

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisma 354 merupakan wadah kajian dari Yayasan Pena Ilmu yang berlokasi di Kecamatan Makasar, Jakarta Timur. Di Wisma 354, setiap minggu mengadakan kajian rutin sebanyak 3 kali dan kajian khusus sebulan sekali dengan beranggotakan lebih dari 100 anggota. Rutinnya pengajian dan banyaknya anggota tersebut, diperlukan presensi untuk mencatat kehadiran peserta kajian agar dapat diketahui kehadirannya dan apabila ada yang tidak lancar, akan dicari tahu penyebabnya dan diberikan solusi. Namun, sampai saat ini proses presensi masih dilakukan secara manual melalui media sosial yaitu *WhatsApp*. Setiap individu harus mengirimkan laporan kehadiran mereka sendiri di grup *WhatsApp* dan pengurus Wisma 354 harus mencatatnya satu per satu yang mengakibatkan proses presensi bisa memakan waktu dua hari bahkan lebih dan rawan adanya kesalahan dalam penginputan presensi peserta.

Penerapan proses presensi dengan teknologi dalam bentuk aplikasi mobile diperlukan agar presensi menjadi lebih efisien seperti, mempermudah dan mempercepat proses presensi, dan mengurangi risiko kesalahan pada proses presensi dibandingkan dengan presensi secara manual. Salah satu faktor keberhasilan pada pembuatan aplikasi presensi mobile adalah perancangan desain *User Interface* (UI) yang baik. UI yang sederhana dan mudah dipahami akan mempermudah dalam proses presensi serta memungkinkan admin mengelola data presensi lebih efisien, yang diharapkan dapat diimplementasikan di Wisma 354.

Dengan permasalahan akibat dari presensi yang dilakukan secara manual, diperlukannya sebuah aplikasi presensi mobile untuk menggantikan proses presensi secara manual dengan dibuatkannya desain UI yang baik agar lebih efisien.

1.2 Rumusan Masalah

1. Efisiensi proses presensi di Wisma 354 yang masih menggunakan metode manual melalui grup *WhatsApp*.
2. Desain UI aplikasi presensi harus dirancang agar mudah digunakan dan mampu mempercepat proses pencatatan kehadiran yang sebelumnya belum pernah dibuat.
3. Fitur-fitur yang perlu dirancang pada aplikasi presensi untuk meningkatkan kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi.
4. Desain aplikasi presensi *mobile* harus dirancang untuk mempermudah admin dalam merekap data kehadiran secara cepat dan efisien.

1.3 Tujuan

1. Meningkatkan proses presensi di Wisma 354 menjadi lebih efisien yaitu menggantikan metode presensi manual melalui *WhatsApp* dengan aplikasi presensi berbasis digital yang lebih cepat, akurat, dan mudah diakses peserta maupun admin dengan merancang desain UI dalam bentuk prototipe. Sehingga dapat digunakan sebagai dasar implementasi aplikasi presensi di Wisma 354.
2. Merancang UI aplikasi presensi *mobile* untuk memudahkan pengguna dalam proses presensi, dengan fokus pada kemudahan pengguna. Menggunakan metode *User-Centered Design (UCD)*, aplikasi ini bertujuan untuk mempercepat proses pencatatan kehadiran, menggantikan metode manual yang sebelumnya cukup memakan waktu, dengan solusi yang lebih cepat dan efisien melalui UI yang mudah dipahami.
3. Selain fitur presensi, desain UI menyediakan fitur lainnya seperti info sedekah, informasi penting, agar aplikasi dapat sesuai memenuhi kebutuhan pengguna.
4. Membantu admin dalam merekap data kehadiran peserta dengan menyediakan *dashboard* yang menyajikan informasi rekap kehadiran secara otomatis, sehingga admin dapat dengan mudah melihat data presensi tanpa perlu memprosesnya secara manual.

1.4 Ruang Lingkup

1. Proyek ini mencakup beberapa tahapan yang dimulai dengan studi dan analisis kebutuhan pengguna untuk mengetahui mengenai proses presensi yang ada di Wisma 354. Tahapan ini menggali masalah yang dihadapi pada saat melakukan presensi secara manual, serta untuk mengetahui desain aplikasi seperti apa yang diharapkan. Hasil analisis, desain UI akan dibuatkan sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna agar desain yang akan dibuat sesuai dengan ekspektasi yang diinginkan.
2. *Software* pada pembuatan desain UI aplikasi presensi ini menggunakan Figma, sebuah *software* desain berbasis web dalam pembuatan *wireframe*, *prototipe*, dan desain UI. Penggunaan Figma dalam mendesain UI aplikasi presensi mobile dikarenakan kemudahan dalam penggunaannya, agar desain yang dihasilkan tidak memakan waktu yang lama namun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Desain UI yang dihasilkan akan mencakup beberapa elemen seperti warna, tata letak, interaksi yang dirancang, dan tipografi agar mudah dioperasikan oleh pengguna.
3. Proyek ini mencakup tahap *usability testing* untuk memastikan bahwa desain UI yang telah dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan melibatkan anggota Wisma 354 sebagai pengguna yang akan mencoba aplikasi presensi tersebut yang sudah dirancang. Hasil survei dari pengguna akan menjadi bahan evaluasi dan perbaikan desain, agar aplikasi presensi ini dapat digunakan dengan efektif dan efisien.
4. Pengembangan pada proyek ini terbatas hanya pada pembuatan prototipe aplikasi presensi, tidak mencakup pada pengembangan sistem *backend* atau terintegrasi dengan *server* dan *database*. Meskipun demikian, proyek ini tetap memiliki dokumentasi yang mencakup tahapan perancangan, mulai dari analisis kebutuhan pengguna sampai hasil final desain UI. Dokumen ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang proses pengembangan desain UI aplikasi presensi, serta sebagai referensi untuk pengembangan lebih lanjut.

