

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pengukuran kinerja adalah proses mengevaluasi seberapa baik pegawai melakukan pekerjaan. Penilaian prestasi kerja Pegawai Negeri Sipil diarahkan sebagai pengendalian perilaku kerja yang disyaratkan untuk mencapai hasil kerja yang disepakati.. Kinerja yang baik merupakan bukti bahwa seorang pegawai telah menjalankan fungsinya sesuai Hasil proses evaluasi atau pengukuran kinerja bisa dijadikan bahan pertimbangan dalam mengontrol pegawai, perubahan posisi jabatan maupun perubahan standar kerja standar yang ditetapkan.

Berdasarkan Surat Edaran Kemenpan RB Nomor 3 Tahun 2021 tentang penyusunan sasaran kinerja pegawai dan penilaian kinerja Pegawai Negeri Sipil bahwa Sasaran Kinerja Pegawai (SKP) memuat kegiatan tugas jabatan dan target yang harus dicapai. Setiap kegiatan tugas jabatan yang akan dilakukan harus berdasarkan pada tugas dan fungsi, tanggung jawab dan uraian tugas yang telah ditetapkan dalam Struktur Organisasi dan Tata Kerja.

Pemerintah Kabupaten Kulon Progo sudah melakukan proses pengukuran kinerja terhadap pegawainya secara manual dengan menggunakan *excel* sebagai pengolah nilai. Dengan dikembangkannya aplikasi pengukuran kinerja pegawai berbasis *web* atau e-SKP diharapkan mampu membantu dalam mengelola dan memantau hasil kinerja setiap pegawai. Salah satu faktor dalam mencapai keberhasilan dari aplikasi ini adalah desain tampilan antarmuka (*user interface*) yang mengedepankan fungsionalitas, fitur dan navigasi yang jelas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dari perancangan desain antarmuka aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai ini adalah bagaimana merancang tampilan antarmuka aplikasi supaya kebutuhan pengguna terakomodir sehingga dapat berinteraksi dengan fungsi, fitur serta navigasinya.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari penelitian ini untuk kemudian menjadi batasan masalah yang akan dibahas adalah bahwa hasil penelitian berupa rancangan desain antarmuka aplikasi Sasaran Kinerja Pegawai yang ditunjang dengan kuisisioner terkait *user interface* dan *user experience* yang dibagikan pada calon pengguna.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang desain antarmuka aplikasi sasaran kinerja pegawai berdasarkan karakteristik atau kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan penelitian ini adalah untuk mendukung pembangunan sebuah Sistem Sasaran Kinerja Pegawai pada Pemerintah Kabupaten Kulon Progo.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan tugas akhir ini terdiri dari 5 bab. Setiap bab mempunyai subbab yang masing-masing saling berhubungan satu dengan yang lain. Secara ringkas, sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang deskripsi umum isi tugas akhir yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisi tentang kajian pustaka dan teori tentang Metode *Human Centered Design*.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metode yang dilakukan dalam penelitian agar memperlancar pengerjaan tugas akhir dan lebih terarah.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan kelanjutan dari bab metode penelitian. Tahap implementasi dan pembahasan berisi tentang proses perancangan *user interface*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.