

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi telah menjadi elemen yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat modern. Kemajuan teknologi yang terus berlangsung berdampak pada segala aspek kegiatan manusia dan berbagai aktivitas sehari-hari, termasuk penggunaan internet. Teknologi informasi juga membantu masyarakat untuk mengatasi berbagai masalah sehari-hari, serta memberikan solusi yang efisien dan efektif di berbagai bidang. Negara Indonesia adalah salah satu negara di mana masyarakatnya selalu menggunakan internet untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Berdasarkan data yang diberikan *internetworldstats* pada *databoks*, Indonesia merupakan negara peringkat ketiga dengan jumlah pengguna internet terbanyak pada bulan Juli 2022, yaitu sebanyak 212,35 juta orang [1].

Teknologi telah memiliki peran penting dalam berbagai sektor, salah satunya pada sektor bisnis. Pemanfaatan teknologi informasi merupakan elemen yang krusial dalam mencapai kesuksesan dan pertumbuhan bisnis. Penggunaan teknologi informasi bisa membantu perusahaan untuk menjalankan proses bisnis secara efisiensi, serta mempermudah komunikasi dan kolaborasi antar karyawannya. Teknologi seperti *cloud computing*, *big data*, dan aplikasi *mobile* perusahaan sangat membantu karyawan dalam mengakses dan mengelola informasi dengan lebih efisien dan fleksibel. Salah satu perusahaan yang menggunakan teknologi informasi untuk membantu proses bisnisnya adalah PT. Hashmicro Solusi Indonesia. PT. Hashmicro Solusi Indonesia merupakan perusahaan yang berfokus pada bidang teknologi dan *enterprise resources planning (ERP)* [2]. Selain dikarenakan sektor bisnis yang berhubungan langsung dengan teknologi, pemanfaatan teknologi juga digunakan untuk mempermudah karyawannya dalam mengelola dan mengakses informasi dengan efisien dan fleksibel. Sistem informasi yang umum digunakan oleh karyawan PT. Hashmicro Solusi Indonesia data adalah *website*, salah satunya adalah *website HRM (Human Resource Management)*. *Website HRM* ini umumnya digunakan karyawan untuk mengelola dan mengakses informasi yang berhubungan dengan data karyawan.

Perkembangan teknologi tidak terlepas pula dari banyaknya aplikasi yang tersedia di *smartphone*. Penggunaan aplikasi pada *smartphone* kini semakin populer di kalangan masyarakat. Berbagai jenis aplikasi tersedia di platform *smartphone*, dari aplikasi sosial media hingga aplikasi yang dapat membantu menunjang keefektifan dalam melakukan pekerjaan. Dalam sebuah aplikasi atau sistem, sangat penting untuk membuat *user interface (UI)* yang ramah dan intuitif, serta dapat memastikan fungsionalitas aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User interface* adalah tampilan yang dapat dilihat dalam bentuk visual pada sebuah sistem [3]. Oleh karena itu, *user interface* pasti melibatkan tampilan visual dan suara yang memungkinkan pengguna dapat mengontrol sistem. *User interface* sendiri memiliki peran penting dalam mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap sistem yang berjalan [4]. Pentingnya pemanfaatan teknologi informasi, seperti penggunaan aplikasi *mobile* pada perusahaan akan sangat membantu karyawan dalam mengelola setiap datanya. Oleh karena itu, PT. Hashmicro Solusi Indonesia berencana membuat aplikasi *mobile* yang dapat membantu karyawan dalam mengelola informasi di mana saja dan kapan saja. Aplikasi tersebut adalah aplikasi *HRM (Human Resource Management)*. Dalam proses pembangunan aplikasi ini, penulis melakukan perancangan pada desain *user interface HRM Mobile Application*.

Ada beberapa jenis metode yang dapat digunakan dalam proses perancangan desain *user interface* seperti Metode *Design Thinking*, Metode *User-Centered Design (UCD)*, Metode *Lean UX*, Metode *Heuristic Evaluation*. Metode *Design Thinking* adalah pendekatan holistik untuk inovasi dan perancangan yang melibatkan pemahaman mendalam tentang pengguna, identifikasi masalah, eksplorasi berbagai solusi, dan pengujian iteratif atau siklus berulang dalam melakukan pemahaman, eksplorasi hingga pengujian. Metode *User-Centered Design (UCD)* berfokus pada perancangan desain *user interface* berdasarkan pemahaman yang mendalam tentang pengguna, tujuan perancangan, dan konteks penggunaan. Metode ini melibatkan pengumpulan data pengguna, pengamatan dan pengujian pengguna untuk menghasilkan desain. Metode *Lean UX* sendiri melibatkan pembuatan hipotesis desain, prototype secara cepat, dan pengujian langsung dengan pengguna. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan pemborosan waktu dan sumber daya dengan berfokus pada fitur yang benar-benar dibutuhkan pengguna. Sedangkan Metode *Heuristic Evaluation* merupakan metode yang melibatkan penilaian dari para ahli desain berdasarkan kumpulan prinsip desain

yang telah ditetapkan. Para ahli akan melakukan evaluasi *user interface* dengan menggunakan heuristik yang ada, dan mengidentifikasi masalah dan kelemahan desain yang nantinya akan mempengaruhi pengalaman pengguna.

Dalam merancang *user interface*, perancang harus memperhatikan beberapa hal penting. Pertama, perancang harus memastikan bahwa *user interface* yang dirancang memenuhi kebutuhan fungsionalitas yang diinginkan. Namun, hal ini tidak boleh dilakukan dengan mengorbankan kemudahan penggunaan dan kesederhanaan tampilan. Oleh karena itu, perancang harus berfokus pada pemahaman yang mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan masalah yang perlu dipecahkan. Pendekatan desain yang berorientasi pada pemahaman terhadap kebutuhan pengguna dapat membantu perancang untuk memahami permasalahan yang ada dan menemukan strategi serta solusi yang sesuai untuk mengatasinya. Dengan demikian, antarmuka pengguna yang dirancang dapat memenuhi kebutuhan fungsionalitas yang diinginkan dan mudah digunakan oleh pengguna. Salah satu metode yang dapat membantu perancang dalam menyeimbangkan aspek kebutuhan fungsionalitas dengan kemudahan pengguna adalah metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* dapat memberikan pendekatan yang holistik dan berfokus pada pengguna. Dengan memahami kebutuhan, preferensi, dan konteks pengguna, *Design Thinking* membantu menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui iterasi, kolaborasi, dan *brainstorming*, serta memastikan bahwa desain yang dihasilkan relevan dan efektif dengan kebutuhan pengguna. Ada beberapa langkah dalam metode ini, antara lain memahami kebutuhan pengguna (*empathize*), menentukan permasalahan (*define*), menghasilkan ide (*ideate*), membuat prototipe (*prototype*), dan menguji hasilnya (*testing*).

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim *HR (Human Resource)* PT Hashmicro Solusi Indonesia berkeinginan untuk memiliki desain *user interface* aplikasi *mobile* agar nantinya dapat membantu para *app developer* dalam membangun aplikasi *mobile* HRM.

### 1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang *user interface* aplikasi *mobile* HRM yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan efektif.

### 1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan desain *user interface* aplikasi *mobile* HRM yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode *Design Thinking*, dengan mempertimbangkan masalah yang dihadapi oleh tim HR (*Human Resource*) PT. Hashmicro Solusi Indonesia dalam mengembangkan aplikasi tersebut.

### 1.5. Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah, maka batasan pada penelitian ini meliputi:

- a. Penelitian berfokus pada tampilan *user interface* aplikasi *mobile* HRM dengan menerapkan metode *Design Thinking*.
- b. Penelitian bertujuan untuk membuat *High-Fidelity Design prototyping* serta belum sampai pada pengimplementasian sistem dengan *application developer*.

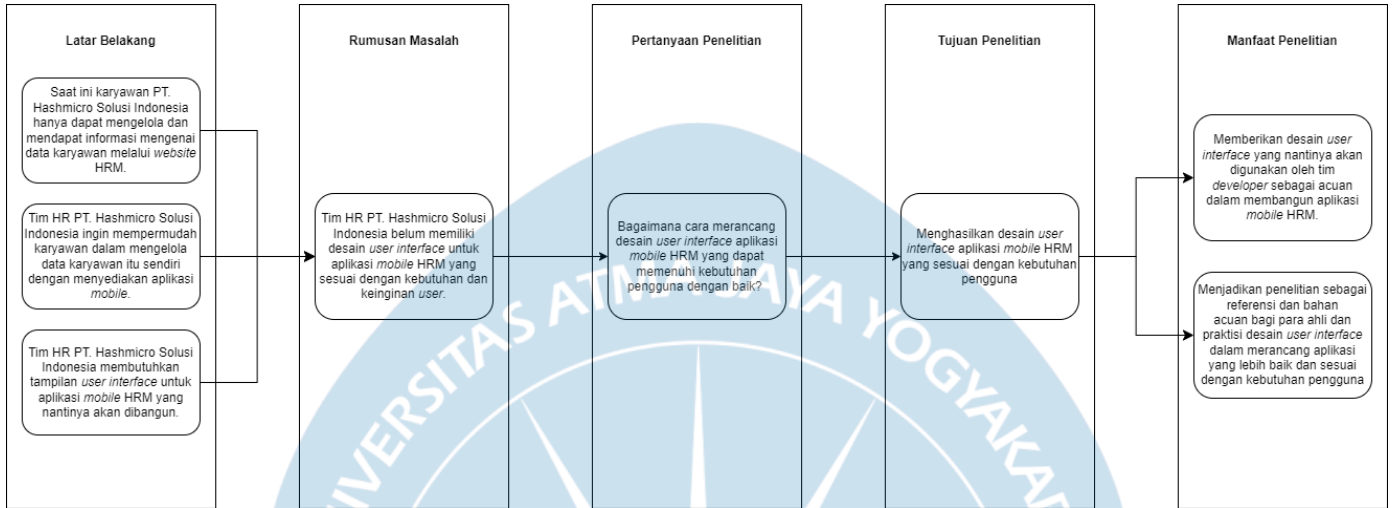
### 1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyediakan desain *user interface* yang dapat digunakan sebagai acuan oleh tim *developer* dalam membangun aplikasi *mobile* HRM.
- b. Menjadi sumber referensi dan acuan bagi para ahli dan praktisi desain *user interface* dalam merancang aplikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 1.7. Bagan Keterkaitan Penelitian

Berikut adalah bagan keterkaitan dari latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. 1 Bagan Keterkaitan Penelitian