

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong perusahaan untuk terus beradaptasi dengan berbagai solusi digital guna meningkatkan efisiensi operasional dan manajemen. Salah satu kebutuhan penting dalam perusahaan adalah sistem yang dapat memantau kehadiran karyawan serta mengelola pengajuan cuti secara efektif. PT. Inspiratif Solusi Teknologi, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi, berupaya untuk menghadirkan solusi berbasis aplikasi melalui pengembangan INSITE EM.

INSITE EM adalah aplikasi yang dirancang untuk mempermudah proses absensi dan manajemen cuti karyawan. Namun, implementasi awal aplikasi ini masih memiliki keterbatasan dalam hal antarmuka pengguna (UI). Antarmuka yang kurang optimal dapat mengakibatkan rendahnya tingkat kepuasan pengguna, sehingga tujuan dari aplikasi ini tidak tercapai dengan maksimal. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan beberapa masalah dalam desain UI aplikasi yang ada, seperti tata letak yang tidak konsisten, navigasi yang kurang jelas, serta informasi yang tidak tersampaikan dengan baik. Hal ini menimbulkan kesulitan bagi pengguna dalam menjalankan proses absensi dan pengajuan cuti.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perancangan ulang desain UI yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna melalui pendekatan yang lebih sistematis dan berpusat pada pengguna. Salah satu metode yang dapat digunakan

dalam perancangan ini adalah *Design Thinking*. Metode ini memberikan fokus pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan masalah pengguna, serta solusi yang terus disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pengguna. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, diharapkan desain UI untuk aplikasi INSITE EM dapat lebih intuitif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang desain UI aplikasi INSITE EM yang berfokus pada fitur absensi, pengajuan cuti, dan monitoring kehadiran agar lebih mudah digunakan dan bagaimana pendekatan *Design Thinking* dapat diterapkan dalam proses perancangan desain UI aplikasi INSITE EM untuk menghasilkan antarmuka yang efektif dan efisien.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka ruang lingkup sebagai batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini berfokus pada perancangan UI di aplikasi INSITE EM yang meliputi fitur absensi, cuti dan monitoring kehadiran dan cuti.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Testing*.
3. Penelitian ini melibatkan pengguna akhir aplikasi INSITE EM, yang terdiri dari karyawan dan pihak manajemen PT. Inspiratif Solusi Teknologi, sebagai sumber utama dalam proses pengumpulan data dan evaluasi desain UI.

4. Pengujian desain UI dilakukan dalam simulasi menggunakan *Prototype* untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengaplikasikan metode *Desain Thinking* dalam perancangan antarmuka pengguna (UI) untuk aplikasi INSITE EM, dengan fokus pada fitur absensi, cuti dan monitoring kehadiran dan cuti, serta menghasilkan desain UI yang intuitif dan efisien sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi INSITE EM.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dapat menambah referensi dan wawasan dalam bidang perancangan UI berbasis *Design Thinking*, khususnya dalam pengembangan aplikasi yang berfokus pada fitur absensi dan cuti.
2. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh PT. Inspiratif Solusi Teknologi sebagai acuan dalam mengembangkan aplikasi INSITE EM.
3. Desain UI yang dihasilkan diharapkan dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik, dengan navigasi yang jelas, tata letak yang rapi dan proses yang lebih mudah dipahami.
4. Penelitian dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya terkait penerapan metode design thinking dalam perancangan desain UI aplikasi, serta memperkaya literatur tentang perancangan aplikasi yang mendukung manajemen kehadiran dan cuti.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan skripsi yang akan dibuat :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini berisi tentang pembahasan sumber Pustaka yang digunakan sebagai pedoman perancangan penelitian dan penjelasan yang berhubungan dengan penelitian yang digunakan sebagai landasan dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang pembahasan analisis kebutuhan, bahan/data, peralatan, dan perancangan sistem yang akan digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembuatan aplikasi yang merupakan implementasi dari hasil analisa dan perancangan dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari pembahasan penerapan sistem dan saran guna pengembangan sistem yang telah dibuat.