

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini berkembang sangat pesat, tentu saja ini mempengaruhi perubahan lingkungan masyarakat, perkembangan internet yang sangat cepat membuat masyarakat dimana saja dapat mengakses internet sehingga terdapat banyak aplikasi yang dirancang untuk mempermudah masyarakat mengakses sebuah informasi. [1]

Diera Globalisasi ini perkembangan teknologi sangat dimanfaatkan oleh perusahaan dalam menjalankan tugas perusahaan guna mencapai target dari perusahaan tersebut, oleh karena itu perlu peningkatan mutu dari sumber daya manusia, perbaikan sistem kerja dalam pemanfaatan teknologi, pemanfaatan teknologi berkaitan juga dengan sistem penyimpanan data yang besar, sehingga perusahaan dapat berkembang sangat pesat dengan memanfaatkan teknologi. [2]

Salah satunya pemanfaatan teknologi adalah aplikasi absensi karyawan, penggunaan teknologi untuk membuat sebuah aplikasi absensi karyawan sangatlah berguna, dikarenakan menghemat penggunaan kertas serta data dari aplikasi tidak akan hilang, sehingga dapat memaksimalkan kinerja dari karyawan. [3]

Aplikasi absensi karyawan sangatlah membantu perusahaan untuk mengetahui absensi dari karyawan, data cuti serta lainnya, tetapi terkadang aplikasi absensi masih kurang ramah untuk pengguna, terkadang pengguna masih bingung saat menjalankan sebuah aplikasi absensi karyawan, untuk itu sebelum pembuatan aplikasi karyawan diperlukan sebuah desain aplikasi, desain aplikasi ini berguna sebagai langkah awal sebelum pembuatan sebuah aplikasi. [3]

Disini Penulis mengambil sebuah sampel dari pembuatan desain aplikasi web absensi karyawan yang dibuat oleh saudara Adrian Hadinata Hadi. Dan aplikasi tersebut memiliki user interface yang belum tertata dengan rapi dan belum bisa memenuhi kebutuhan dari pengguna, maka dari itu peneliti membuat pengujian awal terhadap sebuah desain Aplikasi Web Absensi Karyawan.

Berdasarkan dari pengujian sejumlah 30 responden yang telah mengisi sebuah kursionnaire yang telah disebar oleh penulis dari skala 1-7 yang dihitung menggunakan aplikasi EUQ Data Analysis Tools Version 12 menghasilkan desain lama dari Aplikasi Web Absensi Karyawan termasuk dalam kategori "buruk(bad)", sebagaimana yang sudah dikemukakan oleh Baley dalam Mahmud (2011, hlm 159) yang menyatakan bahwa untuk penelitian yang menggunakan sebuah pengukuran sampel untuk melakukan sebuah pengukuran paling mininum berjumlah 30 responden.

Berdasarkan hasil dari prariset yang sudah dilakukan oleh penulis mengemukakan bahawa tampilan pada sebuah Aplikasi Web Absensi Karyawan masih memiliki banyak kekurangan dikarenakan desain tampilan yang monoton serta kurang rapi dan juga masih banyak fitur yang belum disajikan seperti tampilan login, waktu absensi dan fitur lainnya, yang membuat pengguna kesulitan dalam memahami user interface dari sebuah Aplikasi Web Absensi Karyawan. Hal tersebut mempengaruhi proses penggunaan sebuah Aplikasi Web Absensi Karyawan, sehingga dari hasil kursionnaire prariset tersebut penulis akan membuat rekomendasi desain ulang yang baru sesuai keinginan dari para pengguna dengan menggunakan metode *User Centered Design* dan *User Experience Questionnaire*. Maka hal tersebut dapat di selesaikan dengan tools figma sebagai tools untuk desain ulang Aplikasi tersebut.

