

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perusahaan PT Baracipta Esa Engineering memiliki kebutuhan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja sumber daya manusia (SDM) dalam perusahaan. Dalam rangka mencapai tujuan tersebut, perusahaan membutuhkan sebuah aplikasi *mobile HR System* yang dapat membantu dalam proses administrasi SDM seperti absensi, lembur, izin dan cuti.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, perlu dilakukan perancangan UI dari aplikasi *mobile HR System* dengan metode *Design Thinking*. Metode ini digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna (karyawan) dan mencari solusi inovatif dan efektif.

Dalam proses perancangan, dilakukan wawancara dan observasi terhadap pengguna untuk memahami kebutuhan dan tantangan yang mereka hadapi dalam proses administrasi SDM. Selain itu, dilakukan analisis data dari hasil penelitian untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang masalah yang dihadapi.

Tahap-tahap dalam metode *Design Thinking* meliputi *Empathy*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*. Tahap *Empathy* digunakan untuk memahami pengguna dan tantangan yang mereka hadapi, tahap *Define* digunakan untuk menentukan masalah yang harus diselesaikan, tahap *Ideate* digunakan untuk menghasilkan ide-ide solusi yang inovatif, dan tahap *Prototype* digunakan untuk mengembangkan dan menguji prototipe dari solusi yang dihasilkan.

Hasil dari perancangan ini adalah rancangan UI/UX aplikasi *mobile HR System* yang terdiri dari halaman login, halaman presensi, halaman lembur, halaman izin, halaman cuti, halaman histori dan halaman profil. Rancangan ini

diharapkan dapat membantu PT Baracipta Esa Engineering dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi kinerja SDM serta memudahkan pengguna dalam mengakses informasi dan melakukan proses administrasi terkait sumber daya manusia.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut: "Bagaimana membuat rancangan *UI/UX* Aplikasi *Mobile HR System* untuk PT. Baracipta Esa Engineering dengan metode *design thinking*?"

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antarlain:

1. Membuat rancangan desain pada aplikasi *HR System* yang menarik dari segi warna, *font*, serta *button* dan tata letak yang mudah dipahami oleh karyawan.
2. Membantu karyawan melakukan presensi melalui *smartphone*.
3. Menghasilkan tampilan desain sesuai dengan kebutuhan karyawan.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan rumus masalah terdapat suatu masalah untuk mencegah pembahasan yang melebar dari masalah yang ditemukan.

Batas masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya membuat perancangan desain *UI/UX* untuk aplikasi *mobile HR System* PT Baracipta Esa Engineering dan belum sampai pada tahap pembuatan *system* aplikasi.
2. Aplikasi digunakan untuk karyawan PT. Baracipta Esa Engineering.
3. Perancangan menggunakan aplikasi figma.
4. Fitur dalam desain aplikasi hanya presensi, izin, cuti, lembur, histori, profil untuk karyawan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian sebagai berikut:

1. Memberikan solusi untuk membuat tampilan *UI/UX* pada aplikasi *HR System mobile*.
2. Rancangan desain *UI/UX* ini kedepannya dapat dikembangkan dalam bentuk aplikasi.
3. Mendukung karyawan melakukan presensi secara *online*.