

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, keamanan siber telah menjadi aspek kritis dalam ekosistem digital yang terus berkembang. Ancaman siber semakin kompleks dan seringkali menyerang organisasi dan individu, mengakibatkan kerugian besar baik dari segi finansial maupun reputasi. Di tengah tantangan ini, penting bagi organisasi dan individu untuk terus memperbarui dan meningkatkan strategi keamanan mereka.

PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy) merupakan perusahaan teknologi dan informasi yang memiliki peran penting dalam mempersiapkan dan memperkuat tenaga kerja di sektor keamanan siber dengan memperkenalkan layanan konsultasi,informasi,edukasi,dan simulasi keamanan siber.Secara khusus,PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy) menyediakan kursus *online,platform* pencarian lowongan kerja,dan penyedia alat pemindai keamanan aplikasi atau *website* sebagai solusi penting dalam layanan informasi dan memperkuat keamanan siber.Selanjutnya, perusahaan ini menjalankan sistem penilaian kinerja karyawan yang masih menggunakan *tools* pihak ketiga atau metode tradisional misalnya Google Spreadsheets atau Microsoft Excel.Namun, dalam menghadapi tuntutan dan perubahan yang berkembang cepat, *platform* ini menghadapi tantangan dalam memastikan pengalaman pengguna yang optimal.Beberapa desain antarmuka dan pengalaman pengguna atau *user interface* dan *user experience* terhadap produk PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy),memiliki kelemahan navigasi informatif atau masalah sistem penjelasan navigasi jalannya aplikasi , dan kesulitannya mengakses informasi dan fitur *website*.Pengguna atau *user* sering mengalami kesulitan dalam menavigasi, mengetahui cara penggunaan *website* dan memanfaatkan fitur-fitur *platform*.Hal ini terjadi ketika mengakses keunggulan informasi produk layanan fitur yang disediakan oleh salah satu *website* perusahaan yaitu Helium.Demikian juga,perlu peningkatan desain antarmuka aplikasi yang belum diperbarui untuk meningkatkan hubungan antara pengguna yang sudah menggunakan produk *website platform* layanan edukasi Cyber Academy untuk mempertahankan pengalaman pengguna dalam menggunakan layanan ini.Lebih lanjut,perusahaan memiliki kendala penilaian kinerja karyawan yang belum memiliki desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang canggih atau diperbarui dan efisien .

Hal ini,perlu dilakukannya peningkatan dan perbaikan desain *user interface* dan *user experience* pada seluruh produk perusahaan tersebut.Kemudian,penulis akan merancang ulang desain *user interface* dan *user experience*(UI/UX) pada produk perusahaan PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy) dengan mengadopsi metode *User-Centered Design* untuk untuk mengidentifikasi dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh pengguna atau *user*.Dengan pendekatan yang berfokus pada pengalaman *user*,penulis meningkatkan kualitas produk dengan merancang antarmuka yang lebih intuitif, memudahkan navigasi, dan meningkatkan keterlibatan *user* secara keseluruhan.Sehingga,pengguna akan menggunakan,memahami dan mengakses informasi dan layanan fitur produk lebih praktis dan efisien.

Data ilmiah menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang baik secara signifikan mempengaruhi retensi pengguna, tingkat kepuasan, dan efektivitas pembelajaran online (Hassenzahl, 2018). Oleh karena itu, perancangan ulang UI/UX bukan hanya merupakan upaya estetika, tetapi juga memperbarui pemakaian aplikasi untuk meningkatkan efektivitas pengalaman pengguna dan daya tarik dari *platform* PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy).

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang sudah dijelaskan, berikut identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya aplikasi berbasis *website* yang bisa mengatur dan mengelola aktivitas kinerja karyawan perusahaan.
2. Salah satu produk berbasis *website* perusahaan yaitu Helium, memiliki penjelasan informasi keunggulan layanan setiap fitur yang kurang secara detail, sehingga pengguna kesulitan memahami manfaatnya.
3. Perlu ditingkatkannya pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna yang sudah menggunakan *platform* Cyber Academy.
4. Tahap-tahap perancangan *user interface* dan *user experience* dalam menilai kinerja karyawan yang akan dituangkan dalam aplikasi berbasis *website* Objective Key Results (OKR)

