

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

PT Aero Systems Indonesia atau Asyst merupakan perusahaan penyedia IT yang berfokus pada industri transportasi dan perjalanan. Produk dan layanan Asyst mencakup solusi maskapai, transportasi dan perjalanan, infrastruktur hosting dan layanan terkelola, integrasi system dan pengembangan perangkat lunak serta konsultasi bisnis. Saat ini PT Aero Systems Indonesia banyak mengerjakan proyek untuk membangun aplikasi berbasis website atau mobile dengan kualifikasi yang berbeda – beda sesuai dengan kebutuhan dari klien bisa untuk merancang sebuah system informasi, ataupun redesign aplikasi yang mereka punya. Dalam proses pengerjaan pastinya dibutuhkan tim untuk membangun sebuah aplikasi, diantaranya tim solution analyst dan tim developer. Dalam hal ini tim solution analyst mengerjakan bagian pengumpulan data dan informasi mengenai proyek yang sedang dikerjakan dan berkomunikasi langsung dengan pengguna. Namun lingkup kerja tim analyst hanya menyediakan low fidelity prototipe saja yang menjelaskan alur serta proses bisnis dari aplikasi yang dibangun. Hal ini tentu tidak cukup untuk menggambarkan tampilan serta pengalaman pengguna yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi yang menjawab kebutuhan pengguna.

Maka dari itu, diperlukan tim desainer untuk membuat rancangan dan evaluasi prototipe aplikasi agar memudahkan tim developer dalam membangun sebuah aplikasi baik berbasis mobile atau berbasis website berupa desain atau prototipe sebagai gambaran dan aturan saat membangun aplikasi. Selain itu dapat membantu pengguna menemukan solusi berupa gambaran aplikasi yang akan digunakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun rancangan yang sesuai dengan low fidelity yang sudah dibuat atau yang sesuai dengan kebutuhan pengguna
2. Bagaimana mengevaluasi prototipe yang sudah dirancang tersebut untuk mengetahui pengalaman pengguna

## **1.3 Tujuan**

Tujuan Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan yang akan dibahas adalah membuat rancangan fidelity prototipe menggunakan figma dan evaluasi menggunakan usability testing.

## **1.4 Batasan Masalah**

Ruang lingkup pelaksanaan solusi serta batasan-batasan dalam pelaksanaan solusi:

1. Aplikasi tersedia dalam bentuk aplikasi mobile dan website
2. Pekerjaan yang dilakukan membuat desain antarmuka aplikasi dan membuat prototipe untuk melakukan pengujian.

## 1.5 Jadwal Kerja

Tabel 1.1 di bawah merupakan table pelaksanaan kerja pada periode bulan Agustus hingga Desember 2022. Pada table ini berisikan deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama mengerjakan project magang.

Tabel 1. 1 Tabel Jadwal Kerja

No	Deskripsi Kerja	Agus				Sep				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	pengenalan UI/UX Design, mengenali trend UI/UX, mempelajari dasar mobile design, membuat dashboard																				
2	Meet online tentang project epays, mempelajari penggunaan grid, membuat gambaran kasar desain/ sketsa																				
3	Membuat halaman sign up, sign in, forgot password, main dashboard, event, publish dan draft, 404 states, 503 service, event history,detail event,																				
4	Membuat halaman Epay master date, mempelajari auto layout, Membuat halaman event topics dan event category, event organizer, diskusi online bersama tim solution analyst, membuat hasil revisi dari tim solution analyst Diskusi online bersama tim solution analyst, master data(report, home)																				

No	Deskripsi Kerja	Agus				Sep				Okt				Nov				Des			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
5	Diskusi online bersama tim solution analyst, membuat revisi halaman event organizer, membuat halaman discount, master data(report, home)																				
6	mempelajari tentang base element ( button, header, sidebar, typography) neumorphism, collor pallate, plugins icons																				
7	diskusi project Smartfren Sales App,																				
8	membuat halaman login, location, sales person,																				
9	diskusi bersama pak tedi membuat sales coordinator dashboard bagian innerpages																				

Tabel 1.2 di bawah merupakan table pelaksanaan kerja pada periode bulan Januari hingga Juni 2023. Pada table ini berisikan deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama mengerjakan project magang.

Tabel 1. 2 Tabel Jadwal Kerja

No	Deskripsi Kerja	Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Membuat Wawancara bersama user / Metode research																								
2	Membuat user persona, customer journey map, wireframe Aplikasi FlyGaruda																								
3	Membuat Halaman Utama , halaman pesan tiket, halaman detail penumpang Aplikasi FlyGaruda																								

No	Deskripsi Kerja	Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4	validate final design ke user tentang desain baru garuda indonesia mobile summarize final design ke user																								
5	revisi validate final design ke user revisi summarize final design ke user meet penyelesaian Garuda indonesia mobile																								
6	diskusi online tentang project e procurement																								
7	mempelajari tentang project e-procurement diskusi bersama tim analyst tentang project e-procurement																								
8	mempelajari design thinking, usability testing																								

No	Deskripsi Kerja	Jan				Feb				Mar				Apr				Mei				Jun			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
9	diskusi bersama tim solution analyst membahas internal project,																								
10	Membuat desain mobile high-fidelity sesuai dengan wireframe dari tim solution analyst Membuat desain website (admin) high-fidelity sesuai dengan wireframe dari tim solution analyst																								
11	Diskusi Online bersama tim solution analyst membahas proyek base aircrew																								
12	Membuat Desain high-fidelity Revise CRS - Crew Data & Monit pickup																								

