

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggunaan teknologi *mobile* telah menjadi pusat kebutuhan masyarakat di era saat ini. Implementasi penggunaannya sangatlah beragam di perangkat mobile itu sendiri seperti di *smartphone* dan tablet. Teknologi ini juga telah merambah ke berbagai aspek kehidupan manusia termasuk telah sampai di dalam dunia bisnis dan sumber daya manusia atau biasanya bisa juga disebut dengan Kelola HR. Dalam konteks ini, aplikasi mobile ini digunakan untuk membantu dan mempermudah karyawan-karyawan suatu perusahaan dalam melakukan absensi. Tak hanya diperuntukan kepada karyawan, para jajaran manajemen juga dipermudah dalam memantau karyawan mereka dan dapat mengelola aspek-aspek HR mereka dengan lebih efisien dan efektif. Aspek pengolahan sumber daya manusia ini merupakan salah satu komponen penting dalam suatu perusahaan, dimana hasil pengolahan data nantinya dijadikan poin-poin oleh perusahaan untuk menilai masing-masing karyawan. Oleh karena itu, dengan mengembangkan kembali atau bisa juga dikatakan *me-refresh* tampilan dari aplikasi Kelola HR ini bisa dijadikan sebagai satu langkah strategis untuk mengefisienkan pengelolaannya.

PT. Vascomm Solusi Teknologi merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang *Financial and Technology*. Berfokus pada pembuatan aplikasi di bidang tersebut tidak membuat PT. Vascomm Solusi Teknologi kekurangan ide dalam membuat aplikasi yang lain. Karena kebanyakan aplikasi yang mereka rilis adalah berbasis aplikasi project yang mana adalah PT. Vascomm Solusi Teknologi menyediakan aplikasi-aplikasi sesuai dengan permintaan klien mereka, perusahaan ini juga menghasilkan suatu produk milik mereka sendiri yang telah melalui riset pasar. Aplikasi ini merupakan jawaban dari kebanyakan masalah pasar, khususnya para manajemen dan karyawan di perusahaan luar sana yang merasa kesulitan dalam mengelola sumber daya manusia yang ada di dalamnya. Perusahaan ini

merilis aplikasi untuk kebutuhan pengelolaan sumber daya manusia yang disebut dengan Aplikasi Kelola HR. Aplikasi ini telah digunakan oleh salah satu perusahaan ternama di Indonesia. Dengan total jumlah pengguna mencapai 500-1000. Namun untuk saat ini aplikasi ini sudah tidak digunakan lagi oleh perusahaan tersebut.

Menurut pihak manajemen PT. Vascomm Solusi Teknologi, alasan tidak digunakannya kembali aplikasi Kelola HR ini oleh perusahaan sebelumnya dikarenakan masa kontrak kerjasama yang telah berakhir dan tidak ada kesepakatan untuk melanjutkan kontrak kerjasama selanjutnya antara PT. Vascomm Solusi Teknologi sebagai pemilik aplikasi, dengan perusahaan yang menjadi klien. Dengan berhentinya masa kontrak kerjasama tersebut maka PT. Vascomm Solusi Teknologi melakukan beberapa pengembangan di aplikasi ini untuk meningkatkan performa aplikasi. Namun pada sisi *UI/UX* aplikasi, tidak dilakukan begitu banyak peningkatan atau pengembangan. Bahkan terbilang hampir sama dengan yang telah digunakan sebelumnya. Salah satu contohnya adalah ditemukan pada salah satu tombol di aplikasi ini tidak sesuai dengan fungsi atau salah penempatan yang mana walaupun terlihat sepele tetapi akan menimbulkan kesalahpahaman bagi pengguna dan berujung ketidaknyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi. *Product Owner* dari aplikasi Kelola HR ini juga mengakui jika masih ditemukan beberapa temuan error pada *UI/UX* aplikasi Kelola HR ini dan tidak adanya pengembangan yang signifikan di sisi *UI/UX* aplikasi. Dengan situasi yang telah disebutkan tersebut, aplikasi ini membutuhkan pendekatan dari suatu metode guna melengkapi dan mematangkan hasil di sisi *UI/UX* aplikasi agar kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi semakin terpenuhi.

Menurut Fariyanto & Ulum, metode *design thinking* hadir sebagai suatu metode pendekatan secara sudut pandang pengguna dengan tujuan memecahkan masalah dan menciptakan sebuah inovasi baru dengan cara melakukan sebuah proses yang berulang untuk mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan masalah untuk menemukan solusi alternatif yang tidak terlihat di tingkat pemahaman awal [1].