Figma merupakan salah satu design tools berbasis cloud dan alat prototype untuk sebuah product digital yang biasanya digunakan untuk

membuat design aplikasi web, mobile, desktop dan sebagainya. Figma dapat digunakan pada sistem operasi mac, linux, ataupun windows dengan menghubungkan perangkat ke internet. Figma dirancang untuk memungkinkan pengguna berkolaborasi dalam proyek ataupun dalam hal lainnya. Figma juga menyediakan sebuah fitur untuk berkolaborasi dengan pengguna lainnya atau yang biasa disebut dengan kerja tim karena kemampuan aplikasi figma tersebut yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat serta efektif. [4]

Metode UCD (User Centered Desain) merupakan sebuah metode yang menetapkan user sebagai pusat dari perancangan sistem. Konsep dari UCD yaitu user berperan sebagai pengguna. Kunci utama dari keberhasilan metode ini yaitu membangun sebuah pendekatan antara pengembangan sistem atau programmer dengan pengguna sehingga pengembangan sistem dapat membuat sebuah rancangan desain sesuai dengan keinginan pengguna. [5]

Disini penulis bergerak untuk mengambil salah satu metode dalam mendesain sebuah aplikasi absensi yaitu dengan metode UCD (User Centered Desain), metode ini sangat cocok dalam hal mendesain sebuah aplikasi dikarenakan desain yang dirancang sudah sesuai dengan keinginan dari pengguna, sehingga pengembangan sistem dapat membuat sistem yang sama seperti keinginan pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis bergerak untuk membuat sebuah desain web aplikasi absensi karyawan dengan menggunakan metode User Centered Desain, sehingga web aplikasi absensi sesuai dengan keinginan pengguna dan pengguna dapat dengan mudah mengakses web aplikasi absensi.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka penulis mengambil judul **"Implementasi Metode User Centered Desain dalam Perancangan desain Web Aplikasi Absensi Karyawan"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Bagaimana mengimplementasikan metode User Centered Design (UCD) pada UI/UX Web Aplikasi Absensi Karyawan?
- b. Seberapa efektif metode User Centered Design(UCD) dalam perancangan UI/UX Web Aplikasi Absensi Karyawan?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini hanya berfokus untuk mendesain ui/ux web aplikasi menggunakan metode UCD.
- b. Rancangan tampilan berbasis web aplikasi.
- c. Proses desain web aplikasi berdasarkan dari metode UCD.
- d. Penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap perancangan desain web aplikasi absensi bukan sampai pembuatan web aplikasi absensi.
- e. Output yang dihasilkan dari penelitian ini berupa high fidelity prototype dengan menggunakan Figma
- f. Prototype digunakan sebagai simulasi aplikasi yang akan dikembangkan.
- g. Tahap Evaluasi dilakukan dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Memenuhi syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar sarjana komputer pada jurusan teknik informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Memberikan solusi dari permasalahan dari User Interface yang sulit untuk digunakan serta dipahami dan tidak nyaman digunakan.
- c. Output yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah model interface aplikasi yang berupa prototype sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna aplikasi Web Absensi karyawan.
- d. Meneliti dan mengembangkan User Interface pada aplikasi Web Absensi Karyawan dengan menggunakan Metode User Centered Design(UCD).
- e. Mengimplementasikan Metode User Centered Design(UCD) sebagai landasan untuk membuat design user interface aplikasi Web Absensi Karyawan yang sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi Peneliti:

- a. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- b. Menambah wawasan dan keahlian dalam pembuatan desain web aplikasi absensi serta penggunaan sebuah metode User Centered Design(UCD) yang cocok dalam pembuatan design web aplikasi .

2. Bagi Masyarakat:

- a. Memudahkan karyawan menggunakan sebuah web aplikasi absensi

yang sudah dirancang oleh programmer dan di desain menggunakan metode UCD.

- b. Pengguna diharapkan mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam mengumpulkan data sebagai berikut.

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan materi yang dilakukan dengan mengumpulkan artikel, buku-buku dan jurnal terkait dengan Web Aplikasi, Metode UCD, UEQ sebagai tahapan evaluasi design.

1.6.2. Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisa data menggunakan metode user centered design dan user experience questionnaire.

1.6.3. Metode Implementasi & Perancangan

Pada bagian ini merupakan tahapan dimana sistem dirancang dengan membuat wireframe, mock up dan prototype.

1.6.4. Metode Pengembangan

Metode ini merupakan tahapan memulai merancang pada tampilan lowfidelity prototype dan high-fidelity prototype, sehingga web aplikasi dapat diuji tingkat kegunaanya.

1.6.5. Metode Evaluasi

Metode ini merupakan tahapan evaluasi serta perbaikan pada tampilan sesuai dengan saran dari pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan ditulis, maka sistematika laporan ditulis sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang tinjauan Pustaka dan landasan teori yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang alur tahapan penelitian

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang rangkuman hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB V KESIMPULAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah dilakukan sehingga diharapkan dapat menjadi saran pengembang oleh peneliti selanjutnya