1.3 Rumusan Masalah dan Solusi

Perancangan ulang UI/UX pada produk PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy) menimbulkan serangkaian pertanyaan dan permasalahan yang perlu dijawab. Adapun rumusan masalah yang akan diangkat dalam laporan magang ini meliputi:

1. Bagaimana kondisi desain antarmuka (UI) pada semua produk PT Global Inovasi Siber Indonesia saat ini dan sejauh mana tingkat kepuasan pengguna terhadapnya?
2. Apa saja kendala dan hambatan yang dihadapi oleh pengguna dalam mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur dari situs website CyberArmy?
3. Bagaimana kondisi tingkat efektivitas dan efisiensi aplikasi sekarang?
4. Bagaimana strategi perancangan ulang UI/UX dengan metode User Centered Design dapat memperbaiki antarmuka pengguna, memudahkan navigasi, dan meningkatkan keterlibatan pengguna?
5. Bagaimana kondisi pengelolaan sumber daya manusia dalam perusahaan terkelola dengan baik dan terstruktur?

Dalam rumusan masalah ini, penulis akan melakukan upaya solusi dengan melakukan perancangan ulang UI/UX pada produk PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy) untuk memberikan solusi terhadap tantangan perusahaan dan kebutuhan pengguna. Penulis akan melakukan analisis terhadap setiap masalah dalam proses peningkatan produk ini yang ditulis dalam laporan magang ini, sehingga menghasilkan solusi yang signifikan dan memberikan nilai tambah bagi pengguna produk perusahaan tersebut.

Solusi

Dalam menghadapi tantangan perancangan ulang UI/UX pada situs web Cyber Army, penulis mengusulkan sejumlah solusi yang akan meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan fungsionalitas *platform*. Berikut adalah solusi-solusi yang diusulkan:

1. Pembaruan Antarmuka Pengguna (UI).
Melalui evaluasi desain antarmuka pengguna yang kompleks, penulis akan menyederhanakan elemen-elemen visual dan memastikan keterbacaan yang optimal. Pemilihan palet warna yang lebih tepat dan penggunaan infografis atau ilustrasi desain yang jelas akan membimbing pengguna melalui situs dengan mudah.
2. Penyempurnaan Navigasi.
Penulis akan meningkatkan navigasi situs *website* dengan menyusun menu, sub-menu, dan informasi keunggulan fitur *website* secara hierarkis. Alur dan *user interface* produk akan ditingkatkan untuk memberikan hasil yang lebih akurat dan tepat..
3. Implementasi Responsif dan Kompatibilitas Perangkat.
Desain akan dioptimalkan untuk memastikan responsivitas pada berbagai perangkat, termasuk komputer desktop, tablet, dan *smartphone*.
4. Perancangan Ulang Desain UI/UX.
Penulis merancang ulang desain UI/UX aplikasi yang berfungsi untuk mengelola sumber daya manusia perusahaan dalam memantau proses dan pencapaian hasil kinerja yang terstruktur.
5. Proses Uji Coba Pengguna Berkelanjutan.
Penulis akan melanjutkan uji coba pengguna untuk memvalidasi *prototype* dan memperoleh umpan balik langsung dari pengguna. Perbaikan dan penyesuaian akan dilakukan berdasarkan hasil uji coba dengan *Usability Testing*.

Melalui implementasi solusi-solusi ini, penulis bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada produk PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy). Setiap solusi diusulkan dengan tujuan akhir untuk memberikan pengguna pengalaman yang lebih intuitif, efisien, dan memuaskan saat mengakses dan memanfaatkan *platform* ini. Dengan demikian, penulis berharap dapat memperkuat posisi PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy) sebagai perusahaan terkemuka di industri keamanan siber dan memberikan nilai tambah kepada para pengguna *platform* produk perusahaan.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah dan solusi yang telah dijelaskan, maka laporan magang ini bertujuan adalah:

1. Perancangan ulang desain *user interface* dan *user experience* (UI/UX) produk PT Global Inovasi Siber Indonesia (CyberArmy) pada *website* perusahaan dengan menerapkan metode *User Centered Design*, mencakup evaluasi awal, implementasi, dan dampak perubahan.
2. Memberikan solusi dan ide kreatif peningkatan terhadap desain produk-produk sebelumnya untuk menyajikan rekomendasi untuk pengembangan desain secara lebih detail, termasuk saran untuk perbaikan dan inovasi *user interface* dan *user experience*.

