

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### Latar belakang

Dalam sebuah aplikasi yang akan dibuat tentunya ada proses perancangan desain *interface* yang dapat digunakan sebagai salah satu dasar dalam menentukan alur dan cara kerja aplikasi atau web yang akan dibuat. Rancangan *user interface* merupakan sebuah proses yang akan dilakukan oleh para desainer ketika akan membuat sebuah tampilan yang akan diterapkan di perangkat lunak atau perangkat computer yang berfokus pada gaya dari tampilan. Tujuan dari desain *user interface* adalah merancang antarmuka yang dapat membuat memudahkan pengguna dalam menggunakan UI [1]. Dengan demikian, rancangan *user interface* adalah sebuah desain antar muka yang berbentuk grafis yang akan menampilkan tata cara pengguna berinteraksi dengan suatu sistem. Dari pengertian tersebut dapat dikatakan bahwa desain *interface* dapat membantu penggunanya agar dapat memahami cara penggunaan, cara kerja pada sebuah aplikasi. Rancangan *user interface* juga memiliki peran yang cukup penting dalam sebuah proses pembuatan aplikasi. Rancangan *user interface* dapat juga memperlihatkan alur kerja aplikasi yang akan digunakan [2]. Usulan rancangan *user interface* sangat diperlukan demi menunjang layanan kepada seluruh bagian dari yayasan pengelola sekolah.

*User interface* merupakan salah satu peran yang penting dalam membangun sebuah aplikasi. *User interface* yang baik dapat membantu dalam alur komunikasi antar karyawan dalam proses penggajian berbasis web. Sebuah desain yang baik tentunya akan menghasilkan tampilan yang mudah digunakan. *User interface* menghasilkan manfaat sebagai jembatan antara pengguna dengan suatu aplikasi. Semua yang melihat dapat berinteraksi di dalamnya [3].

Beberapa macam metode perancangan desain *user interface* salah satunya adalah *User Centered Design*. Metode UCD adalah sebuah proses yang fokus terhadap tujuan kegunaan, lingkungan, pengguna, alur kerja di dalam desainnya [4]. Metode ini merupakan salah satu metode yang menetapkan user sebagai pusat dari suatu perancangan [5].

Layanan yang baik merupakan bagian dari aspek yang sangat penting untuk mendukung sebuah instansi dalam upaya memberikan jasa di setiap bidang-bidangnya. Dan hal ini juga termasuk didalam bidang pendidikan, yang paling penting adalah administrasi dalam sebuah instansi di sebuah pendidikan salah satunya sekolah. Administrasi merupakan salah satu bagian penting dalam suatu perusahaan. Dalam instansi di sebuah pendidikan sekolah mempunyai komponen-komponen yaitu, guru, siswa, kepala sekolah dan pegawai-pegawai lainnya. Dan melihat perkembangan zaman sekarang mungkin sudah banyak perkembangan di bagian administrasi sejalan dengan perkembangan teknologi. Akan tetapi tidak semua disama-ratakan bahwa administrasi di sebuah instansi telah menggunakan teknologi terbaru, tetap ada yang masih menggunakan cara lama dalam melakukan administrasi dengan cara manual. Dengan rencana penerapan teknologi modern dibutuhkan sebuah rancangan desain *interface* untuk memudahkan ketika yayasan pengelola sekolah akan menerapkan teknologi penggajian secara *online*. Terdapat beberapa instansi yang ada di yayasan pengelola sekolah tersebut.

Yayasan Pengelola Sekolah Pendopo merupakan salah satu yayasan sekolah swasta yang di dalamnya terdapat TK, SD, SMP, SMA. Yayasan Pengelola Sekolah Pendopo merupakan yayasan yang menaungi sekolah-sekolah favorit yang banyak diminati di Pendopo. Berdiri pertama kali dengan nama Yayasan Kesejahteraan Pegawai Pertamina, pada tahun 1970. Jika dilihat pada tahunnya bisa disebut secara historis bahwa sekolah YKPP menjadi sekolah swasta pertama di Pendopo. Yayasan ini memang merupakan yayasan yang bisa dibilang bergerak di bidang pendidikan sebagai salah satu fasilitas yang memang dibuat khusus secara gratis bagi anak-anak para pegawai pertamina di pendopo. Hal ini adalah salah satu bentuk perhatian dan juga kepedulian Pertamina Pendopo di dalam bidang pendidikan, bahkan para pegawai di YKPP juga diberikan fasilitas lain mulai dari rumah, rumah sakit, klinik kesehatan, dan sarana olahraga. Pada awalnya sekolah-sekolah tersebut sebelumnya di pegang oleh PT Pertamina Field Pendopo pada tahun 1970-2000 dan seterusnya dipegang oleh Yayasan Pengelola Sekolah.

Pada saat ini Yayasan Pengelola Sekolah YKPP berencana akan menerapkan aplikasi penggajian berbasis web. Akan tetapi, sebelum menerapkan aplikasi tersebut

ketua Yayasan Pengelola Sekolah membutuhkan sebuah rancangan *interface design* yang mudah digunakan dan mudah dimengerti. Ketua yayasan menginginkan agar aplikasi ini memudahkan para karyawan untuk melihat data absen, rincian gaji, kwitansi yang berbentuk *online*. Aplikasi ini juga bisa di akses di web agar memudahkan dalam menginput data melalui PC. Namun, untuk lebih lengkapnya peneliti melakukan wawancara lebih lanjut kepada ketua Yayasan Pengelola Sekolah. Dengan dilakukannya wawancara maka proses selanjutnya adalah melakukan perancangan desain *interface* sesuai dengan apa yang dibutuhkan. Selanjutnya desain *interface* siap dilanjutkan ke tahap yang lebih dalam lagi (*developing*).

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, Yayasan Pengelola Sekolah YKPP belum memiliki desain *interface* untuk menerapkan sistem penggajian berbasis web untuk para karyawan.

### **Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas dapat disimpulkan untuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :

Bagaimana menganalisis dan menghasilkan rancangan desain *interface* yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi penggajian Yayasan Pengelola Sekolah YKPP?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini dilakukan agar memenuhi syarat dalam menyusun tugas akhir dan juga sebagai syarat kelulusan program sarjana prodi Sistem Informasi di Universitas Atma Jaya Yogyakarta, tujuan penelitian sebagai berikut :

Menghasilkan analisis dan perancangan desain *interface* aplikasi penggajian di Yayasan Pengelola Sekolah YKPP.

### **Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Penggajian Karyawan pada Yayasan Pengelola Sekolah YKPP” dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

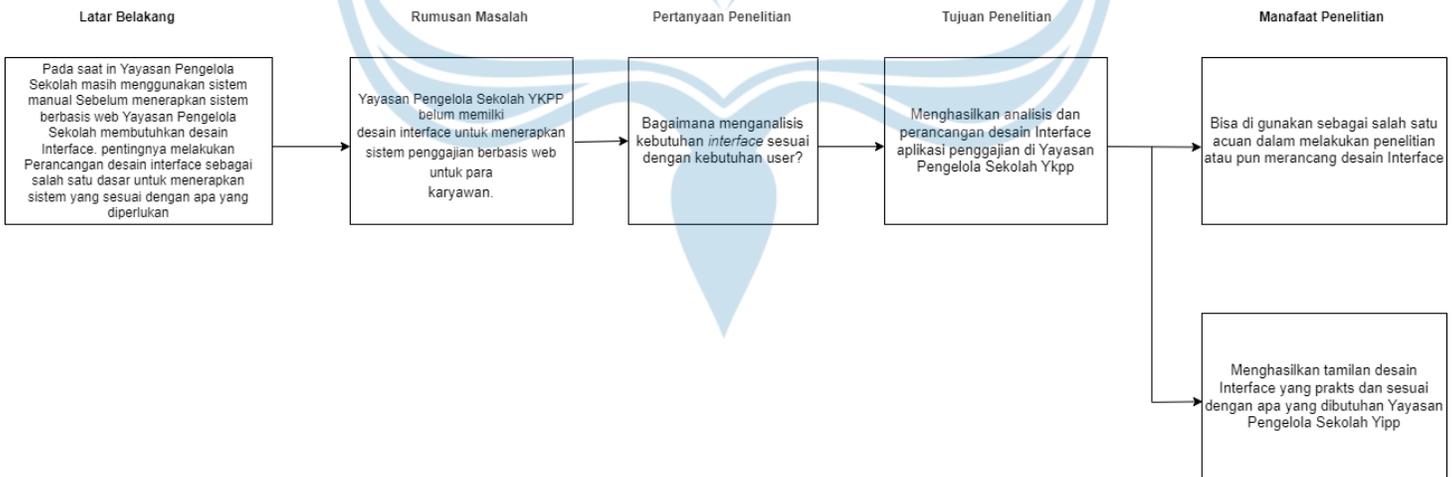
1. Bisa digunakan sebagai salah satu acuan dalam melakukan penelitian ataupun merancang desain *interface*.
2. Menghasilkan tampilan *interface design* yang praktis dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan Yayasan Pengelola Sekolah YKPP.

### Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki batasan masalah agar penelitian ini tidak di luar konteks yang ada dan agar tidak menyebar ke penelitian lainnya. Penelitian ini hanya sebatas melakukan perancangan desain *interface* aplikasi penggajian berbasis web dengan menggunakan metode *User Centered Design*.

### Bagan Keterkaitan

Berikut ini adalah bagan keterkaitan dari latar belakang hingga manfaat penelitian yang dapat dilihat pada gambar 1.1 di bawah ini:



**Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan**