

BAB 1

PENDAHULUAN

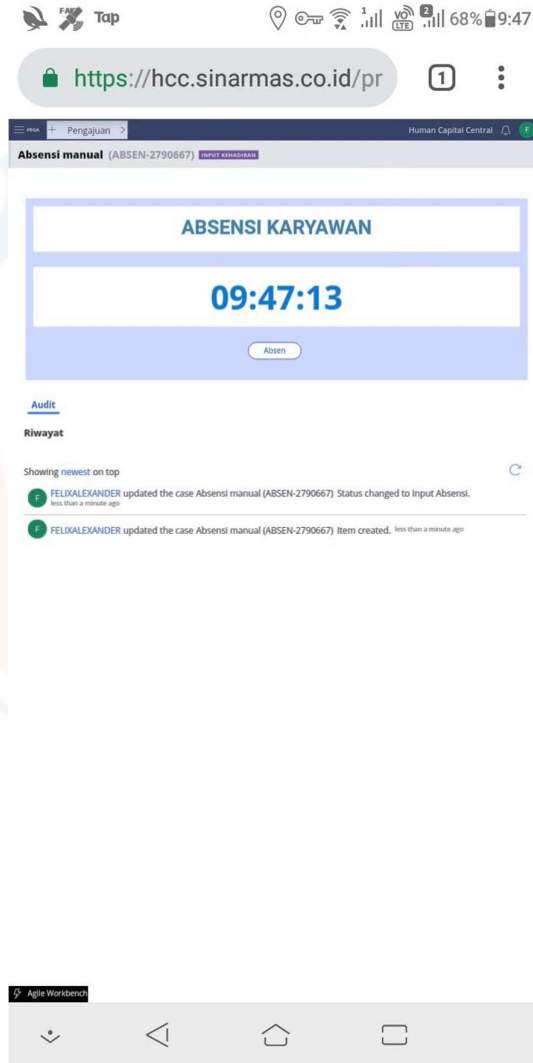
1.1 Latar Belakang

Sistem informasi (SI) merupakan aset bagi suatu organisasi, jika dikelola dengan baik akan memberikan nilai tambah untuk berkompetisi, sekaligus meningkatkan kemungkinan bagi kesuksesan suatu usaha, oleh karenanya sistem informasi harus dapat dikelola dengan baik. Pemanfaatan sistem informasi dalam institusi merupakan kebutuhan mutlak yang harus dilakukan dan dimanfaatkan oleh institusi jika mereka ingin meningkatkan kualitas usahanya.

Untuk institusi modern, pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya berfungsi untuk membantu manajemen (pendukung), tetapi juga berfungsi untuk meningkatkan (enabler) dalam proses pengambilan keputusan di berbagai tingkat manajemen perguruan tinggi (Indrajit dan Djokopranoto, 2006). Dalam pelaksanaan *Work From Home* (WFH), sistem absensi karyawan pun berubah untuk menyesuaikan ketiadaan pekerja di kantor dan gedung perusahaan dan dilakukan secara daring. Masalah pun timbul dengan berbagai skenario terkait absensi ini, seperti karyawan yang masih tidak terbiasa memanfaatkan sistem absensi daring dan kesulitan terhadap sistematisasi absensi. Hal lebih spesifik terjadi pada PT Asuransi Sinar Mas. Sistem absensi yang dibuat terlihat tidak ramah terhadap pengguna dan menyusahakan pengguna apabila ingin diakses melalui layar *smartphone*.

Absensi *online* PT Asuransi Sinarmas *Mobile App* adalah aplikasi absensi berbasis *web* yang telah dirancang pada tahun pertengahan tahun 2020 dan dibuat dalam rangka pencegahan maraknya *covid-19* yang mewabahi seluruh dunia dan dalam pelaksanaan *Work From Home* (WFH), dengan proses bisnis yang menerapkan penjadwalan aktifitas *Work From Home* (WFH) dan mendata sebagian karyawan yang bekerja dari rumah maka sistem absensi *online* pun harus memeriksa lokasi karyawan sesuai dengan data alamat yang diberikan.

Berdasarkan data dari wawancara terbuka yang dilakukan oleh penulis dengan beberapa karyawan, banyak yang memperlakukan tentang kurang efisiennya absensi *online* dan kurang *userfriendly*. Karena *user* harus melakukan *zoom in* ketika ingin menyentuh suatu elemen. Selain itu, beberapa karyawan juga mengeluhkan tentang kurang menariknya tampilan absensi *online* berbasis web, kurangnya fungsi validasi wajah.



