

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Saat pandemi covid 19 terjadi di Indonesia pada bulan Maret 2020 lalu, tentunya berdampak kepada banyak sektor seperti ekonomi, pendidikan, dan sektor lainnya. Di sektor organisasi atau perusahaan, pemerintah mewajibkan seluruh kantor untuk melaksanakan kegiatan bekerja secara daring dari rumah atau *online* sampai waktu yang telah ditentukan. Keputusan itu bertujuan agar virus covid tidak cepat menyebar luas, karena menurut para peneliti virus covid 19 akan mudah menyebar dan berkembang biak di dalam ruangan ber-ac dan tertutup.

Karena hal itu saat ini mengharuskan semua karyawan untuk bisa bekerja dari rumah atau istilah sekarang *Work From Home (WFH)*. Bekerja dari rumah ini tentunya menjadi kebiasaan baru bagi seluruh karyawan tidak hanya di Indonesia tetapi dunia. Ada kalanya saat kita bekerja secara *Work From Home (WFH)* ternyata kita sendiri tidak berada dirumah yang mengakibatkan suasana bekerja menjadi tidak kondusif dan mengganggu kinerja kita kepada hasil pekerjaan nantinya. Karena hal tersebut banyak perusahaan yang ingin memonitor atau sekedar mengetahui status keberadaan karyawannya saat bekerja secara *Work From Home (WFH)*.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama perwakilan SDM dari Koperasi Karya Usaha Mandiri Bogor pada tanggal 4 November 2022, untuk saat ini koperasi KUM Bogor belum memiliki sistem presensi yang sama antar cabang. KUM (Karya Usaha Mandiri) Bogor masih menggunakan sistem absensi via *WhatsApp* dengan cara berfoto dan memberi lokasi yang ditugaskan untuk pegawai yang bekerja di lapangan. Lalu setiap cabang dari Koperasi Karya Usaha Mandiri memiliki ketentuannya masing-masing untuk penugasan ke lapangan, misalnya ada beberapa cabang Koperasi Karya Usaha Mandiri yang harus *briefing* terlebih dahulu di kantor sebelum melaksanakan kegiatan kerja ke lapangan, dan ada juga pegawai lapangan yang langsung menuju ke titik penugasan. Dari mekanisme tersebut dapat menimbulkan celah kecurangan bagi karyawan untuk melakukan presensi tidak sesuai penugasan yang diberikan oleh kantor, karena

fitur *share location* via *WhatsApp* dapat dimanipulasi dengan memberikan lokasi yang tidak sebenarnya.

Permasalahan inilah yang bisa menjadi latar belakang Koperasi KUM membutuhkan pengembangan presensi berbasis *mobile* dengan fitur *checkpoint* lokasi disertai bukti foto yang terintegrasi dengan aplikasi dan terkolaborasi dengan *task management*. Apabila aplikasi ini berhasil dan berdampak positif nantinya akan bisa diterapkan pada semua cabang Koperasi Karya Usaha Mandiri di seluruh Indonesia.

Oleh karena itu Koperasi KUM membutuhkan sistem presensi yang terintegrasi dengan divisi SDM agar pencatatan kehadiran setiap karyawan tersusun rapih dan efisien yang nantinya bisa berdampak baik bagi perusahaan sendiri dan karyawannya.

I.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membuat rancangan aplikasi presensi berbasis *mobile* yang berfokus memiliki kualitas desain dan *experience* yang baik. Berikut ini adalah rumusan masalah untuk penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *Design Thinking* pada aplikasi presensi berbasis *mobile* dan *website*?
2. Apa saja fitur yang dibutuhkan bagi karyawan agar aplikasi presensi ini maksimal dalam proses pembuatannya?
3. Bagaimana hasil dari pengujian pada rancangan yang sudah dibuat menggunakan metode *user acceptance testing*?

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Menjelaskan setiap tahap perancangan desain antarmuka dengan metode *design thinking*.

2. Menentukan fitur yang dibutuhkan oleh karyawan agar sesuai dengan yang akan diterapkan di aplikasi.
3. Menguji desain yang sudah dibuat dengan menggunakan metode pengujian *usability testing*.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini diantaranya :

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi presensi berbasis *mobile* dan *website*.
2. Narasumber untuk penelitian ini adalah perwakilan SDM dari Koperasi Karya Usaha Mandiri.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain adalah Figma.

I.5 Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan kajian baru dan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, berikut ini adalah manfaat penelitian ini :

1. Teoritis
Bagi pembaca, penulis mengharapkan penelitian ini bisa menjadi referensi, acuan, dan inovasi bagi pembaca yang ingin menggali lagi lebih dalam mengenai pengembangan desain sebuah aplikasi presensi berbasis mobile dengan menggunakan metode *design thinking*.
2. Praktis
 - a. Membantu Koperasi Karya Usaha Mandiri untuk memantau aktivitas presensi karyawannya.
 - b. Membantu Koperasi Karya Usaha Mandiri dalam meningkatkan kinerja karyawannya.
 - c. Membantu menjadi sumber referensi untuk melakukan perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* dan *usability testing*.

I.6 Sitematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sitematika penulisan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang penjelasan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil-hasil penelitian terdahulu. Bab ini juga membahas hubungan antar konsep yang menjadi kajian penelitian dan uraian kontribusi penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, merumuskan hipotesis, dan mengembangkan model penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel penelitian, metode yang digunakan adalah Design Thinking.

Bab IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini dijelaskan tentang alur perancangan aplikasi dengan metode *Design Thinking* yang terdiri dari tahap *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

Bab V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini dijelaskan hasil dari perancangan aplikasi. Lalu akan dilanjutkan dengan metode *Usability Testing*.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diberikan setelah penelitian selesai di lakukan. Kesimpulan menjawab seluruh tujuan dari penelitian dan saran memberikan masukan untuk penelitian selanjutnya.