

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang merupakan salah satu cara bagi mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman langsung di dunia kerja sekaligus menerapkan ilmu yang sudah dipelajari di bangku perkuliahan. Dengan pengalaman ini, mahasiswa bisa memahami cara kerja industri, belajar menghadapi masalah nyata, dan beradaptasi dengan lingkungan kerja.

Dalam setiap perkembangan teknologi, pengguna memiliki harapan yang tinggi terhadap aplikasi. Mereka tidak ingin aplikasi yang berfungsi dengan baik, tetapi juga yang mudah dipahami, tampilannya menarik, dan responsif saat digunakan. Tampilan dan pengalaman pengguna *User Interface* dan *User Experience* menjadi kunci untuk memastikan kenyamanan. Jika desain terlihat membingungkan atau navigasi tidak jelas, maka pengguna bisa merasa kesulitan dan pada akhirnya tidak ingin menggunakan aplikasi tersebut.

Untuk memastikan tampilan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna, diperlukan proses evaluasi. Salah satu metode yang sering dipakai adalah *Heuristic Evaluation*, yaitu penilaian berdasarkan sepuluh prinsip yang berfokus pada kemudahan, konsistensi, dan kenyamanan dalam penggunaan aplikasi. Metode ini banyak digunakan karena mampu menemukan kelemahan pada navigasi, tampilan, maupun interaksi pengguna, yang kemudian dapat menjadi dasar perbaikan.

Pada kegiatan magang di Seven Inc, penulis terlibat dalam pengembangan platform penyewaan kendaraan bernama *GoDriveNow*. Aplikasi ini memiliki beberapa peran pengguna, yaitu *customer*, admin, mitra, finance, dan super admin. Fokus penelitian diarahkan pada halaman *customer* karena menjadi bagian utama saat pengguna pertama kali berinteraksi dengan layanan. Dari pengamatan awal, ditemukan beberapa masalah, seperti tampilan yang kurang konsisten, kurangnya umpan balik saat pengguna berinteraksi, dan navigasi yang belum utuh.

1.2 Deskripsi Pekerjaan

Selama magang di Seven Inc, penulis berkontribusi pada pengembangan tampilan aplikasi *GoDriveNow*. Kegiatan dimulai dengan meninjau versi *mobile* aplikasi untuk mengidentifikasi masalah yang bisa mengurangi kenyamanan pengguna, seperti tampilan yang tidak konsisten, ikon yang kurang jelas, umpan balik minim, dan navigasi yang membingungkan. Selanjutnya, dilakukan penyusunan ulang dari alur navigasi dengan menyesuaikan posisi tombol, penggunaan ikon, serta susunan tampilan terlihat agar lebih sederhana dan dipahami. Penulis juga membuat *prototipe* interaktif menggunakan *Figma*, menghubungkan setiap halaman untuk memudahkan pengujian alur interaksi sebelum implementasi pada aplikasi.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kegiatan magang ini adalah mengaplikasikan keahlian dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia kerja nyata serta melakukan evaluasi tampilan halaman *customer* pada aplikasi *GoDriveNow* menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Evaluasi difokuskan pada konsistensi dari tampilan, kejelasan umpan balik, dan alur navigasi. Hasil evaluasi diharapkan dapat menghasilkan rekomendasi perbaikan yang meningkatkan kenyamanan dan kemudahan penggunaan aplikasi.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari kegiatan magang ini meliputi pengalaman kerja nyata yang mendukung pengembangan keterampilan teknis dan komunikasi. Penulis juga dapat mengasah kemampuan, khususnya di bidang desain antarmuka. Melalui penerapan dari metode *Heuristic Evaluation*, penulis belajar untuk menilai tampilan secara terstruktur dan menemukan masalah yang perlu diperbaiki. Penggunaan *Figma* juga membantu melatih keterampilan dalam merancang ulang tampilan dan alur navigasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini memperkaya pemahaman penulis tentang pengembangan aplikasi yang berfokus pada kenyamanan dan pengalaman pengguna.