

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era digital dalam berbagai macam bidang, salah satu perubahan yang signifikan adalah peningkatan mobilitas melalui penggunaan aplikasi *mobile*. Jumlah pengguna ponsel unik mencapai 5,61 miliar pada awal tahun 2024. Data terbaru dari GSMA Intelligence mengungkapkan bahwa 69,4 persen dari total populasi dunia kini menggunakan perangkat seluler, dengan total global naik sebanyak 138 juta (+2,5 persen) sejak awal tahun 2023 [1]. Hal ini menunjukkan aplikasi *mobile* telah menjadi bagian dari kehidupan yang modern untuk memungkinkan pengguna mengakses informasi, layanan, dan hiburan kapan saja dan dimana saja.

Kenyamanan penggunaan aplikasi *mobile* ditunjukkan berdasarkan data diatas, salah satu perusahaan yang memerlukan sistem yang berbasis *mobile* adalah sevenpion, sevenpion merupakan perusahaan penyedia layanan bisnis yang membutuhkan sistem berkebutuhan khusus dan dinamis, adapun layanan sevenpion dari pembuatan *website custom*, aplikasi android, aplikasi ios, facebook & instagram *ady*, dan *social media management*. Untuk saat ini sevenpion memiliki 8 karyawan dengan sitem kerja *work from office (WFO)* dan *work from home(WFH)* jika terkendala terkait keberangkatan menuju kantor, dalam hal presensi kerja sevenpion menggunakan *website* sebagai *platform* presensi dengan cara melakukan *login* kedalam situs *website* presensi sevenpion lalu melakukan *selfie* untuk presensi masuk dan *login* kembali kedalam *website* untuk melakukan presensi pulang. Kondisi tersebut tentu dapat menyulitkan karyawan dalam melakukan presensi yang harus membuka browser menuliskan *url* dan *login* ketika presensi masuk dan presensi pulang serta ketergantungan terhadap jaringan internet ketika melakukan presensi.

Keterbatasan aksesibilitas presensi melalui *website* yang harus memerlukan *browser* dan koneksi internet, hal ini membuat sulitnya di akses dari lokasi yang berbeda atau saat karyawan melaksanakan kegiatan *WFH (Work From Home)*, mobilitas yang terganggu ketika pengguna ingin melakukan presensi masuk dan presensi pulang harus membuka browser mengetikkan *url* dan *login* tentu memakan

waktu, selain hal tersebut tampilan antarmuka pada situs website yang cenderung kurang konsisten dibanding dengan aplikasi *mobile*. Transparansi ketika melakukan presensi dalam keadaan *WFO* maupun *WFH* juga dapat menimbulkan permasalahan dengan ketiadaannya fitur lokasi pada presensi saat ini.

Tujuan pada perancangan *UI/UX mobile* aplikasi presensi sevenpion ini agar memberi aksesibilitas yang lebih baik untuk pengguna, sebab seringkali aplikasi *mobile* lebih nyaman diakses dengan tampilan yang konsisten dari pada situs website melalui perangkat seluler dan tentu pengguna dapat mengakses lewat ikon di layar utama tanpa harus membuka browser web terlebih dahulu. Serta dengan adanya aplikasi *mobile* ini akses untuk fitur perangkat khusus dapat di akses di aplikasi *mobile* seperti, *geolocation*, ataupun pembayaran nirkabel. kemampuan bekerja secara *offline* yang tidak seperti situs web yang harus bekerja dengan koneksi internet, hal ini dapat memungkinkan pengguna untuk mengakses konten atau menjalankan fungsi dasar bahkan dalam keadaan kondisi tanpa sinyal internet. Dari tujuan perancangan diatas untuk merancang sebuah *UI/UX* aplikasi *mobile* presensi sevenpion dengan tampilan yang baik tentu diperlukannya sebuah metode, peneliti menggunakan sebuah metode pendekatan *User Centered Design (UCD)*, maksud dari penggunaan metode ini yaitu untuk mengatasi permasalahan ketidak mampuan pengguna ketika menggunakan sistem maupun kurangnya aksesibilitas kenyamanan pengguna ketika menggunakan sistem. Metode *User Centered Design (UCD)* membantu dalam pengembangan perancangan desain aplikasi yang mengoptimalkan dan focus kepada kebutuhan pengguna sehingga perancangan *UI/UX* aplikasi yang mengikuti kebutuhan pengguna dan tidak perlu mengubah perilaku untuk menggunakan aplikasi.

## **1.2 Perumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan diatas, dapat diambil permasalahan yaitu “ Bagaimana mengimplementasikan metode *User Centered Design (UCD)* dalam perancangan *UI/UX mobile* aplikasi presensi pada sevenpion”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menyediakan rancangan *UI/UX* aplikasi presensi sevenpion yang mudah

digunakan oleh pengguna.

2. Memberikan akses dan mobilitas yang mudah terhadap pengguna dalam melakukan presensi di bandingkan dengan situs *website*.
3. Memberikan peningkatan pada tampilan *UI/UX* dan menambahkan fitur dalam rancangan *UI/UX* sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Penelitian ini memiliki beberapa masalah diantaranya:

1. Proses yang digunakan dalam menganalisis dan merancang *UI/UX* berdasarkan metode *User Centered Design*.
2. Penelitian ini berfokus pada pembuatan rancangan desain *UI/UX mobile* aplikasi presensi sevenpion yang sebelumnya menggunakan situs *website*.
3. Untuk proses design *UI/UX* menggunakan Figma.
4. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa *prototype mobile* aplikasi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi instansi, manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini yaitu:

1. Dapat memudahkan dalam melakukan presensi dikarenakan tidak membuka melalui peramban terlebih dahulu.
2. Meningkatkan aksesibilitas yang lebih baik, aplikasi *mobile* memungkinkan pengguna untuk mengakses layanan atau informasi secara cepat dan mudah terutama saat mereka bergerak.
3. Peningkatan pengalaman pengguna dan keamanan privasi, melalui aplikasi *mobile* tentu akan lebih nyaman dan dengan adanya notifikasi yang berguna untuk memberikan informasi penting ataupun kegiatan tertentu, serta *mobile* aplikasi akan lebih terjaga untuk keamanan privasi pengguna tersebut.