

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magang adalah suatu bentuk kegiatan akademik yang wajib diikuti mahasiswa sebagai bagian dari kurikulum pendidikan tinggi dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi, kegiatan ini memiliki peran penting dalam memberikan pengalaman kerja secara langsung sehingga mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan ke dalam dunia industri dalam jangka waktu tertentu. Dengan itu mahasiswa dapat mengetahui sistem kerja, kendala-kendala yang dihadapi, memahami budaya kerja, serta meningkatkan kemampuan bekerja sama dalam sebuah tim. Sehingga semakin terampil untuk bekerja dan membentuk mental dari mahasiswa yang siap memasuki gerbang dunia kerja.

Pelaksanaan magang dilaksanakan di Flashsoft Indonesia, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pengembangan perangkat lunak (*Software House*). Penulis memilih Flashsoft Indonesia sebagai tempat magang karena perusahaan ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk terlibat secara langsung dalam proses pengembangan produk digital, khususnya pada bidang *UI/UX* Desain yang sesuai dengan kompetensi Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak. Selama kegiatan magang, penulis ditempatkan sebagai *UI/UX* Desain dalam tim pengembang aplikasi mobile Flokasir. Pelaksanaan magang dilaksanakan di sebuah perusahaan Flashsoft Indonesia. Pelaksanaan magang dilakukan selama 4 bulan, dari tanggal 9 Maret 2026 sampai dengan tanggal 9 Juli 2026. Pada pelaksanaan magang, mahasiswa dibentuk menjadi tim pengembang dan dibagikan role tugas yaitu *front-end*, *back-end*, *UI/UX design*.

Berdasarkan hasil arahan pimpinan, aplikasi mobile Flokasir masih memiliki beberapa permasalahan pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*. Beberapa tampilan antarmuka belum konsisten, struktur navigasi masih kurang efektif, serta alur penggunaan pada beberapa fitur belum cukup intuitif sehingga

berpotensi menyulitkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. Kondisi tersebut dapat mengurangi kenyamanan pengguna, menurunkan efisiensi penggunaan aplikasi, serta memengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan solusi berupa perancangan ulang *UI/UX* aplikasi mobile Flokasir sebagai sistem *Point of Sale (POS)* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Perancangan ulang ini bertujuan menghasilkan desain antarmuka yang lebih modern, konsisten, mudah dipahami, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik sehingga dapat mendukung aktivitas operasional pengguna dalam menggunakan aplikasi Flokasir.

1.2 Tujuan dan manfaat magang

1. Tujuan dari pelaksanaan magang yakni adalah:
 - a. menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh selama masa perkuliahan ke dunia kerja secara nyata melalui keterlibatan langsung dalam kebutuhan oleh perusahaan, serta mampu menyelesaikan permasalahan riil yang dihadapi pada lingkungan kerja.
 - b. meningkatkan hubungan kerjasama yang baik antara Politeknik Negeri Bengkalis dengan perusahaan.
 - c. menguji kemampuan mahasiswa dalam keterampilan, pengetahuan, serta mempertajam softskill dan perilaku mahasiswa dalam bekerja.
2. Adapun manfaat dari kegiatan magang adalah sebagai berikut:
 - a. Memudahkan karir sebagai fresh graduate nanti.
 - b. Memperluas wawasan dan pemahaman mengenai budaya kerja, etika profesional, serta tantangan yang dihadapi di lingkungan kerja nyata.
 - c. Meningkatkan kemampuan dalam melakukan analisis kebutuhan, penyusunan desain *UI/UX*.
 - d. Melatih sikap profesionalisme, disiplin, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas-tugas perancangan sistem sesuai target dan standar kerja yang berlaku.

1.3 Luaran Proyek Magang

Selama melakukan pelaksanaan magang, luaran hasil dari proyek yang dikerjakan selama masa magang di Flashsoft Indonesia yaitu berupa desain ulang aplikasi Flokasir untuk memperbaiki tampilan interface yang sebelumnya monoton menjadi lebih menarik. Desain ini dibuat untuk membantu pengelolaan toko dan kasir, meliputi fitur-fitur seperti mengatur karyawan, stok barang, transaksi pembayaran, hutang dan tagihan.