1.5 Definisi Operasional

1. Aplikasi Presensi Mobile

Aplikasi presensi merupakan sistem berbasis digital yang digunakan untuk memantau kehadiran pengguna secara otomatis. Dalam penelitian ini, aplikasi presensi dirancang untuk menggantikan proses presensi manual yang dilakukan melalui grup *WhatsApp*. Tujuan dari aplikasi ini untuk meningkatkan efisiensi dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan kehadiran.

2. *User Interface (UI)*

User Interface (UI) merupakan tampilan atau antarmuka yang berfungsi sebagai penghubung antara pengguna dan aplikasi. Pada penelitian ini, desain UI mengacu pada bagaimana elemen-elemen antarmuka yang disusun dan disesuaikan agar pengguna dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi presensi.

3. *User-Centered Design (UCD)*

User-Centered Design (UCD) adalah pendekatan desain yang memfokuskan pengguna menjadi pusat dari setiap tahap desain UI. Dalam konteks penelitian ini, UCD digunakan untuk merancang aplikasi presensi yang tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga memastikan pengalaman pengguna yang optimal. Proses ini mencakup tahap analisis kebutuhan pengguna, *prototyping*, dan *usability testing*.

4. *Usability Testing*

Usability testing merupakan metode pengujian yang digunakan untuk mengevaluasi seberapa mudah dan efektif aplikasi dapat digunakan oleh penggunanya. Dalam penelitian ini, *usability testing* dilakukan untuk mengidentifikasi masalah penggunaan, memperbaiki desain, dan memastikan aplikasi presensi dapat digunakan dengan baik oleh pengguna dan admin.

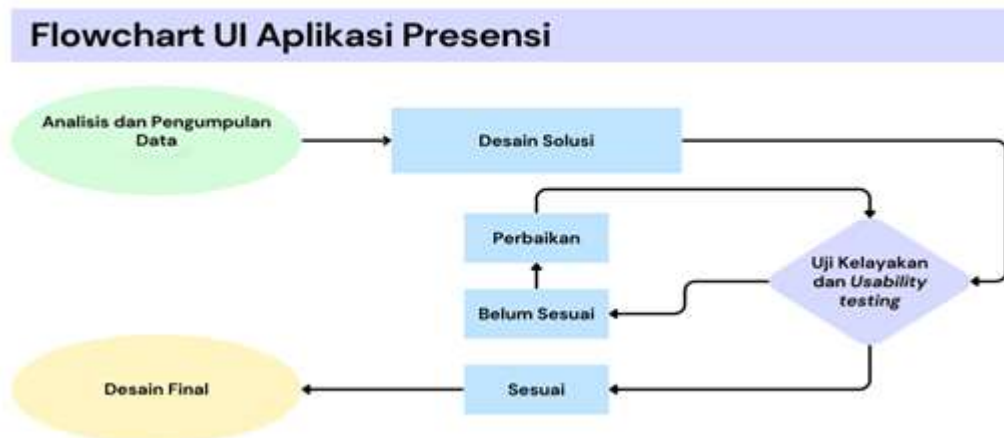
5. Manajemen Kehadiran

Manajemen kehadiran adalah proses pencatatan, pengelolaan, dan rekapitulasi data kehadiran pengguna. Dalam aplikasi ini, manajemen kehadiran dilakukan secara otomatis melalui aplikasi, yang memungkinkan admin untuk lebih efisien dalam mengelola data dan mengurangi potensi kesalahan yang terjadi pada sistem manual sebelumnya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan pada proyek akhir ini menggunakan *User-Centered Design* (UCD), yaitu berfokus pada kebutuhan dan pengalaman pengguna dalam pengembangan UI. Diawali dengan melakukan analisis terhadap sistem presensi manual di Wisma 354 untuk memahami permasalahan yang terjadi. Kemudian dari hasil analisis ini, selanjutnya mengumpulkan data kebutuhan pengguna melalui survei dengan wawancara kepada pengurus Wisma 354 agar desain UI yang akan dibuat sesuai dengan kebutuhan.

Setelah mendapat hasil survei, tahap berikutnya adalah merancang desain UI. Perancangan dimulai dengan pembuatan *wireframe* dan *mockup* menggunakan *software* Figma yang memungkinkan pembuatan desain UI aplikasi dengan mudah dan efisien. Pada tahap ini, akan difokuskan pada penerapan prinsip dasar kegunaan, seperti navigasi, elemen desain, tata letak untuk memberikan kemudahan dan hasil yang optimal kepada pengguna. Desain *wireframe* dan *mockup* yang telah selesai, *prototipe* UI yang telah dibuat akan diuji dengan metode *usability testing* untuk memastikan seberapa efektif dan efisien terhadap desain ini terhadap pengguna. Secara keseluruhan, proses ini digambarkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Flowchart Singkat Pembuatan UI Aplikasi Presensi

Gambar 1.1 menunjukkan tahapan pengerjaan proyek, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan solusi, pembuatan prototipe, hingga desain final yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.