

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SEAMEO QITEP In Science (SEAQIS) merupakan unit kerja yang berada di bawah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi yang bertugas meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan IPA di kawasan Asia Tenggara. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Divisi *Human Resource Development* (HRD), bahwa setiap tahunnya SEAQIS dapat menyelenggarakan lebih dari 10 proyek yang sudah dirancang dari awal tahun. Dari proyek yang pernah dijalankan terdapat kegiatan yang dilaksanakan hingga selesai dan juga ada yang diberhentikan dengan berbagai alasan.

Selama ini, pelaksanaan proyek di SEAQIS masih menggunakan cara konvensional dengan metode manual. Dalam pembagian tugas untuk para anggota dilaksanakan dengan berkomunikasi secara langsung antara atasan dengan anggotanya, serta mengurus cuti menggunakan formulir kertas yang memerlukan tanda tangan basah atasan dan HRD. Hal tersebut menjadi masalah ketika kesulitan dalam proses pengawasan staf dalam melaksanakan tugas yang diberikan, karena kurangnya transparansi dan kontrol yang efektif. Dengan metode manual, pengawasan *Staf* seringkali mengandalkan komunikasi langsung dan laporan tertulis yang mungkin tidak selalu akurat atau terperinci. Terbuangnya waktu untuk mengajukan cuti dengan alur terlalu panjang membuat karyawan tidak optimal dalam mengerjakan tugasnya. Hal tersebut membuat SEAQIS membutuhkan suatu *platform* yang dapat memudahkan karyawan untuk mengerjakan, mengendalikan, memantau, dan melakukan penilaian pada proyek.

Seiring perkembangan zaman, penggunaan teknologi menjadi semakin penting. Pengenalan *website* bagi perusahaan membawa perubahan besar dalam mengelola tugas-tugasnya. *Website* ini memungkinkan para karyawan untuk memantau pekerjaan mereka secara efisien, mengakses *informasi*, dan mengurus administrasi seperti cuti secara *online*. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya. Penelitian

oleh karim menemukan bahwa organisasi yang mengadopsi sistem informasi berbasis web mengalami peningkatan signifikan dalam manajemen proyek dan kepuasan karyawan, mendukung argumen bahwa adopsi teknologi informasi yang tepat dapat memperbaiki proses internal dan hasil kerja organisasi [1]

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya diperlukan suatu sistem yang dapat membantu karyawan SEAQIS untuk melaksanakan tugas dalam proses proyek yang ada. Hal yang dimaksud adalah berupa *website* manajemen tugas yang dikhususkan untuk karyawan SEAQIS dalam melakukan pemantauan dan pengendalian proyek. Pembuatan *website* tersebut dilakukannya identifikasi lebih mendalam mengenai kebutuhan spesifik pengguna, analisa kebutuhan sistem *monitoring* dan pembuatan tampilan *user interface* yang sesuai dengan *user friendly*. Maka dari itu penulis membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Desain UI/UX *Website SEAQIS TASK TRACKER* untuk Mengelola Tugas Karyawan SEAQIS”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

1. Bagaimana mengidentifikasi kebutuhan pengguna internal SEAQIS dalam mengelola tugas karyawan?
2. Bagaimana mengembangkan *prototype high-fidelity* dari hasil pendekatan *user experience* dan mengujinya secara *usability* kepada calon pengguna untuk memastikan efektivitas dan efisiensi penggunaan *platform* tersebut?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan dapat menyelesaikan rumusan masalah pada pembuatan proyek akhir ini yaitu,

1. Perancangan platform SEAQIS menggunakan pendekatan *user experience*.
2. Hasil dari pendekatan *user experience* akan menjadi *prototype high-fidelity* yang akan diuji secara *usability* kepada calon pengguna.

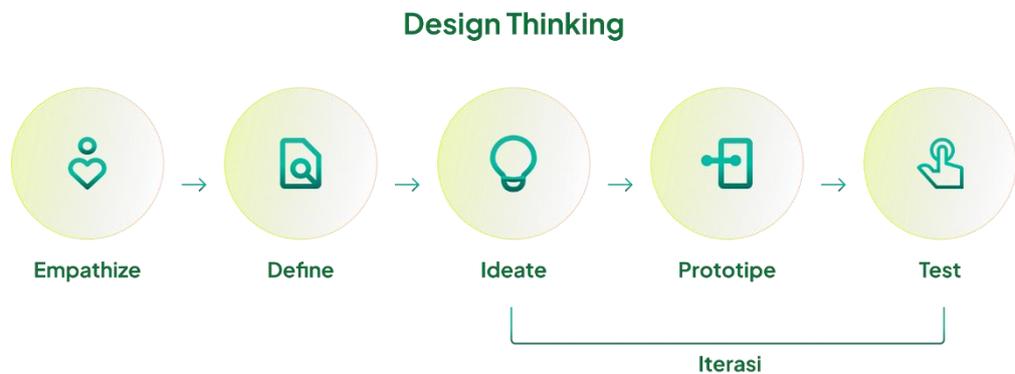
1.4 Batasan Masalah

Dalam proyek akhir ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan diantaranya:

1. Berfokus pada pembuatan desain antarmuka pengguna *website* dan tata letak untuk tampilan *desktop (landscape)*.
2. Responden untuk pengujian *prototype* hanya karyawan SEAQIS yang terdaftar.
3. Pembuatan desain antarmuka pengguna *website* SEAQIS *Task Tracker* berfokus pada sisi HRD.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan menggunakan metodologi *Design Thinking*, yakni metode yang diimplementasikan untuk membentuk suatu rancangan desain yang dimiliki aplikasi yaitu desain antarmuka. Metode ini menyangkut dampak emosional, estetika, dan interaksi yang dapat menghubungkan sebuah sistem dengan pengguna[2]. *Design thinking* adalah pendekatan yang diperoleh dari pihak yang menggunakan [3]. Metode ini memiliki tujuan ramah pengguna dan efisien, yang melibatkan analisis dari kebutuhan pengguna, pemetaan masalah, menghasilkan ide atau solusi, pembuatan *prototype*, dan melakukan pengujian di akhir.



