

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan internet membawa pengaruh sangat pesat dalam setiap kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Hampir semua organisasi, perusahaan, hingga pemerintahan melakukan seluruh kegiatannya menggunakan sistem digital dalam setiap pelayanannya tersebut. Salah satu kegiatan yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan internet adalah, kegiatan presensi kehadiran secara online. Pemanfaatan teknologi dan internet dalam kegiatan presensi dengan memiliki sistem berbasis online tentu sangat menguntungkan bagi setiap instansi. Hadirnya aplikasi presensi membuat instansi semakin mudah untuk manajemen karyawan atau peserta didiknya dengan tepat dan menjadi solusi mengatasi masalah kecurangan waktu yang kerap terjadi dan berdampak pada kerugian instansi. Tak hanya mempermudah karyawan melakukan presensi kehadiran harian, dengan presensi kehadiran secara online juga memberikan banyak manfaat yang dapat mendukung kesuksesan instansi.

Metode *Design Thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia atau *human centris* untuk menyelesaikan masalah dan menghadirkan inovasi terbaru. Untuk mendapatkan feedback permasalahan dilakukan dengan proses research dan pengujian. Setelah berhasil menemukan dan memahami permasalahan didapatkan hasil desain aplikasi mobile mencakup dari *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* yang mampu menjadi solusi dari permasalahan yang ada. [1]

User Interface dan *User Experience* merupakan dua komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dalam proses mendesain suatu produk. *User Interface* adalah apa yang dilihat dalam pengoperasian suatu desain pada program aplikasi, sedangkan *User Experience* adalah apa yang dirasakan

oleh pengguna dalam mengoperasikan program aplikasi. [2]

Aplikasi presensi merupakan sebuah aplikasi yang dapat memudahkan sebuah instansi dalam merekap kehadiran para karyawannya pada instansi tersebut. Dan juga memudahkan karyawan dalam presensi, meminta surat izin cuti serta dalam melihat riwayat kehadiran atau keterlambatan karyawan.

1.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka rumusan masalah yang didapat yaitu "bagaimana membuat perancangan UI/UX aplikasi mobile presensi menggunakan *Design Thinking*?".

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Merancang desain *UI/UX* aplikasi mobile presensi menggunakan Metode *Design Thinking*.
2. Mengetahui apakah desain yang telah di rancang sesuai dengan tujuan dan dapat menyelesaikan masalah.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis jelaskan, diperlukan batasan masalah agar tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan.

1. Rancangan tampilan *user interface* berbasis *mobile*.
2. *Prototype* dan desain *user interface* digunakan sebagai simulasi dari aplikasi yang nanti akan dikembangkan.
3. Hanya membuat desain *user interface* aplikasi untuk user atau karyawan.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dilakukannya perancangan UI/UX aplikasi *mobile* presensi menggunakan metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan metode *Design Thinking* dapat mendorong terciptanya inovasi dalam perancangan UI/UX aplikasi mobile presensi
2. Rangkaian dari proses metode *Design Thinking* membantu merancang

user experience yang terbaik untuk pengguna.

3. Membantu solusi mengatasi masalah kecurangan waktu yang kerap terjadi dan berdampak pada kerugian instansi.

