

BAB II
KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Kajian Pustaka

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Peneliti, Tahun	Objek / Data	Metode Penelitian	Hasil
1	Muhammad Rendiansah, dkk, 2017	Pengembangan <i>User Interface</i> Aplikasi Berbasis <i>Web</i>	<i>Human Centered Design</i>	Desain Antarmuka Aplikasi <i>Guide Me</i>
2	A.R. Bagas Danang Haditio, 2017	Rancang Bangun Aplikasi	<i>Waterfall</i>	Terbangunnya Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai
3	Iunike Kartika Dewi, dkk, 2018	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi	<i>Webuse dan Heuristic Evaluation</i>	Hasil evaluasi antarmuka aplikasi memiliki level <i>usability</i> “GOOD”
4	Siti Nurazizah, 2018	Rancangan <i>Prototype Mockup</i>	<i>User Centered Design</i>	<i>Mockup</i> dengan menentukan nilai median berdasar <i>task analys</i>
5	Ramadhani, A. 2017	Analisis <i>User Interface</i> dan <i>User Experience</i>	<i>User Centered Design</i>	<i>System Usability Scale</i> (SUS) menunjukkan nilai kebergunaannya sebagai <i>prototype</i>
6	Bambang Sulistyanto, 2021	Rancangan <i>User Interface</i>	<i>Human Centered Design</i>	Rancangan <i>User Interface</i> Aplikasi SKP

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Rendiansah, Hanifah Muslimah Az-Zahra dan Mochamad Chandra Saputra yang berjudul “Pengembangan *UserInterface* Aplikasi *Guide Me!* Berbasis *Web* dengan Pendekatan *Human-Centered Design*” menunjukkan bahwa desain antar muka pengguna sesudah diterapkan metode HCD memiliki nilai *usability* yang lebih baik. Pada aspek

efektivitas tingkat keberhasilan 96% untuk *traveler* dan 96% untuk *tour guide*, sedangkan aspek efisiensi hasil waktu rata-rata menurun dari waktu yang didapat pada desain awal dan pada aspek kepuasan *user* meningkat lebih baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh A.R. Bagas Danang Haditio yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penilaian Kinerja Pegawai Pada Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Jawa Timur” menjelaskan bahwa aplikasi yang dibangun dengan metode Waterfall SDLC ini seluruh fitur dalam aplikasi penilaian kinerja yang digunakan untuk empat pengguna, yaitu: Admin, Pegawai, Penilai, dan Superuser telah mengikuti proses bisnis yang ada.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Iunike Kartika Dewi, Yusi Tyroni Mursityo dan Rekyan Regasari Mardi Putri dengan judul “Analisis *Usability* Aplikasi Pemesanan Layanan Taksi Perdana Menggunakan Metode *Webuse dan Heuristic Evaluation*” menjelaskan bahwa hasil *Webuse* terhadap pengguna taksi menunjukkan tingkat *usability* lebih tinggi dari pada *driver* taksi, sedangkan pada hasil *heuristic* teridentifikasi pelanggaran *usability* lebih banyak bagi pengguna taksi daripada *driver* taksi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Nurazizah dengan judul “Rancangan *Prototipe Mockup* Sistem Informasi Manajemen Pada Biro Travel UINSA” menunjukkan bahwa dengan menggunakan *tools UML (Unified Modelling Language)* umpan balik dari rancangan *prototype mockup* berdasar *task analys* penyebaran kuisioner dengan skala penilaian satu sampai tujuh, menghasilkan rekapitulasi nilai median dari Admin yang bernilai 7 (sangat mudah), Keuangan bernilai 7 (sangat mudah), dan Pimpinan bernilai 6 (mudah).

5. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, A yang berjudul “Analisis *User Interface* dan *User Experience* dengan Pendekatan *User-Centered Design*” menjelaskan bahwa *prototype website* akakom.ac.id yang memiliki kesesuaian dengan pengguna dan metodologi yang telah dirumuskan, setelah dilakukan pengujian *System Usability Scale* (SUS) telah memiliki nilai kebergunaan 7.5 yang diterima nilai kebergunaannya sebagai *prototype*.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Definisi Penilaian Kinerja

Penilaian pegawai merupakan evaluasi yang sistematis dari pekerjaan pegawai dan potensi yang dapat dikembangkan. Penilaian adalah proses penafsiran atau penentuan nilai, kualitas, atau status dari beberapa objek, orang ataupun sesuatu. Sehingga dapat dikatakan bahwa penilaian kinerja adalah suatu proses penilaian kinerja pegawai yang dilakukan pimpinan perusahaan/institusi secara sistematis berdasarkan pekerjaan yang ditugaskan kepadanya.

