

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan sistem informasi yang efisien dan *user-friendly* semakin meningkat, terutama dalam dunia industri. Sistem informasi yang baik tidak hanya mampu mengelola data dengan akurat tetapi juga harus memiliki antarmuka yang intuitif agar pengguna dapat mengakses informasi dengan mudah. Dalam konteks ini, *design* antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) menjadi aspek krusial dalam memastikan efektivitas sistem informasi.

PT. Multi Power Abadi (MPA) Surabaya menghadapi tantangan dalam pengelolaan data absensi karyawan yang masih menggunakan metode manual. Metode ini memiliki beberapa kelemahan, seperti pencatatan yang memakan waktu, risiko tinggi terhadap kesalahan *input*, serta kurangnya visualisasi data yang menyulitkan analisis informasi absensi. Kurangnya sistem absensi digital yang optimal menghambat efisiensi operasional perusahaan dalam mengelola kehadiran karyawan secara akurat dan *real-time*.

Sebagai solusi awal, mahasiswa Politeknik Negeri Jember (Polije) angkatan 2020 mengembangkan Sistem Informasi Absensi (SIAB) berbasis *website* dalam program magang di MPA Group. SIAB dirancang untuk menggantikan metode manual dan meningkatkan efisiensi pencatatan absensi. Namun, setelah implementasi, ditemukan beberapa tantangan baru, seperti tampilan antarmuka yang kurang *user-friendly*, kurangnya fitur notifikasi untuk mengingatkan karyawan dalam melakukan absensi, serta keterbatasan dalam aksesibilitas dan kemudahan penggunaan.

Dalam upaya meningkatkan kualitas sistem, *redesign* UI/UX SIAB dilakukan sebagai bagian dari program magang Polije angkatan 2021. Tanggung jawab utama dalam pembaruan ini difokuskan pada peningkatan antarmuka agar lebih intuitif dan *user-friendly*, dengan penerapan prinsip *design* yang lebih modern serta berbasis kebutuhan pengguna. Beberapa peningkatan yang diterapkan dalam

redesign ini meliputi penyederhanaan tata letak, penggunaan warna dan ikon yang lebih intuitif, serta perbaikan sistem navigasi agar lebih mudah dipahami. Selain itu, fitur tambahan seperti notifikasi pengingat dan peningkatan responsivitas sistem juga diterapkan untuk mendukung kemudahan penggunaan di berbagai perangkat.

Dengan adanya pembaruan *design* UI/UX yang lebih modern dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, diharapkan SIAB dapat memberikan solusi yang lebih efektif dalam pencatatan absensi karyawan di PT. Multi Power Abadi Surabaya. Penggunaan sistem yang lebih interaktif dan efisien ini diharapkan dapat meningkatkan produktivitas serta membantu perusahaan dalam mengelola data absensi dengan lebih akurat, aman, dan mudah diakses oleh seluruh pengguna.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan umum pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

Tujuan umum dari program magang ini adalah membekali mahasiswa dengan pengalaman kerja nyata agar mereka dapat meningkatkan keterampilan teknis maupun soft skills yang relevan dengan bidangnya. Melalui keterlibatan langsung dalam lingkungan profesional, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan teori akademik ke dalam praktik, mengembangkan pola pikir kritis, serta memahami budaya dan etika kerja. Selain itu, magang ini juga menjadi peluang bagi mahasiswa untuk memperluas jaringan profesional dan mempersiapkan diri menghadapi persaingan di dunia kerja.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

Tujuan khusus pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah:

1. Mengembangkan keterampilan dalam *design* UI/UX, seperti membuat wireframe, *prototype*, dan elemen visual yang mendukung pengalaman pengguna.
2. Berkontribusi dalam proyek *redesign* dengan menciptakan *design* yang lebih modern, fungsional, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Meningkatkan kemampuan dalam problem-solving, analisis *design*, serta kolaborasi dengan tim untuk menghasilkan solusi yang efektif.

4. Mempelajari dan menerapkan tren *design* terbaru serta tools yang dapat meningkatkan kualitas dan efisiensi dalam proses *design*.

1.2.3 Manfaat Magang

a. Manfaat untuk mahasiswa

- 1) Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya;
- 2) Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan diri semakin meningkat; dan
- 3) Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan solusi dan permasalahan di lapangan.

b. Manfaat untuk Polije

- 1) Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan iptek yang diterapkan di industri atau instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
- 2) Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan Tridharma.

