

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manajemen tugas merupakan salah satu aspek penting dalam menunjang produktivitas dalam menjalankan berbagai aktivitas sehari-hari. Pengelolaan tugas yang baik memungkinkan seseorang untuk mengatur pekerjaan secara lebih terstruktur, menentukan prioritas, serta menyelesaikan tugas secara tepat waktu. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, manajemen tugas kini semakin didukung oleh penggunaan aplikasi *mobile* yang dirancang untuk mempermudah pengguna dalam mengelola berbagai pekerjaan secara lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap mahasiswa dan pekerja dari berbagai bidang pekerjaan seperti kasir, guru, teknisi, agen layanan, dan anggota POLRI, ditemukan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan dalam mengelola tugas sehari-hari. Pengguna sering lupa *deadline*, kesulitan menentukan prioritas tugas, serta mengalami penumpukan pekerjaan ketika beberapa tugas datang secara bersamaan. Selain itu, beberapa aplikasi manajemen tugas yang sudah ada dianggap terlalu kompleks dan kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, diperlukan aplikasi manajemen tugas yang sederhana, mudah digunakan, dan mampu membantu pengguna mengatur tugas secara lebih efektif.

Pada rancangan antarmuka aplikasi yang tidak sepenuhnya mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik pengguna dapat menimbulkan permasalahan *usability*, seperti kesalahan dalam penggunaan serta ketidakefisienan dalam menyelesaikan tugas [1]. Oleh karena itu pendekatan UCD menekankan pentingnya memahami karakteristik, kebutuhan, serta pengalaman pengguna agar sistem yang dirancang benar-benar relevan dan mudah digunakan [2].

Maka dari itu, diperlukan perancangan prototipe aplikasi *mobile* manajemen tugas yang lebih sederhana dan sesuai dengan karakteristik pengguna. Pendekatan yang berfokus pada pengguna diharapkan mampu menghasilkan solusi yang lebih tepat dan relevan dengan permasalahan yang ditemukan. Pada penelitian ini

menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) dalam proses perancangan aplikasi yang mampu meningkatkan efisiensi serta kepuasan pengguna karena melibatkan pengguna sejak tahap awal perancangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang akan dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang prototipe antarmuka aplikasi mobile manajemen tugas dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD)?
2. Berapa skor tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) dari prototipe aplikasi yang dirancang berdasarkan evaluasi pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak melebar, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe aplikasi mobile manajemen tugas, sehingga tidak mencakup tahap pengembangan aplikasi secara penuh hingga implementasi sistem.
2. Perancangan dilakukan menggunakan metode *User Centered Design* (UCD) tanpa membandingkannya dengan metode lain.
3. Fitur yang dirancang dalam prototipe terbatas pada pencatatan tugas, pengaturan tenggat waktu, penambahan catatan singkat, pengingat tugas, serta tampilan progres penyelesaian tugas.
4. Objek penelitian dibatasi pada mahasiswa dan pekerja dari berbagai bidang pekerjaan dari berbagai bidang pekerjaan sebagai calon pengguna aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang prototipe aplikasi *mobile* manajemen tugas dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD).
2. Menghasilkan rancangan antarmuka aplikasi yang intuitif, mudah dipahami, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam mengelola

aktivitas harian.

3. Mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan kesesuaian prototipe berdasarkan hasil evaluasi pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Pengguna

Memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi dan mengelola kebutuhan secara lebih praktis, efektif, dan efisien. Selain itu, tampilan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kenyamanan dan pengalaman dalam menggunakan sistem.

2. Manfaat Bagi Penelitian Lain

Sebagai referensi untuk para penelitian lain dalam pengembangan *website* pengelolaan manajemen tugas.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun ke dalam beberapa bab sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan. Bab ini memberikan gambaran umum mengenai alasan dan arah penelitian yang dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori yang mendukung penelitian, meliputi konsep aplikasi mobile, manajemen tugas, antarmuka pengguna (*user interface*), *user experience*, metode *User Centered Design* (UCD), serta penelitian terdahulu yang relevan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan, mulai dari identifikasi kebutuhan pengguna, pengumpulan data, penerapan metode *User Centered Design* (UCD), perancangan prototipe, hingga proses evaluasi terhadap prototipe yang telah dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari proses perancangan prototipe aplikasi *mobile*

manajemen tugas, termasuk hasil analisis kebutuhan pengguna, desain antarmuka yang dihasilkan, serta hasil evaluasi penggunaan prototipe oleh pengguna.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta saran yang dapat diberikan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

