

ABSTRAK

Aplikasi *social enterprise* merupakan sebuah aplikasi *enterprise* yang memiliki tiga modul utama, salah satunya adalah *performance management (dashboard)* yang berfungsi untuk mengukur kinerja dari sebuah organisasi yang bernama properman. Tipe pengukuran yang digunakan pada *dashboard* adalah standar BAN-PT dan *Balanced Scorecard*. Saat ini aplikasi properman telah berjalan pada versi web, akan tetapi adanya permintaan pengguna agar aplikasi ini dapat diakses dengan versi *mobile*.

Pengembangan aplikasi *mobile* memiliki sebuah tantangan mengenai keterbatasan ukuran layar. Pengembangan antarmuka untuk sebuah aplikasi dapat menghabiskan 50% sampai 70% usaha pengembangan aplikasi. Hal ini terjadi karena pengguna melihat sistem aplikasi berdasarkan antarmuka. Antarmuka merupakan sebuah jembatan yang menghubungkan pengguna dengan fungsionalitas aplikasi sehingga walaupun aplikasi memiliki fungsionalitas yang tangguh akan tetapi antarmuka yang dimiliki tidak mudah digunakan pengguna, maka pengguna tidak akan merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi.

Perancangan antarmuka untuk aplikasi properman dalam versi *mobile* dilakukan untuk mengetahui harapan pengguna dan kebutuhan pengguna sehingga dapat memberikan rancangan antarmuka yang ergonomis dan nyaman digunakan oleh pengguna.

Hasil akhir penelitian ini adalah sebuah rancangan antarmuka *dashboard* pada perangkat android yang memiliki tampilan yang ergonomis dan nyaman digunakan. Prinsip yang digunakan dalam merancang antarmuka adalah desain harus dapat meningkatkan kinerja dan mengurangi usaha pengguna, kecocokan antara yang dipresentasikan dan yang dibutuhkan, memiliki batasan dan *affordance*, dan membuat desain untuk kesalahan.

Kata kunci: *social enterprise, dashboard, balanced scorecard, scrum, android, antarmuka.*