

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kasus Covid-19 pertama yang terjadi di Indonesia sebagai bukti pandemi sudah masuk ke Indonesia, disampaikan oleh Presiden Joko Widodo, 3 Maret 2020 di Jakarta[1]. Pandemi Covid-19 di Indonesia memberikan dampak begitu besar pada sektor sosial, ekonomi, Pendidikan dan lainnya. Ditetapkannya peraturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSSB) sebagai bentuk pencegahan penyebaran dari pemerintah membuat perubahan. Dengan kebijakan tersebut banyak perusahaan memberlakukan sistem *Work From Home* (WFH), ini merupakan salah satu dampak sosial[2]. Menurut Kemnaker “Implikasi setelah masa pandemi mengisyaratkan bahwa *work from home/teleworking* menjadi pilihan utama bagi perusahaan, sehingga menjadi lebih fleksibel meskipun efisiensi jumlah tenaga kerja dan pengurangan upah menjadi tidak bisa dihindarkan [3], Pandemi ini memberikan dampak buruk terhadap perusahaan yang belum mempersiapkan sistem komunikasi baru yang dapat mendukung komunikasi secara *online*.

Kibble merupakan sebuah *start-up* teknologi asal Indonesia yang melayani dalam bidang telekonsultasi kesehatan hewan peliharaan. Kibble dibangun setelah mengikuti kegiatan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) yaitu “1000Start-upDigital” dan memenangkan program tersebut. Kibble kini menjalankan perusahaan dengan bantuan dari Kominfo. Saat ini Kibble memiliki 12 karyawan yang terdiri dari 4 pegawai tetap, 3 pegawai *part time*, dan 5 pegawai *internship*.

Kibble adalah salah satu perusahaan yang menerapkan sistem WFH sebagai bentuk pencegahan penyebaran virus. Kibble sendiri belum mempersiapkan sistem komunikasi baru yang dapat mendukung sistem kerja secara *online*. Beberapa karyawan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi karena terdapat perubahan signifikan dari sistem kerja baru dan memiliki ketentuan baru seperti seluruh kegiatan dalam perusahaan dilakukan secara *online*. Untuk itu, dibutuhkan sebuah sistem komunikasi baru untuk mendukung perubahan sistem komunikasi tersebut, dimana sistem baru ini diharapkan dapat membantu karyawan dapat menyesuaikan dengan sistem kerja yang baru. Sistem komunikasi baru yang akan digunakan secara *online* membutuhkan teknologi yang dapat menghubungkan individu dengan individu lainnya yang terpisah oleh jarak.

Aplikasi yang akan dibangun untuk menjawab permasalahan di atas adalah PetBoss. PetBoss diharapkan membantu karyawan Kibble untuk berkomunikasi secara *online*. Selain itu, PetBoss diharapkan dapat membantu karyawan dalam pertukaran informasi, komunikasi dan diskusi, penjadwalan serta merangkum kegiatan yang berada di Kibble sehingga karyawan dapat mengetahui perkembangan informasi dari jarak jauh. Akan tetapi, PetBoss belum memiliki desain *user interface* untuk pada *prototypenya*.

User interface (UI) berfokus pada tampilan dan juga interaksi dengan pengguna. Setiap layar, button, halaman dan elemen visual lainnya yang dapat dilihat oleh pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi merupakan UI dari aplikasi tersebut. UI merupakan salah satu faktor yang akan menentukan peningkatan atau penurunan traffic yang terjadi pada website. Pada dasarnya untuk menampilkan *user interface* kepada pengguna akan diprogram sedemikian rupa yang nantinya akan dapat

terbaca oleh komponen sistem operasi, baru dapat akan beroperasi dengan keluaran *user interface* tersebut[4].

Mengingat pentingnya sebuah UI untuk sebuah aplikasi, maka di butuhkan UI untuk aplikasi PetBoss. UI yang baik, akan membantu alur komunikasi antar karyawan di Kibble menjadi lebih efisien dan efektif. Penulis berharap dapat menghasilkan sistem yang baik dan dapat membantu semua karyawan yang berada di Kibble untuk melakukan interaksi di dalam perusahaan, mengingat segala aktivitas sedang dilaksanakan secara daring. dengan begitu sistem ini akan sangat membantu dalam kegiatan pekerjaan yang dilakukan secara daring.

Terdapat berbagai macam metode perancangan UI, salah satunya *Goal Directed Design* (GDD). Metode GDD berorientasi pada pengguna dengan persona model dan diidentifikasi pada tahap penelitian. Terdapat enam metode pada metode GDD antara lain *research, modeling, requirements definition, framework definition, refinement, dan support*[5].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan terdapat pokok permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini, yaitu diperlukan desain *user interface* dalam perancangan aplikasi PetBoss untuk sistem komunikasi yang baru di Kibble. Aplikasi dibuat untuk mendukung kinerja karyawan Kibble dalam berkomunikasi secara daring.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Bagaimana merancang desain *user interface* untuk aplikasi PetBoss sebagai sistem komunikasi yang baru didalam Kibble, yang dapat digunakan untuk mendukung komunikasi karyawan di Kibble secara *online*?

1.4. Tujuan

Tujuan yang dari penelitian ini adalah dapat merancang desain *user interface* untuk pembuatan aplikasi PetBoss yang dapat mendukung karyawan di dalam Kibble untuk komunikasi secara *online*.

1.5. Batasan Masalah

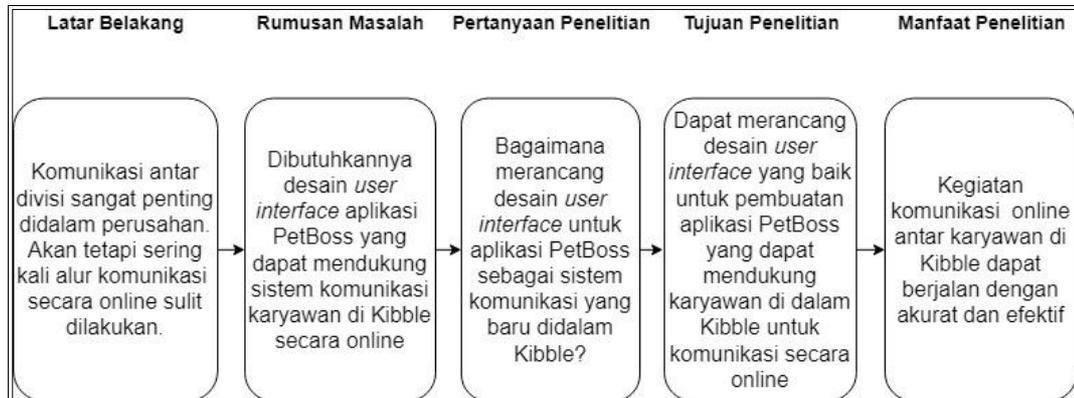
Dikarenakan masalah dalam penelitian ini luas, oleh sebab itu penulis melakukan pembatasan masalah, berikut merupakan batasan-batasan masalah dari penelitian:

1. Penelitian akan dilakukan dengan perancangan desain user interface komunikasi sebuah sistem baru berbasis web menggunakan metode *goal directed design*.
2. Hanya mencakup perancangan desain *user interface* UI yang di gunakan oleh karyawan secara umum.
3. Penelitian dilakukan di perusahaan Kibble.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menduku semua karyawan yang berada di Kibble dalam berkomunikasi agar dapat menjadi lebih akurat dan efektif.

1.7. Bagan Keterkaitan



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan