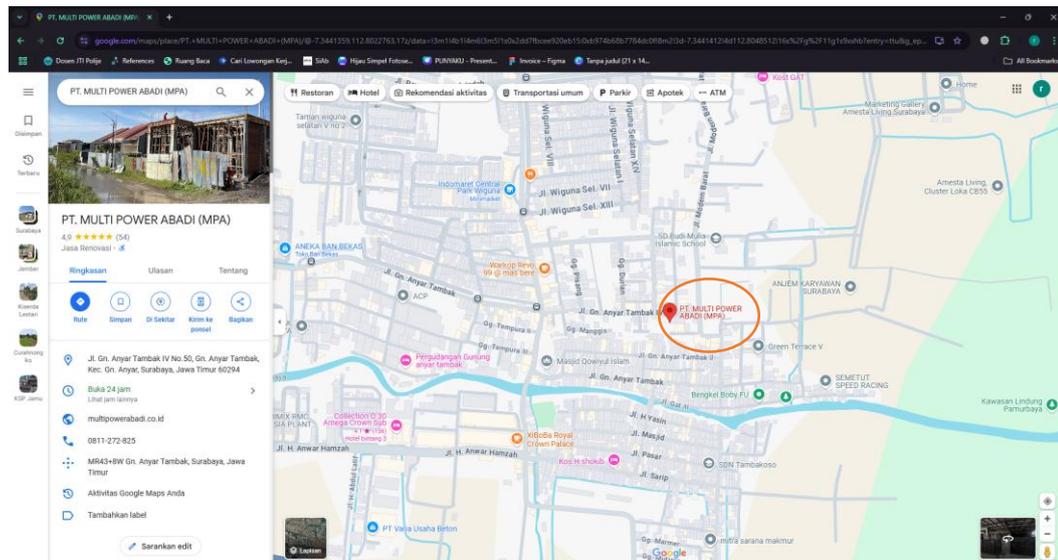
c. Manfaat untuk lokasi Magang

- 1) Mengembangkan versi terbaru dari *website* keperluan absensi di perusahaan.
- 2) Mengidentifikasi dan Menyusun Solusi alternatif untuk menyelesaikan permasalahan yang muncul di lapangan.

1.3 Lokasi dan Waktu

1.3.1 Lokasi Perusahaan

Program magang ini dilaksanakan di PT. Multi Power Abadi, yang berlangsung dari 31 September 2024 hingga 31 September 2025. Perusahaan tersebut berlokasi di jalan Gunung Anyar Tambak IV No. 50, Kecamatan Gunung Anyar, Surabaya Jawa Timur 60294.



Gambar 1. 1 Lokasi Perusahaan

1.3.2 Jadwal Kerja

Selama kegiatan magang, jadwal kerja mengikuti jam operasional Perusahaan yaitu setiap Senin hingga Jum at, mulai pukul 08.00 WIB hingga 17.00 WIB. Tugas-tugas yang diberikan dapat dikerjakan di kantor PT. Multi Power Abadi atau apabila diperlukan, dapat diselesaikan melalui sistem kerja dari rumah (WFH). Selain itu, peserta magang juga mungkin akan dilibatkan dalam *event - event* Perusahaan yang berlangsung di luar kantor sesuai dengan kebutuhan.

Tabel 1. 1 Jadwal Kerja

Hari	Jam Kerja
Senin	08.00 – 17.00
Selasa	08.00 – 17.00
Rabu	08.00 – 17.00
Kamis	08.00 – 17.00
Jum'at	08.00 – 17.00
Sabtu	Libur
Minggu	Libur

1.4 Metode Pelaksanaan

1.4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahap awal dalam proses *redesign* UI/UX Sistem Informasi Absensi (SIAB) adalah melakukan analisis kebutuhan pengguna. Observasi langsung dan wawancara dengan pengguna sistem yang telah ada dilakukan untuk

mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi tampilan antarmuka yang kurang *user-friendly*, navigasi yang membingungkan, serta kurangnya fitur pendukung seperti notifikasi. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam perancangan ulang sistem yang lebih intuitif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.4.2 Pembuatan *Wireframe* dan *Prototype*

Setelah kebutuhan pengguna teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah merancang *wireframe* sebagai kerangka dasar *design* UI baru. *Wireframe* ini memberikan gambaran awal tentang tata letak dan struktur sistem sebelum dikembangkan lebih lanjut. Selanjutnya, *wireframe* dikonversi menjadi *prototype* interaktif menggunakan Figma untuk memvisualisasikan pengalaman pengguna yang lebih nyata. *Prototype* ini diuji oleh pengguna awal untuk memperoleh masukan sebelum implementasi penuh dilakukan.

1.4.3 Implementasi *Design* UI/UX

Setelah *prototype* disetujui, proses implementasi *design* UI/UX dimulai. Pada tahap ini, *design* yang telah dirancang mulai diterapkan ke dalam sistem berbasis *website*. Fokus utama dalam implementasi ini adalah meningkatkan tampilan visual agar lebih modern, menyederhanakan navigasi sehingga lebih mudah digunakan, serta mengoptimalkan responsivitas agar sistem dapat berjalan dengan baik di berbagai perangkat. Selain itu, beberapa fitur tambahan seperti notifikasi pengingat absensi juga diintegrasikan untuk meningkatkan fungsionalitas sistem.

1.4.4 Uji Coba dan Evaluasi

Untuk memastikan bahwa *design* baru benar-benar efektif, dilakukan tahap uji coba dengan melibatkan beberapa pengguna sistem. Pengguna diberikan akses ke sistem yang telah diperbarui dan diminta untuk memberikan umpan balik terkait kemudahan penggunaan, kecepatan akses, serta kenyamanan tampilan. Hasil dari uji coba ini digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan *design* sebelum diterapkan secara penuh. Jika ditemukan kendala atau kekurangan, maka dilakukan perbaikan agar sistem lebih optimal.

1.4.5 Penyempurnaan dan Dokumentasi

Setelah uji coba dan evaluasi selesai, dilakukan tahap penyempurnaan dengan memperbaiki aspek UI/UX berdasarkan hasil pengujian. Penyempurnaan ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem benar-benar memenuhi kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman yang lebih baik. Selain itu, seluruh proses yang telah dilakukan didokumentasikan dalam bentuk laporan magang. Dokumentasi ini mencakup analisis permasalahan awal, tahapan *redesign*, serta hasil akhir yang telah diterapkan dalam sistem.