Gambar 1.1 Absensi *online* PT Asuransi Sinar Mas Web Browser Smartphone

Google Analytics pada periode Desember 2021 s/d Februari 2022, *visitor* yang mengakses <https://hcc.sinarmas.co.id/> via *desktop* sebanyak 16.13% sedangkan *visitor* via *smartphone* sebanyak 83.87%. Kecenderungan dari para pengguna absensi *online* berbasis *web* pada PT

Asuransi Sinar Mas yang mulai mengakses <https://hcc.sinarmas.co.id/> menggunakan *device smartphone* ataupun *tablet* membuat penulis ingin membuat aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh para pengguna, yaitu karyawan PT Asuransi Sinar Mas.



Gambar 1.2 Data Google Analytics

(Sumber : Data Olahan Penulis)

Dari dampak permasalahan di atas, maka pada penelitian ini akan dilakukan analisis dan perancangan *prototype* sebuah tampilan tatap muka pengguna yang memiliki fungsi, fitur, dan tampilan yang sesuai dengan kebutuhan para pengguna aplikasi *mobile* sistem informasi absensi <https://hcc.sinarmas.co.id/>. Selain itu, tentunya ada peningkatan fitur yang belum ada atau serangkaian aktivitas. Maka dari itu penulis ingin membuat “Perancangan UI/UX Pada *Prototype* Aplikasi *Mobile* Absensi *Online* PT Asuransi Sinar Mas”. Dengan adanya perancangan sistem informasi pada *prototype* UI/UX aplikasi absensi *online* berbasis *mobile* ini diharapkan dapat meningkatkan *user experience* pengguna dan juga dengan penambahan fitur yang akan ditambahkan diharapkan meningkatkan proses kinerja validasi pada aplikasi absensi *online*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi absensi saat ini kurang bagus dalam tampilan tatap muka pengguna dan juga kurang memberikan pengalaman pengguna yang baik bagi *end user*.
- b. Aplikasi absensi saat ini yang kurang *responsive* ketika diakses melalui

web browser smartphone.

- c. Aplikasi absensi saat ini belum terdapat fitur *Interface* dan *User Experience* untuk validasi wajah dan notifikasi.

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Merancang UI/UX yang tepat sesuai dengan kebiasaan dan kebutuhan *user* dalam menggunakan aplikasi absensi menggunakan pendekatan *User Centered Design* (UCD).
- b. Membuat desain aplikasi absensi berbasis *mobile App* yang responsif menggunakan Figma.
- c. Menyediakan fitur-fitur tambahan yang sesuai dengan kebutuhan *end user* seperti fitur lokasi dan validasi wajah.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat penelitian ini adalah:

- a. Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan keterbukaan wawasan bagi *Stakeholders* PT Asuransi Sinar Mas terkait *User Interface* yang sesuai dengan *users*.
- b. Memberikan rekomendasi tentang apa saja hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses pengembangan aplikasi absensi *mobile* untuk PT Asuransi Sinar Mas.
- c. Memberikan manfaat bagi penulis dalam penerapan materi dan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan mengenai *user interface* dan *user experience*.
- d. Untuk peneliti lain, Tugas Akhir ini dapat menjadi bahan kajian untuk melakukan penelitian selanjutnya terkait rancang bangun absensi berbasis aplikasi *mobile*.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dibatasi permasalahan tersebut agar penelitian ini lebih terarah dan memudahkan pembahasan yaitu:

- a. Membuat rekomendasi desain UI (*User Interface*) aplikasi *mobile* absensi PT Asuransi Sinar Mas yang sesuai dengan *requirement*.
- b. Membuat *prototype* UI (*User Interface*) menggunakan aplikasi Figma

- c. *Prototype* yang dibuat untuk sistem operasi Android/IOS
- d. Ujicoba *Prototype* dilakukan terhadap populasi karyawan pengguna aplikasi absensi *online* dengan syarat sebagai karyawan PT Asuransi Sinar Mas.
- e. Proses yang digunakan dalam merancang *User Interface* dan *User Experince* berdasarkan metode *User Centered Design (UCD)*, karena metode tersebut dapat membantu untuk mengidentifikasi agar dapat ditemukan solusinya.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Agar perancangan sistem ini dapat dipahami dengan mudah dan jelas, maka sistematika penulisan dibuat sebagai berikut:

- BAB I PENDAHULUAN**
 Pada bab ini membahas tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II TINJAUAN PUSTAKA**
 Pada bab ini berisi tentang penjabaran gambaran umum studi kasus dan teori-teori pendukung lainnya yang sesuai dengan masalah yang dibahas.
- BAB III METODOLOGI PENELITIAN**
 Pada bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian, pengumpulan data dan analisis data. Bab ini menyajikan secara sederhana langkah-langkah penelitian yang dilakukan.
- BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**
 Pada bab ini membahas tentang masalah-masalah yang telah dirumuskan dan hasil penelitian yang telah dilakukan.
- BAB V PENUTUP**
 Pada bab ini berisi kesimpulan dari semua bab serta saran terhadap masalah yang belum diselesaikan sebagai pengembangan dan perbaikan.