

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PROFIL MITRA LEMBAGA RISET

2.1. Kajian Pustaka

Dari apa yang telah dilakukan oleh Susanti et al, tentang Pengembangan UI/UX pada Aplikasi M-Voting menggunakan Metode Design Thinking. Aplikasi ini memiliki tugas dalam proses pengambilan dan perhitungan suara secara *realtime* agar dapat menetapkan ketua himpunan dengan memanfaatkan perangkat android sebagai sara untuk melakukan voting. Dengan adanya penambahan fitur *QR Code* dan *Email Gateway*, maka penelitian tersebut juga menggunakan metode *Design Thinking* dengan harapan dapat menghasilkan desain prototipe yang teruji sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir. Hasil dari penelitian tersebut adalah berupa desain prototipe *UI/UX* aplikasi yang menggambarkan skenario penggunaan aplikasi ketika hendak melakukan *voting* melalui *QR Code*. Jika dibandingkan dengan penelitian Aplikasi M-Voting tersebut, penelitian yang dilakukan oleh penulis ini memiliki kesamaan yaitu kesamaan dalam pemilihan metode *Design Thinking* untuk diaplikasikan ke dalam *UI/UX*. Adapun perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya pengaplikasiannya ke dalam *UI/UX* aplikasi untuk keperluan *voting*, sementara pada penelitian ini diaplikasikan ke dalam *UI/UX* aplikasi Kelola HR [5].

Menurut Ryan & Prahartiwi, tentang Analisis dan Perancangan Desain *UI/UX Website* Badan Penyuluhan dan Pengembangan SDM Kementerian menggunakan Metode *Design Thinking*. Kekurangan yang melekat pada website BP2SDM dinilai kurang menarik, tidak ramah pengguna dan minim interaksi antara pengguna dengan website yang terkesan statis. Dengan beberapa poin kekurangan tersebut, menghasilkan tujuan untuk mengkaji kembali dan merancang desain *UI/UX* website BP2SDM agar menghasilkan desain yang lebih mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna dengan menggunakan metode *design thinking*. Hasil penelitian tersebut berupa tampilan prototipe website. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan membagikan kuisisioner, skor yang didapat adalah 82. Jika dikonversikan, 82 termasuk kedalam golongan *Excellent* yang memiliki arti hasil desain yang didapat

cukup bagus. Perbedaan cukup terlihat antara penelitian tersebut dengan penelitian kali ini, yakni dari segi pengaplikasiannya. Jika penelitian sebelumnya hasilnya berupa desain antarmuka website maka penelitian ini hasilnya berupa sebuah desain antarmuka aplikasi. Walaupun hasil pengaplikasiannya berbeda namun menggunakan metode yang sama yaitu *Design Thinking* [6].

Penelitian dari Aulia et al, membahas tentang perancangan UI/UX situs Olah-Oleh TPS3R Kota Batu. Sistem administrasi manual dalam pendirian TP3SR atau Tempat Pembuangan Sementara – *Reuse, Reduce, Recycle* – menjadi masalah utama. Oleh karena itu, maka diusulkan perancangan situs menggunakan metode design thinking. Fokus pembuatan fitur cukup beragam dalam penelitian tersebut. Untuk tujuannya sendiri adalah menciptakan *Minimum Viable Product (MVP)* dari situs Olah-Oleh TPS3R Batu. Hasil dari penelitian tersebut memperoleh sebuah desain website yang sebelumnya telah melalui tahapan-tahapan sesuai dengan kaidah dalam metode design thinking. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan penulis tetap sama ialah menggunakan metode design thinking. Sementara perbedaannya terletak pada pengaplikasiannya [7].