2.2.2 Definisi Sasaran Kerja Pegawai

Sasaran Kerja Pegawai adalah rencana kerja dan target yang akan dicapai oleh seorang Pegawai Negeri Sipil, yang disusun dan disepakati bersama antara Pejabat Penilai dengan Pegawai Negeri Sipil yang dinilai, meliputi : kegiatan tugas pokok jabatan, bobot kegiatan, sasaran kerja yang akan dicapai, target (aspek kuantitas, kualitas, waktu dan/atau biaya).

2.2.3 Aplikasi

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2005: 52), Aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Menurut para ahli, aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output (Jogiyanto, 2005). Aplikasi adalah kumpulan perintah program yang dibuat untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (Hendrayudi, 2005).

2.2.4 Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah library framework CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan *front-end website*, yang merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan javascript yang digunakan developer. *Bootstrap* menyediakan kumpulan komponen *class interface* dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan serta memiliki fitur grid yang berfungsi untuk mengatur layout pada halaman website yang bisa digunakan dengan mudah dan cepat.

2.2.5 Website

Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan webpage dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hypertext). Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape

Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya (Lukmanul, 2004). Website (situs web) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. URL adalah suatu sarana yang digunakan untuk menentukan lokasi informasi pada suatu web.

2.2.6 Kriteria Website yang baik

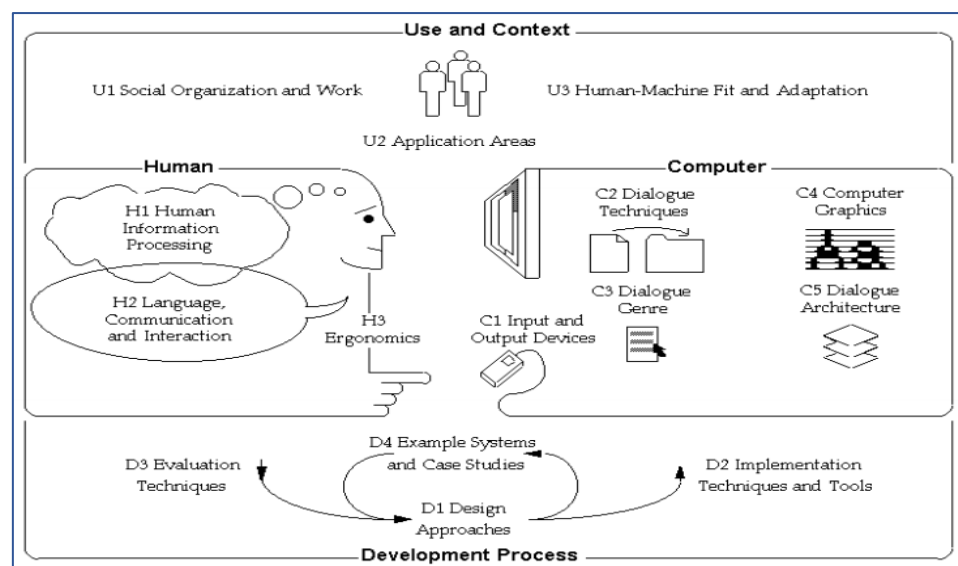
Beberapa kriteria yang diperhatikan untuk membuat *website* yang baik (Suyanto, 2009) sebagai berikut :

1. *Usability*, yaitu kemudahan pengguna dalam menggunakan situs *web* dengan efektif sehingga pengguna dapat dengan mudah dan cepat mengoperasikannya.
2. *Navigation*, yaitu membantu pengguna untuk menelesuri situs *web*. Navigasi dapat berupa teks, gambar atau animasi, dengan kriteria mudah dipelajari, konsisten, label yang jelas dan mudah dipahami.
3. *Graphic Design*, yaitu desain yang baik memiliki komposisi warna yang baik, *layout* yang konsisten, teks yang mudah dibaca pengguna sehingga membentuk satu kesatuan yang harmonis.
4. *Contents*, yaitu gaya penulisan dan bahasa yang digunakan harus disesuaikan dengan target audien.
5. *Compatibility*, yaitu situs *web* dapat kompatibel dengan berbagai *browser* dan memberikan alternatif jika *browser* yang digunakan tidak dapat menampilkan.
6. *Loading time*, yaitu situs *web* yang menampilkan lebih cepat kemungkinan akan kembali dikunjungi oleh pengguna.

7. *Functionality*, yaitu situs *web* berkerja dengan menggunakan *script* seperti HTML, PHP, ASP, dan lain-lain.
8. *Accesibility*, yaitu situs *web* harus dapat digunakan oleh setiap orang.
9. *Interactivity*, yaitu melibatkan pengguna untuk mendapatkan *experience* dengan situs *web*, semisal *hyperlinks* dan *feedback*.

