

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

PT. Trisakti Pilar Persada merupakan sebuah perusahaan konsultan yang beroperasi di dua lokasi. Salah satunya adalah kantor perusahaan yang terletak di Perum Sinar Giripeni Indah Blok D No. 5, Giripeni, Kecamatan Wates, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55651. Sedangkan alamat studio perusahaan berada di Jl. Kubus Gg. Buntu No. 8 Pojok Tiyasan, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. Sebagai perusahaan konsultan yang bergerak di bidang perancangan pembangunan, kajian kebijakan, media literasi, pengembangan sumber daya alam dan jasa survey, PT. Trisakti Pilar Persada memiliki mekanisme kerjanya sendiri dengan tujuan agar hal yang ingin dicapai berhasil didapatkan yaitu berhasil dalam mendapatkan proyek. Cara kerja mendapatkan proyek terdiri dari dua yaitu tender atau lelang dan penunjukan langsung (PL).

Sampai saat ini, data dan dokumen yang diperlukan untuk keperluan lelang hanya disimpan dalam *personal computer*. Data tenaga kerja dibuat dan diketik dalam bentuk *Microsoft Excel*. Manakala data dan dokumen tersebut dicari kembali ketika dibutuhkan untuk keperluan lelang, akan membutuhkan waktu yang cukup lama karena keterbatasan akses. Bentuk *softcopy* hanya tersimpan dalam *personal computer*, beresiko terkena virus, komputer mengalami kerusakan atau keterbatasan akses karena hanya dapat di akses oleh pengguna komputer tersebut (Suryantoro et al., 2021). Untuk itu, perusahaan memerlukan aplikasi web untuk menyimpan data dan dokumen yang digunakan dalam proses perlelangan. Hal ini didukung oleh (Buana & Fatimah, 2016) bahwa, dalam hal pencatatan dan penyimpanan memerlukan sistem secara online agar semua data yang berbentuk banyak file dapat dimasukkan kedalam satu database sehingga apabila ingin mencari data tidak memerlukan waktu yang cukup lama.

Sebelum membangun aplikasi web tenaga kerja untuk keperluan lelang, perlu dilakukan desain terlebih dahulu. Membangun aplikasi web tanpa di desain dapat menimbulkan masalah ketika pengguna mengalami kesulitan dalam penggunaan. Hal ini sesuai dengan penelitian (Carlos, 2009) yang menyatakan bahwa tampilan web harus diperhatikan untuk mencapai keberhasilan sebuah *website*. Maka dari itu, desain dari sebuah web menjadi hal yang penting untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pada perancangan konsep desain yang digunakan mulai dari warna, sampai desain antar muka. User interface atau antar muka pengguna adalah mekanisme komunikasi antara pengguna dengan sistem atau bentuk sistem dalam tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna. Lathiansa (2015) menjelaskan bahwa user interface adalah cara pengguna dan program untuk berinteraksi. Dengan demikian, desain user interface adalah desain antar muka dalam bentuk grafis yang dapat menampilkan cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Berdasarkan pengertian tersebut desain user interface akan membantu audience untuk memahami cara penggunaan dan cara kerja sebuah aplikasi sebelum aplikasi tersebut telah jadi.

Berdasarkan hal tersebut, maka sebelum dikembangkan aplikasi web tenaga kerja untuk proses perlelangan perlu dibuat desain terlebih dahulu. Sehingga, pada tugas akhir ini akan dibuat desain untuk aplikasi web pengelolaan tenaga kerja dalam pelaksanaan lelang agar tampilan web yang akan dibuat sesuai dan dapat diterima oleh pengguna.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu apakah desain web aplikasi tenaga kerja untuk keperluan lelang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna?

## **1.3. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan web desain untuk aplikasi tenaga kerja di PT. Trisakti Pilar Persada yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

#### **1.4. Batasan Masalah**

Agar dapat selalu fokus pada pokok permasalahan yang ada dan tidak menyimpang dari tujuan, maka penulis membatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Penelitian berfokus di desain saja, tidak meliputi frontend dan backend.
2. Desain dibuat menggunakan aplikasi Figma.
3. Rancangan yang didesain berupa: wireframe, dan desain antarmuka (final design).