Penelitian dari Rapri et al, membahas mengenai pengembangan *UX* Sistem Penilaian Karyawan secara 360 derajat pada PT. Kaltim Daya Mandiri. Dengan total jumlah karyawan sebanyak 109 tentunya dari pihak HRD tetap harus menilai performa tiap individu untuk memelihara kinerja mereka agar dapat *step up* tiap tahunnya. Berdasarkan tujuan tersebut, penelitian tersebut mengambil solusi untuk merancang website dengan menggunakan metode *design thinking*. Diambilnya metode karena fokus pada user dalam proses perancangannya dan dinilai sesuai dengan kebutuhan PT. Kaltim Daya Mandiri yang juga berfokus kepada penggunaannya. Penggunaan metode design thinking tersebut juga merupakan kesamaan dari penelitian ini. Perbedaannya adalah pada penelitian sebelumnya diaplikasikan dalam sebuah website yang memiliki halaman untuk admin dan juga karyawan [8].

Penelitian dari Dharmawan et al, membahas tentang perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Website *Employee Eenefit* Pasar Polis. Perancangan tersebut didasari oleh keinginan perusahaan memberi tahu karyawannya

jika telah diciptakan suatu program melalui sebuah *website Employee Benefit* Pasar Polis. Maka penggunaan metode Design Thinking hadir sebagai solusi. Dan hasil yang didapatkan berupa prototipe desain website. Persamaan yang muncul dari penelitian ini adalah memiliki metode yang seragam. Sementara untuk perbedaannya adalah pengaplikasian penelitian sebelumnya diaplikasikan ke dalam sebuah website [9].

2.1.1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengembangan adalah suatu proses, cara, perbuatan yang bersifat mengembangkan[10].

Lebih dijelaskan kembali oleh Mulyanigtias, pengembangan adalah proses dalam pengembangan dan pemvalidasian suatu produk yang dapat berupa proses, produk, dan rancangan [11].

2.1.2. UI/UX

Menurut Wicak et al, *User interface (UI)* adalah sebuah istilah yang menggambarkan tampilan dimana tampilan ini dapat berinteraksi secara langsung dengan pengguna yang menggunakan. [12].

Menurut Shahfik et al, mengenai *User Experience (UI)* sendiri merupakan sesuatu yang memiliki hubungan dengan persepsi manusia untuk menunjukkan pengalaman penggunaan suatu produk kepada penggunanya. Elemen-elemen pada UX sangat beragam seperti, *Usability, Value, Accessibility, Ease of Use*, Kualitas *Hedonic* dan *Pragmatic*, dan Daya Tarikan/Estetik [13].

Menurut Tarute et al, *User Interface* dan *User Experience (UI/UX)* memiliki andil dalam perancangan sebuah aplikasi. Andil yang dimaksud di sini adalah aplikasi yang dihasilkan oleh rancangan *UI/UX* harus terorganisir. Dengan melihat atensi dan kebutuhan pengguna, maka sebuah aplikasi bersinergi dengan *UI/UX* untuk menghasilkan suatu produk yang dapat memuaskan pengguna [14].

2.1.3. Aplikasi

Menurut Dewi et al, aplikasi merupakan program dalam komputer ataupun *smartphone* yang memiliki fungsi sebagai pembaca program yang telah diciptakan melalui proses yang sering disebut pengkodean atau *coding*. Aplikasi juga merupakan suatu hal yang sudah menjadi kebutuhan saat ini, pada penelitian kali ini aplikasi kelola HR akan dibentuk dalam model *mobile* untuk mempermudah pengguna dalam melakukan absensi. Sebelum merancang aplikasi tersebut diperlukan sebuah desain *UI/UX* yang akan dilakukan dalam penelitian ini [15].

2.1.4. Presensi Pegawai

Menurut Sikumbang et al, presensi pegawai adalah kegiatan mencatat daftar kehadiran setiap pegawai yang memiliki tujuan menyimpan data kehadiran masuk dan keluar pegawai secara periodik sesuai dengan yang disahkan di awal [16].

Menurut Alam & Dipa Makassar, absensi dapat dikatakan menjadi sebuah kehadiran yang didata dan menjadi bagian dari pelaporan institusi [17].

2.1.5. Metode Design Thinking

Menurut Soedewi et al, *Design Thinking* proses empati yang terjadi dalam sebuah metode untuk menemukan inovasi di dalam proses perancangannya [18].