3. Meningkatkan kualitas antarmuka produk-produk PT Global Inovasi Siber Indonesia dengan memperbarui *user interface* dan *user experience* untuk *website* Cyber Academy Merchandise, Helium, *Objective Key Results*(OKR).
4. Memenuhi persyaratan tugas akhir sebagai mahasiswa yang menjalankan program magang dua semester pada prodi D3 Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi dari Fakultas Ilmu Terapan(FIT) Universitas Telkom.
5. Membantu mempercepat proses penilaian kinerja atau penilaian capaian keberhasilan sumber daya manusia perusahaan dalam kategori penilaian tertentu dengan memberikan desain *user interface* dan *user experience*.

1.4 Batasan Masalah

Perancangan ulang UI/UX pada produk *website* PT Global Inovasi Siber Indonesia(Cyber Army) dengan menggunakan metode *User Centered Design* memiliki batasan-batasan sebagai berikut:

1. Lingkup perancangan hanya mencakup aspek UI/UX pada produk Cyber Academy, Helium, dan *Objective Key Results* (OKR)
2. Fokus pada *User Centered Design*. Penelitian dan perancangan akan difokuskan pada penerapan metode *User Centered Design*, mencakup empat tahap utama: *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solutions*, dan *Evaluate Against Requirements*.
3. Perancangan ulang berlaku khusus untuk semua produk PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy).
4. Tidak melibatkan perubahan bisnis. Tidak ada perubahan besar pada model bisnis atau penawaran layanan yang berpengaruh signifikan terhadap struktur perusahaan.
5. Evaluasi dampak UI/UX. Evaluasi perubahan lebih difokuskan pada dampaknya terhadap pengalaman pengguna dan efisiensi penggunaan website, tanpa memperhitungkan faktor bisnis yang terpisah.
6. Pendekatan kualitatif dan kuantitatif serta melibatkan *feedback* pengguna, analisis statistik, dan metrik UI/UX yang relevan.
7. Waktu pelaksanaan laporan ini mencakup perancangan dan implementasi selama dua semester magang, dengan batas waktu yang ditentukan oleh jadwal akademik.
8. Tidak melibatkan perubahan fundamental pada produk atau layanan. Perancangan ulang difokuskan pada aspek UI/UX dan tidak melibatkan perubahan fundamental pada produk atau layanan yang ditawarkan oleh PT Global Inovasi Siber Indonesia(CyberArmy).

Dengan membatasi lingkup permasalahan ini, laporan magang akan dapat memfokuskan analisis dan rekomendasi pada aspek-aspek yang relevan dan diimplementasikan dalam kerangka waktu dan sumber daya yang tersedia.

1.5 Penjadwalan Kerja

Tahun 2023

Tabel 1.5.1 Jadwal Aktivitas Pekerjaan Magang Tahun 2023

No	Deskripsi Kerja	Bulan September				Bulan Oktober				Bulan November				Bulan Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mengerjakan proyek desain layanan berbasis website yang baru dari perusahaan																
2	Evaluasi proyek bulan yang lalu, dilanjut untuk menganalisis bagian website yang harus di tingkatkan																
3	Briefing proyek dan konsultasi desain																
4	Briefing bersama Engineering Manager, dan Developer membahas dan mengerjakan proyek website baru																
5	Meeting dan Evaluasi kerja																
6	Melanjutkan riset analisis website helium																
7	Konsultasi dengan COO terkait hasil analisis website helium																
8.	Proses Design 20 Landing Page Produk Helium																

Tahun 2024

Tabel 1.5.2 Jadwal Aktivitas Pekerjaan Magang Tahun 2024

No	Deskripsi Kerja	Bulan Januari				Bulan Februari				Bulan Maret				Bulan April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
9	Proses Development Desain Landing Page Produk Helium																
10	- Diskusi Projek Aplikasi Terbaru - Melanjutkan Proses Design Landing Page Produk Helium																
11	Mendesain Projek Aplikasi HR Management Terbaru																