

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

World Health Organization (WHO) menjelaskan bahwa *Coronaviruses* (Cov) adalah virus yang menyebabkan penyakit flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti Sindrom Pernafasan Timur Tengah (MERS-CoV) dan Sindrom Pernafasan Akut Parah (SARS-CoV). Infeksi virus ini disebut COVID-19. Berdasarkan Kementerian Kesehatan Indonesia, perkembangan kasus COVID-19 di Wuhan berawal pada tanggal 30 Desember 2019 dimana Wuhan Municipal Health Committee mengeluarkan pernyataan "*Urgent Notice On The Treatment Of Pneumonia Of Unknown Cause*". Penyebaran virus Corona ini sangat cepat bahkan sampai ke lintas negara.

Banyaknya jumlah korban jiwa membuat berbagai negara menerapkan Protokol Covid-19 sesuai dengan anjuran World Health Organization (WHO) termasuk Indonesia, mulai dari cuci tangan, menjaga jarak, tidak berkerumun hingga dilakukan isolasi mulai dari isolasi mandiri perorangan sampai seluruh kota atau yang akrab disebut PSBB. Akibatnya perusahaan menerapkan skema bekerja dari rumah (*Working from Home/WFH*) yang telah ditetapkan oleh pemerintah, skema WFH merupakan bagian dari konsep telecommuting atau bekerja jarak jauh (Mungkasa, 2020). Untuk mengantisipasi kondisi yang terjadi, perusahaan dituntut untuk menyesuaikan sistem yang dipakai, salah satunya dengan membuat sistem presensi secara online yang lebih efisien.

PT. Pupuk Indonesia Holding Company (PIHC) merupakan perusahaan induk Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam bidang pupuk di Indonesia. Saat ini PT. Pupuk Indonesia Holding Company (PIHC) masih menggunakan sistem presensi dengan sidik jari yang berada di kantor. Sistem manajemen karyawan pada PIHC juga masih menggunakan *website*. Untuk mengantisipasi kondisi saat ini PT. Pupuk Indonesia Holding Company membutuhkan aplikasi presensi dan manajemen karyawan yang lebih efisien untuk meningkatkan kinerja departemen terkait dalam mengelola informasi. Aplikasi ini diberi nama PI Smart yang fungsi

dasarnya dapat digunakan untuk melakukan presensi dan kegiatan administrasi perusahaan seperti pengajuan, approval hingga informasi terkait perusahaan yang dapat digunakan pada situasi pandemi covid-19 maupun situasi normal pada biasanya. Perancangan desain aplikasi pada PI Smart dilakukan agar mempersingkat waktu pengembangan, meminimalisir biaya, dan mengetahui kebutuhan pada aplikasi. Harapan dari stackholder pada perancangan ini dapat mempercepat komunikasi dengan pengembang mengenai aplikasi yang akan dibuat dan nantinya dapat mempermudah karyawan, direktur dan pihak manajemen SDM beserta jajarannya dalam menggunakan aplikasi.

User Experience (UX) menjadi peran utama saat berinteraksi dengan sebuah aplikasi. Kemudahan dan kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi sangat berpengaruh pada keberlangsungan sebuah aplikasi. Desain user experience yang buruk akan mengurangi pengguna atau bahkan ditinggalkan. Karena *User Experience (UX)* yang baik sama dengan aksesibilitas yang baik (Krug, 2014).

Aplikasi PI Smart dirancang menggunakan metode *design thinking*. Metode *design thinking* adalah sebuah konsep pemecahan masalah yang dikembangkan oleh Brown dan Wyatt. *Design Thinking* digunakan sebagai salah satu metode baru dalam proses desain. *Design Thinking* disebut *human-centered* yang berfokus pada manusia dalam memecahkan masalah untuk mendapatkan solusi yang dimana melibatkan pengguna dalam prosesnya. Pemecahan masalah ini dinilai efektif karena dapat menghasilkan solusi yang sesuai dengan kebutuhan user (Zaki & Sukoco, 2019). *Design Thinking* merupakan sebuah disiplin yang menggunakan sensibilitas desainer dan metode untuk mencocokkan kebutuhan masyarakat dengan sesuatu yang secara teknologi layak dan apa yang layak menurut strategi bisnis dapat diubah menjadi nilai pelanggan dan peluang pasar (Kelley & Brown, 2018). Metode *Design Thinking* memiliki 5 tahapan yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pada metode ini peran dari pengguna sangat penting karena hasil desain akan digunakan oleh pengguna. Proses yang berulang pada *design thinking* ini membantu proses perancangan solusi yang sesuai dengan pengguna.

Berdasar penjabaran masalah di atas dengan memperhatikan aspek *user experience (UX)* yang berfokus pada kebutuhan pengguna yang memberi

kemudahan dan efisiensi bagi pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi. Tujuan penelitian ini untuk meneliti dan memaparkan hasil penerapan metode *design thinking* pada perancangan desain aplikasi PI Smart agar proses pengembangan dapat dilakukan secara cepat dan menghemat biaya.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang desain *User Experience* aplikasi PI Smart berdasarkan kebutuhan pengguna menggunakan metode Design Thinking.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka batasan masalah tersebut diantaranya yaitu:

1. Fitur berfokus pada stakeholder atau user pesona.
2. Tidak dilakukan perbaikan desain setelah testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang desain *User Experience* aplikasi PI Smart sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Mendapatkan spesifikasi kebutuhan dari aplikasi PI Smart untuk dikembangkan.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1 Memudahkan para karyawan untuk melakukan presensi dan pengajuan.
- 2 Memudahkan direktur atau pihak manajemen beserta jajarannya dalam memantau kehadiran karyawan.
- 3 Mempercepat dalam pengembangan aplikasi.