Menurut Razi et al, Tahapan yang dilakukan dalam metode *Design Thinking* adalah sebagai berikut [19]:

A. *Emphatize*

Proses inti dari metode *design thinking* ada di tahapan *emphatize* dalam metode ini. Memusatkan pemahaman manusia agar dapat mendapatkan pemahaman manusia itu sendiri. Dengan begitu kebutuhan dan keinginan manusia dapat teranalisa dengan baik. Tentunya dalam melakukan analisa tersebut perlu membuat skenario untuk melakukan observasi dan wawancara agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai, yaitu mendapatkan data dan informasi atas pemahaman manusia.

B. *Define*

Proses lanjutan dari tahapan empati yang dilakukan dengan menganalisa hasil observasi dan wawancara. Tujuannya adalah mendapatkan poin-poin dari observasi dan wawancara agar memudahkan dalam proses selanjutnya.

C. *Ideate*

Proses membuat rancangan gagasan dari poin-poin yang telah didapat untuk selanjutnya dieksekusi di proses *prototype*.

D. *Prototype*

Hasil ide rancang awal suatu produk yang memiliki fungsi sebagai pendeteksi kekurangan ataupun kesalahan di awal sebelum dilanjutkan dalam proses *development* aplikasi nantinya.

E. *Test*

Proses terakhir dalam *design thinking* memiliki tugas untuk mendapatkan feedback dari prototipe yang telah dibuat dari pengguna ataupun audiens terpilih. Proses ini juga terbuka jika masih ada kesalahan atau kekurangan yang terjadi, maka akan dilakukan perbaikan dan pembenahan agar mendapatkan hasil sesuai dari kaidah metode *design thinking* itu sendiri.