Menurut Steffi & Suryo, metode ini menggabungkan berbagai macam elemen untuk menciptakan suatu ide dari berbagai macam kemampuan teknologi yang sesuai sehingga dapat menjadi sebuah produk yang baik dan memberikan solusi yang efektif bagi permasalahan yang ada [2].

Menurut Fariyanto & Ulum, penerapan metode *design thinking* dalam perancangan *UI/UX* untuk mendapatkan desain antarmuka aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna dengan cara menemukan solusi dari masalah yang tidak terduga sehingga dapat membantu dalam proses perancangan aplikasi. Dengan rangkaian metode yang sederhana dan jelas, *Design Thinking* membantu dalam mengamati dan mengembangkan empati kepada target pengguna [1].

Menurut Shirvanadi, metode *Design Thinking* memiliki serangkaian proses diantaranya, *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*. Penerjemahan ke dalam bentuk desain antarmuka dan interaksi adalah sebuah solusi yang ada di setiap proses dalam metode ini, dimana tujuannya adalah untuk mencari tahu kebutuhan dan permasalahan pengguna. Tak hanya itu *Design Thinking* mendorong pemikiran kreatif dan ide-ide lebih luas. Ini membantu menghasilkan solusi inovatif dan unik. Pada metode ini juga mendorong pembuatan prototipe awal yang dapat digunakan untuk pengujian [3].

Menurut Octavia & Andryana, penggunaan metode *Design Thinking* cukup berhasil dalam menghasilkan suatu produk aplikasi yang sesuai dengan permasalahan dan keinginan pengguna. Penerapan metode *Design Thinking* pada desain *UI/UX* memberikan hasil yang positif. Pada penelitian tersebut menyebutkan beberapa data yang diperoleh dari hasil pengujian menggunakan metode UEQ diantaranya adalah terkait skala efisiensi dan kejelasan pada *User Interface* yang memiliki angka *Mean* cukup tinggi yaitu 2,29 dan 1,95 yang memiliki arti *Excellent* dan *Good*. Dengan adanya data tersebut metode *Design Thinking* yang dipilih oleh penulis membantu memperkuat dasar untuk menerapkannya dalam penelitiannya yang memiliki tujuan awal untuk lebih mengefisienkan dan memberikan pesan yang lebih informatif kepada pengguna dari desain tampilan yang sudah ada sebelumnya. Ditambah dengan harapan nantinya hasil produk akhir prototipe,

setiap menu yang disediakan akan menuju halaman sesuai dengan pengujian pada tombol aplikasi. [4]

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis, maka penulis dapat merumuskan rumusan masalah yang relevan yakni sebagai berikut:

1. Tindakan yang dilakukan untuk menyelesaikan kurangnya pengembangan desain UI/UX pada Aplikasi Kelola HR dengan menggunakan metode *Design Thinking*.
2. Eksekusi prototipe UI/UX Aplikasi Kelola HR berbasis Mobile.

1.3. Tujuan Penelitian/Riset

Tujuan penelitian/riset ini adalah:

1. Mengimplementasikan metode *Design Thinking* dalam pengembangan UI/UX pada aplikasi Kelola HR berbasis *Mobile*.
2. Merancang kembali Prototype UI/UX Aplikasi Kelola HR ini agar lebih efisien dan informatif.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah dari pembuatan UI/UX aplikasi ini adalah:

1. Pembuatan UI/UX untuk aplikasi Kelola HR pada PT. Vascomm Solusi Teknologi.
2. Pemusatan metode *Design Thinking* dalam proses pengembangan UI/UX aplikasi Kelola HR ini, melalui tahapan yang melibatkan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test*.

3. Informasi diperoleh berdasarkan hasil *UI/UX* aplikasi Kelola HR sebelumnya adalah aplikasi ditujukan untuk para karyawan.

1.5. Manfaat Penelitian/Riset

Dari latar belakang yang dijelaskan oleh penulis di atas, maka dapat dideklarasikan beberapa manfaat yang diperoleh bagi mahasiswa, mitra, sampai universitas.

1. Bagi mahasiswa
 - a. Mengasah kemampuan analisa sebuah permasalahan melalui salah satu tahapan yang ada dalam metode yang digunakan.
 - b. Meningkatkan *skill* design yang dimiliki oleh mahasiswa.
2. Bagi mitra;
 - a. Mendapatkan hasil inovasi desain yang lebih matang untuk aplikasi mereka.
 - b. Diharapkan meningkatkan nilai penjualan aplikasi karena telah dilakukan pengembangan.
3. Bagi universitas
 - a. Menciptakan suatu hubungan kerjasama dengan mitra melalui penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa mereka.
 - b. Menghadirkan citra yang baik dikarenakan telah mewedahi mahasiswa mereka dalam hal berinovasi.