Gambar 1.1 Tahap *Design Thinking*

Dalam pelaksanaan *Design thinking*, terdapat 5 tahapan yang harus dilalui untuk mencapai solusi yang efektif. Berikut 5 tahap dari *Design thinking*.

1. *Empathize*

Tahap pertama dalam desain thinking. Langkah ini dilaksanakan supaya dapat mengetahui informasi tentang pihak yang menggunakan aplikasi contohnya pengalaman, kondisi, serta pihak yang menggunakan aplikasi. Supaya dapat mencapai tahap *Empathize* dilakukan aktivitas berupa wawancara kepada *stakeholder* yaitu kepada karyawan SEAQIS dan melakukan observasi langsung untuk mendapatkan wawasan mendalam tentang pengalaman pengguna. Hasil dari wawancara dan observasi dapat menjadi data untuk tahap selanjutnya [4].

2. *Define*

Setelah data tentang pengguna berhasil dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah menganalisis data tersebut untuk mengidentifikasi masalah atau hambatan yang dihadapi oleh pengguna dari tahap *empathize*[5]. Dalam merumuskan masalah, penting untuk menggunakan sudut pandang pengguna dan menghindari penekanan pada tindakan yang harus dilakukan oleh perusahaan. Langkah yang dilakukan di tahap *Define* yaitu membuat *user persona* dan *affinity mapping*.

3. *Ideate*

Tahap *ideate* merupakan dimana masalah yang didapatkan dirumuskan menjadi ide-ide kreatif sebagai solusi atas masalah yang pegawai SEAQIS

rasakan. Kegiatan yang dilakukan adalah membuat *crazy 8's* yaitu teknik *brainstorming* dengan upaya mendeskripsikan sketsa desain pada suatu kertas pada dalam kurun waktu delapan menit [6].

4. *Prototype*

Pada tahap *Design thinking*, peneliti melakukan pengembangan *prototype*, yang menjadi model hingga representasi dari berbagai macam ide yang diciptakan pada tahap sebelumnya. Langkah ini mempunyai peran yang sangat dibutuhkan. Peneliti mengimplementasikan beragam langkah contohnya *wireframe* serta *mockup* untuk menyusun *prototype*. Tahap *prototype* sangat signifikan pada tahapan perencanaan sebab memungkinkan setiap ahli untuk meminimalisir kesalahan hingga rasa kecewa pada langkah selanjutnya. Dengan mengimplementasikan *Prototype*, peneliti dapat memperjelas dan menguji berbagai macam ide sebelum lanjut ke tahap penerapan. *Prototype* melewati tahap evaluasi kembali menggunakan pengamatan serta analisis sebelum produk akhir masuk ke ruang publik sehingga dapat menjadi penentu keberhasilan maupun kegagalan media [7].

5. *Test*

Langkah *Test* adalah langkah yang paling akhir pada metode yang berada di *desain thinking*. Pada tahap test dilakukan pengujian *Prototype* langsung kepada pengguna. Langkah ini akan meninjau cara pengguna melakukan interaksi dengan *Prototype* serta melakukan pengumpulan *feedback* dalam bentuk pengalaman dengan mengimplementasikan *Prototype* yang bersangkutan [8]. *Prototype* yang telah dibuat diuji kepada pengguna untuk memastikan solusi efektif dan sesuai dengan kebutuhan. Pengujian dilakukan dengan *Usability testing*.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Pengerjaan pembuatan desain UI/UX untuk SEAQiS *Task Tracker* menggunakan metode *Design Thinking* mempunyai jadwal agar pengerjaan dapat sesuai dengan target. Proses ini dibagi menjadi lima tahapan utama, yaitu *Empathize*, *Define*,

Ideate, Prototype, dan Testing. Setiap tahapan memiliki jadwal spesifik untuk memastikan proyek berjalan sesuai rencana dan mencapai hasil yang optimal.

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																			
		Februari 2024			Maret 2024				April 2024				Mei 2024				Juni 2024				
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	<i>Empathize</i>	■																			
2	<i>Define</i>		■	■																	
3	<i>Ideate</i>			■	■																
4	<i>Prototype</i>				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■						
5	<i>Testing</i>																	■	■	■	

Tabel 1.1 menampilkan jadwal pengerjaan perancangan desain UI/UX untuk *website* SEAQIS Task Tracker. Dimulai tahap *empathize* pada minggu ke-2 bulan Februari 2024, *define* dikerjakan pada minggu ke-3 bulan Februari 2024, *ideate* pada minggu ke-4 bulan Februari 2024 hingga minggu pertama bulan Maret 2024. Selanjutnya ada kegiatan *prototype* yang pengerjaannya paling lama yaitu minggu pertama bulan Maret 2024 hingga minggu ke-4 bulan Mei 2024. Kegiatan terakhir adalah *testing* yang dilaksanakan dari minggu pertama bulan Juni 2024 hingga minggu ke-4 bulan Juni 2024.