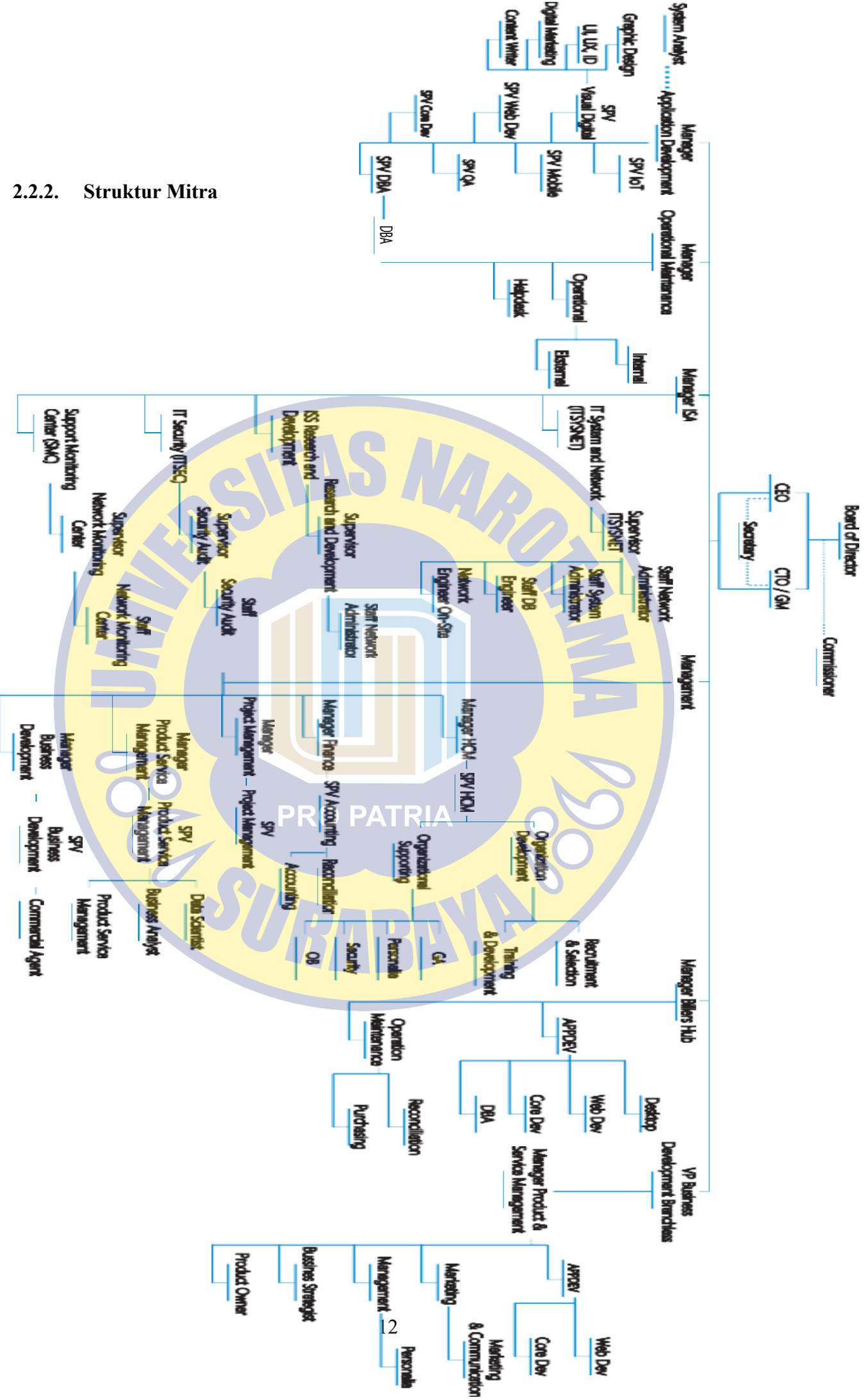
2.2. Profil Mitra

2.2.1. Sejarah Mitra

PT. Vascomm Solusi Teknologi telah memulai karirnya dari 18 tahun silam, tepatnya pada April 2006. Waktu itu perusahaan ini masih bernama CV. Alcomindo Jaya (CV. AJ). Diawali dengan menjadi dealer pulsa dengan menjual berbagai jenis kebutuhan industri telekomunikasi seperti kartu perdana, paket internet, pembayaran listrik, air, hingga *multi finance*. Dengan awal yang cukup *impress* ini membuat CV. AJ mendapatkan kepercayaan penjual pulsa umkm atau yang biasanya di pinggir jalan untuk menjadikan CV. AJ distributor resmi mereka.

Dengan jumlah karyawan yang hanya berisi empat kepala, yaitu spesifiknya adalah dari tim bisnis, teknis, sales, dan juga support telah dapat melihat prospek bisnis yang lebih menguntungkan dan memiliki pasar yang cukup jelas. Mereka memutuskan untuk beralih ke dunia bisnis perbankan berbasis digital. Dengan begitu membuat mereka juga melakukan *rebranding* pada perusahaan mereka agar lebih cepat dapat diterima dan diketahui banyak klien dan orang di luar sana.

2.2.2. Struktur Mitra



2.2.3. Visi dan Misi Mitra

Tabel 2.1 Visi dan Misi Mitra

Visi	Misi
<i>Deliver Bright Solution Everyone</i>	<i>Enhance people's life experience providing simple-safe and smart service</i>

2.2.4. Kegiatan Mitra

PT. Vascomm Solusi Teknologi menyediakan pilihan infrastruktur IT untuk pengembangan sistem aplikasi. Berada di area *Digital Enterprise Solutions* dan *Digital Banking Solutions*. Dengan menggunakan teknologi *micro service*, pada kedua area tersebut telah menyelesaikan proyek kustom pengembangan aplikasi, seperti:

Tabel 2.2 Proyek DBS

<i>Mobile Banking</i>	Manajemen Keuangan & Investasi
<i>Payment Gateway</i>	<i>On Demand Services</i>
<i>Autodebet Systems</i>	<i>QRIS</i>
Sistem Amal & Donasi	<i>Virtual Account</i>
<i>Digital Customer OnBoarding</i>	<i>Omni Channel</i>
<i>eWallet / eMoney</i>	Sistem Pengajuan Kredit

Tabel 2.3 Proyek DES

<i>Custom Services</i>	POS
Sistem Informasi	<i>Distribution Tracker</i>
Pengembangan Website	<i>API Gateway</i>
Aplikasi <i>Web / Mobile</i>	<i>On Demand Services</i>
ERP	IoT