehadiran dan kepulangan rekan kerja pada hari yang sama. Menu Akun: Berisi fitur pengaturan, seperti Setting untuk pengaturan notifikasi presensi, Leave Request untuk pengajuan izin atau cuti, About untuk informasi aplikasi, dan tombol Logout. Desain ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang efisien, mudah digunakan, dan mendukung performa aplikasi presensi Raisehand secara keseluruhan.

1.2 Tujuan Umum Magang

Magang merupakan kesempatan yang sangat berharga bagi mahasiswa untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta pengalaman kerja yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan dan lingkungan kerja yang sesungguhnya. Tujuan utama dari magang ini adalah untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai dinamika dunia profesional, sekaligus melatih mereka agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (gap) yang mungkin dijumpai di lapangan jika dibandingkan dengan hasil yang diperoleh di kampus. Selain itu, magang memberikan kesempatan untuk memperoleh keterampilan tertentu yang lebih riil dan aplikatif, yang tidak selalu didapatkan selama proses pembelajaran di kampus. Pengalaman magang juga memungkinkan mahasiswa untuk memperluas jaringan profesional, belajar langsung dari para ahli di industri, dan membangun koneksi yang bermanfaat di masa depan. Selain itu, magang membantu mahasiswa untuk lebih memahami alur kerja, struktur organisasi, dan budaya kerja yang ada di perusahaan tempat mereka magang. Tujuan akhir dari magang ini adalah untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pribadi dalam konteks profesional, serta mempersiapkan mahasiswa untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang sebenarnya, sekaligus merencanakan langkah karier mereka di masa depan.

1.3 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus kegiatan magang ini yaitu:

1. Mengasah keterampilan dalam mendesain antarmuka pengguna yang menarik, intuitif, dan fungsional yang bertujuan untuk mempelajari dan menerapkan prinsip-prinsip desain grafis, tipografi, dan warna yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta tujuan aplikasi raisehand

2. Memahami Pengalaman Pengguna (UX) dan Interaksi Pengguna dalam memahami lebih dalam tentang proses penelitian dan perancangan pengalaman pengguna (UX). Ini mencakup pembuatan prototipe, dan pemahaman mendalam tentang interaksi pengguna untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan efisien.
3. Menerapkan Prinsip Desain Berbasis Pengguna Tujuan lainnya adalah mempelajari dan menerapkan prinsip desain yang berfokus pada pengguna, seperti empati terhadap kebutuhan pengguna, alur navigasi yang mudah dipahami, dan desain responsif yang berfungsi dengan baik di berbagai ukuran perangkat mobile.
4. Berkolaborasi dalam Tim Desain dan Tim Pengembangan mobile untuk mengoptimalkan hasil desain, mendapatkan umpan balik dan memahami bagaimana desain antarmuka berintegrasi dengan pengembangan teknis aplikasi.
5. Membangun Portofolio Desain yang Kuat dengan pengalaman magang ini, bertujuan untuk menghasilkan karya desain yang dapat dimasukkan dalam portofolio dalam menciptakan desain UI/UX yang efektif, inovatif, dan berorientasi pada pengguna.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat magang sebagai berikut:

1. Manfaat untuk mahasiswa:
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan sesuai dengan bidang keahliannya
 - b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan diri semakin meningkat
 - c. Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan solusi permasalahan di lapangan.
2. Manfaat untuk Politeknik Negeri Jember:
 - a. Mendapatkan informasi dan gambaran perkembangan ipteks yang ditetapkan di industri untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum
 - b. Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan tridarma.

- c. Sebagai bahan evaluasi dan masukan bagi kedua belah pihak.
3. Manfaat untuk PT. Bejana Investidata Globalindo
- a. Sebagai bahan masukan bagi perusahaan untuk menentukan kebijakan perusahaan di masa yang akan datang berdasarkan hasil analisis yang sudah dilakukan mahasiswa selama kegiatan magang.
 - b. Memantapkan eksistensi perusahaan di kalangan mahasiswa sebagai calon tenaga kerja
 - c. Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja dan meningkatkan citra perusahaan kepada publik.