2.2.7 Human Computer Interaction

Human Computer Interaction (HCI) atau interaksi manusia dan komputer adalah hubungan antara manusia dan komputer yang mempunyai karakteristik tertentu untuk mencapai suatu tujuan dengan menjalankan sebuah sistem yang bertopengkan sebuah antarmuka pemakai (*interface*) (Lubis, 2019). Menurut (Martono & Kurniawan, 2011) peran utama dari interaksi manusia dan komputer adalah untuk menghasilkan sistem yang mudah digunakan, aman, efektif dan efisien. Garis besar interaksi manusia dan komputer dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Interaksi Manusia dan Komputer

Dapat ditarik kesimpulan bahwa interaksi manusia dan komputer adalah hubungan antara manusia dan komputer untuk menciptakan sebuah sistem yang mudah digunakan, efektif, efisien dan aman dengan menggunakan antarmuka.

2.2.8 User Interface

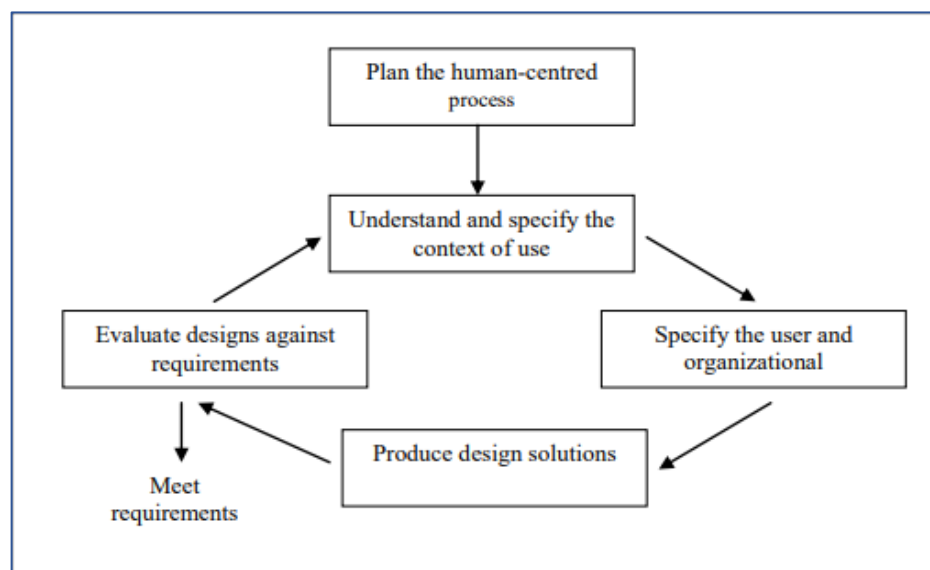
User interface adalah segala sesuatu bentuk tampilan yang menghubungkan sistem dengan pengguna sehingga tujuan dari sistem tersebut dapat digunakan. Interaksi sistem dengan pengguna haruslah mudah dan sederhana, dapat diwakilkan dengan adanya *input* dan *output*. Dengan hal ini *input* ialah bagaimana pengguna memberikan perintah atau kebutuhan ke sistem. Sedangkan *output* ialah bagaimana komputer memberikan *respon* kepada pengguna (Galitz, 2007).

2.2.9 Teori Warna

Warna termasuk salah satu terpenting dalam desain karena dengan warna suatu karya akan mempunyai nilai tersendiri. Selain itu pemilihan warna yang tepat dengan tampilan yang enak dilihat akan memberikan rasa ketertarikan pengunjung terhadap situs *web*. Beberapa pertimbangan mengenai keindahan, identitas dan kegunaan yang harus diperhatikan. Ahli filsafat seperti Isaac Newton, Johann Wolfgang von Goethe dan Johannes Itten memberikan pemahaman mengenai keberadaan warna yang dijelaskan dengan roda warna (*color wheel*). Roda warna merupakan diagram warna berupa lingkaran yang dikembangkan untuk menyajikan konsep dan terminologi teori warna yang terbagi menjadi warna primer, sekunder, dan tersier (George, 2016).

2.2.10 *Human Centered Design (HCD)*

Human Centered Design merupakan pendekatan pengembangan desain dengan tujuan membuat interaktif sistem lebih bermanfaat dengan berfokus pada pengalaman pengguna terhadap sistem. Dengan metode *Human Centered Design* untuk meningkatkan pengalaman pengguna mencakup usability pengguna yang memiliki aspek efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna (ISO 9241-210). Desain HCD lebih mengarah kepada kemudahan penggunaan dan kinerja yang akan menghasilkan solusi desain antarmuka. Evaluasi HCD diperlukan untuk mengidentifikasi tiga aspek tentang siapa yang akan menggunakan sistem, tugas apa yang dilakukan, dan bagaimana untuk meningkatkan prosedur untuk mengenali masalah yang mungkin dihadapi saat menggunakan sistem. Keterlibatan pengguna dapat membantu dalam pengembangan sistem yang lebih efektif dan efisien dengan tujuan mencapai kepuasan pengguna (Perdana, Brata, & Az-Zahra, 2017).



Gambar 2. 2 Proses *Human Centered Design*