

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi Kepegawaian dan Kinerja atau biasa disingkat SIKEREN merupakan aplikasi untuk absensi seluruh karyawan ASN (Aparatur Sipil Negara) Kabupaten Jember yang berbasis *mobile*. Para ASN menggunakan aplikasi tersebut untuk melakukan absensi di wilayah instansi masing-masing dengan menyalakan fitur “lokasi” di *Android* dan absensi menggunakan scan wajah melalui camera di *Android*.

Hal tersebut harus didukung dengan peran sistem yang disebut *User Interface* atau UI dan *User Experience* atau UX yang baik, menarik, dan mudah dipahami oleh pengguna. *User Interface* sendiri memiliki makna sebagai tampilan visual dalam menghubungkan sistem dengan para penggunanya atau *user* yang dimana sistem ini berupa website, atau aplikasi mobile. *User Interface* adalah komponen yang tidak dapat terpisah dengan aplikasi yang berfungsi sebagai penghubung antara aplikasi dengan para penggunanya agar mudah dalam berinteraksi (Anggara et al., 2021). *User Experience* bermakna sebagai pengalaman pengguna dalam berinteraksi atau memakai produk aplikasi maupun *website*. *User Experience* lebih berfokus pada bagaimana layanan yang ada pada produk tersebut. Apakah produk tersebut mudah dipakai oleh pengguna, juga seberapa sederhana dalam memahami pengalaman produk. UX didefinisikan sebagai persepsi dan reaksi seseorang dalam menggunakan atau mengantisipasi penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan (Fitriana et al., 2020). Dalam penerapan perancangan *User Experience* (UX) design usability sangatlah penting, dikarenakan *usability* mengacu pada penggunaan produk yang dapat berdampak fatal apabila terdapat kesalahan dalam merancang UI dan UX, hal ini bisa berakibat gagalnya produk diterima pasar. Maka dari itu tampilan antar muka akan menentukan apakah pengguna aplikasi mudah dan nyaman dalam menggunakan aplikasi serta bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi tersebut.

Pada hasil *preresearch*, dengan menyebarkan kuesioner menggunakan pertanyaan-pertanyaan mengenai *system usability scale* (SUS) kepada para ASN di Kabupaten Jember dengan jumlah 100 (seratus) responden. Nilai rata-rata kuesioner pertanyaan SUS, setelah dibagikan dan diberi skor adalah 61, memberikan skala nilai D dan menempatkannya dalam kategori marginal (buruk). Aplikasi SIKEREN Jember memiliki nilai kata sifat *poor* berdasarkan hasil.

Pada hasil penyebaran kuisioner mengungkapkan beberapa permasalahan yang dihadapi para ASN saat menggunakan aplikasi SIKEREN Jember, seperti ketidakmampuan membaca font tulisan di setiap tampilan menu deskripsi tata letak aplikasi karena tulisan tampak samar dengan latar belakang tulisan. Sebagian ASN lainnya mengatakan tampilan aplikasi kurang menarik dan informatif dalam memberikan informasi rekap absensi selama satu bulan atau satu minggu, pewarnaan pada icon aplikasi kurang cocok untuk keterangan menu.

Dengan hal ini pentingnya melakukan evaluasi dengan pendekatan *UX* berguna mengetahui pengalaman yang dirasakan oleh user seperti perasaan senang, kemudahan penggunaan aplikasi, merasa tertekan dan merasa puas saat memakai aplikasi absensi SIKEREN Jember (Widhiani et al., 2018). Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada aplikasi SIKEREN, tampilan visual aplikasi tersebut masih harus diperbaiki mengingat tampilannya kurang menarik dan masih cukup sulit untuk digunakan oleh penggunanya dalam pengaplikasian.

Sangat penting untuk merancang peningkatan untuk menghasilkan aplikasi dengan antarmuka yang menarik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Setelah pemeriksaan, desain perbaikan digunakan untuk membuat rekomendasi tampilan antarmuka. Karena fungsinya yang menempatkan pengguna di pusat pengembangan sistem, metodologi *User Centered Design* (UCD) dapat digunakan untuk menguraikan proses perbaikan dan menilai presentasi antarmuka. (Gunawan et al., 2019).

User Centered Design (UCD) merupakan suatu metode yang digunakan untuk merancang *user interface* yang fokus pada *usability goals*, dan dirancang sesuai dengan perilaku *user* agar *interface* sesuai dengan kebutuhan. Berawal dari tujuan pembangunan hingga penentuan desain aplikasi tersebut tergantung dari para penggunanya, serta terdapat beberapa tahap yang perlu di perhatikan dalam menggunakan metode *User Centered Design* yaitu *Understand Context of Use*, *Specify User Requirements*, *Design Solution*, dan *Evaluation Against Requirements*.

Oleh karena itu dalam Tugas Akhir ini penulis tertarik untuk membangun *User Interface* dan *User Experience* SIKEREN dengan menggunakan program Figma. Dengan dilakukannya penelitian ini, diharapkan aplikasi SIKEREN menjadi akses utama dalam presensi yang digunakan oleh seluruh ASN di Kabupaten Jember dan tampilannya diperbarui agar lebih menarik dan modern dari segi *User Interface Design* dan *User Experience*, sesuai dengan kenyamanan dan kebutuhan ASN di Kabupaten Jember.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah penelitian yang akan dibahas berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil analisis kenyamanan dan kemudahan pada pengguna terhadap desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi SIKEREN versi 1.5.2 ?
2. Bagaimana hasil analisis kenyamanan dan kemudahan pada pengguna terhadap desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* setelah di desain kembali menggunakan metode *User Centered Design* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan yang telah dirumuskan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini diantaranya :

1. Dapat mengetahui tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna aplikasi terhadap desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi SIKEREN versi 1.5.2
2. Dapat mengetahui tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna aplikasi terhadap desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi SIKEREN versi 1.5.2 yang telah di desain kembali.

1.4 Manfaat Penelitian

Setelah tujuan penelitian yang dikemukakan diatas tercapai, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan berbagai macam manfaat diantaranya :

1. Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan masukan informasi yang terkait judul penelitian kepada pembaca dan pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Jember.
2. Penelitian ini menerapkan ilmu pengetahuan yang telah peneliti dapatkan selama perkuliahan untuk membantu instansi Dinas Komunikasi & Informasi Jember.
3. Mengetahui rekomendasi perbaikan untuk perkembangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada aplikasi SIKEREN JEMBER sesuai kebutuhan Aparatur Sipil Negara untuk melakukan absensi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di tentukan oleh penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Versi aplikasi yang peneliti gunakan adalah SIKEREN JEMBER versi 1.5.2.
2. Pendekatan metode *User Centered Design* dari penelitian ini menghasilkan sebuah redesign berupa rekomendasi UI yang tidak mengubah sistem dan pengembangan aplikasi. Berupa rekomendasi prototype dari aplikasi SIKEREN JEMBER 1.5.2 menggunakan tools Figma.
3. Proses perancangan user interface dan user experience didasarkan pada metode *User Centered Design (UCD)* yang digunakan, karena metode ini dapat membantu mengidentifikasi dan mencari solusinya.
4. Pemilihan responden hanya terbatas pada 100 PNS menggunakan rumus slovin dengan margin error 10% untuk menentukan jumlah sampel yang diambil.
5. Metode untuk mengukur kepuasan pengguna menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