1.5 Jadwal dan Lokasi Kerja

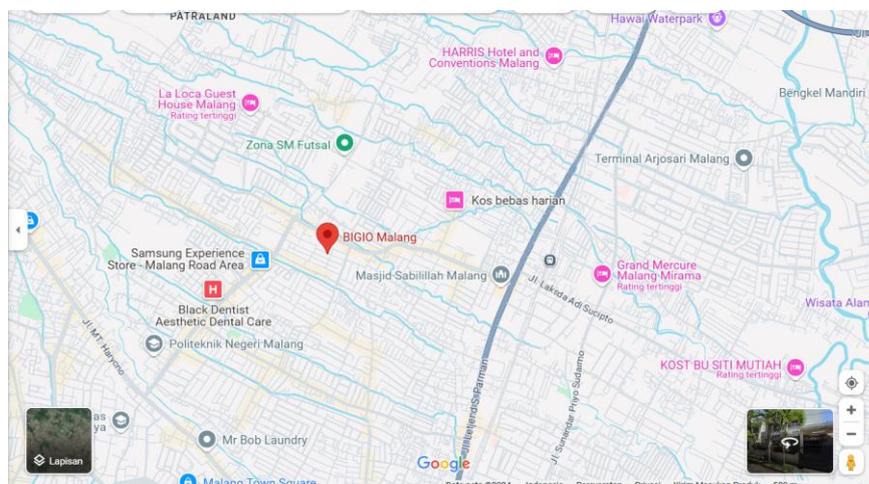
Berikut adalah jadwal dan lokasi kerja kegiatan magang.

1.5.1 Jadwal Kerja

Kegiatan magang di PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) dilaksanakan pada hari senin sampai dengan hari jumat mulai dari pukul 09.00 – 17.00 WIB. Kegiatan magang dilaksanakan kurang lebih selama 3 bulan di mulai sejak tanggal 09 September 2024 – 31 Desember 2024.

1.5.2 Lokasi Kerja

Pada gambar 1.1 merupakan lokasi kerja berada di Kota Malang Jawa Timur, tepatnya beralamat di Jl. Soekarno Hatta Indah IV No.6, Mojolangu, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur 65142.



Gambar 1. 1 Lokasi Kantor BIG.IO Malang *Development Center*

1.6 Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan magang dimulai dengan proses pendaftaran ke PT. Bejana Investidata Globalindo (BIG.IO) melalui platform *Kampus Merdeka* secara online pada tanggal 8 Agustus 2024. Setelah itu, penulis menerima balasan email pada tanggal 19 Agustus 2024 untuk mengikuti seleksi tahap berikutnya. Tahapan seleksi mencakup pengiriman tugas yang diberikan oleh mitra, dilanjutkan dengan sesi wawancara pada tanggal 26 Agustus 2024. Penulis kemudian menerima tawaran magang melalui email pada tanggal 28 Agustus 2024.

Program magang dimulai secara resmi pada tanggal 9 September 2024, diawali dengan kegiatan onboarding. Dalam kegiatan ini, peserta diperkenalkan secara umum mengenai PT. Bejana Investidata Globalindo, termasuk peran pembimbing lapangan sebagai mentor, serta pengenalan alat kerja yang digunakan di perusahaan. Selanjutnya, mahasiswa dibagi ke dalam tim berdasarkan peran yang telah dipilih. Penulis tergabung dalam tim desain bernama *PIXSIDE CREW* dengan peran sebagai UI/UX Designer di Malang.

Selama program magang, jadwal *meeting* telah ditentukan untuk mendukung kolaborasi dan pelaporan. *Meeting* khusus tim UI/UX Designer diadakan setiap hari Senin dan Selasa pukul 15.30–16.00. Sementara itu, *Meeting* grup *PIXSIDE CREW* dilakukan setiap Kamis pukul 10.00–11.00, dan *Meeting* evaluasi mingguan berlangsung setiap Jumat. *Meeting* evaluasi ini bertujuan untuk melaporkan progres tugas yang dikerjakan, kendala yang dihadapi, serta mempresentasikan hasil desain mingguan yang telah dibuat. Hal ini membantu pembimbing lapangan memantau perkembangan mahasiswa selama magang.

Dalam peran UI/UX Designer, penulis bertugas membuat desain berdasarkan *document specification* yang disiapkan oleh *product owner*. Proses kolaborasi dilakukan menggunakan *Figma* dan *Microsoft Teams*. Setelah tugas selesai, penulis mengirimkan hasilnya kepada *product owner* untuk ditinjau sebelum desain diteruskan ke tim *engineer* untuk di-*deploy*.

Seluruh aktivitas harian selama magang dicatat dan dilaporkan secara bulanan melalui platform *Kampus Merdeka* serta buku BKPM yang disediakan oleh

program studi. Dokumentasi ini menjadi bentuk pertanggungjawaban mahasiswa atas kegiatan magang yang telah dijalankan.