

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Semakin berkembangnya dunia Teknologi Informasi (TI) dan bidang sumber daya manusia di suatu organisasi, semakin berkembang pula aplikasi yang dapat memudahkan manusia untuk menjalankan tugas, salah satunya adalah aplikasi *Human Resource Information System* (Bal dan Ertemsir., 2022). Penggunaan *Human Resource Information System* (HRIS) sebagai sarana dalam pengelolaan perusahaan dapat memberikan efektivitas dan efisiensi pada pengelolaan sumber daya perusahaan sehingga dapat menghemat waktu, biaya, dan meminimalisir kesalahan atau *human error* yang seringkali terjadi apabila pengelolaan masih dilakukan secara manual (Ali Quaosar dan Rahman., 2021). HRIS terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis sumber daya perusahaan melalui perangkat lunak. Hal ini dapat mencapai efisiensi, mempercepat kinerja, dan mengurangi kesalahan terkait informasi yang dapat manajemen sumber daya manusia dalam suatu organisasi (AlHamad dkk., 2022).

HRIS berperan penting dalam menjamin perkembangan kompetensi individu yang dapat menjadikan keunggulan bagi perusahaan itu sendiri (Nawaz dalam Magagula., 2020). Fitur penting yang banyak digunakan pada HRIS adalah fitur kehadiran yang dapat memudahkan karyawan melakukan proses absen secara daring (Bal dan Ertemsir., 2022). Lebih lanjut, penerapan HRIS dapat memberikan efisiensi pada waktu dan kepuasan sumber daya pengelolaan manajemen (Suharti dkk., 2018). Perusahaan perlu mempertimbangkan penggunaan HRIS dan mengatasi tantangan yang ada seperti tantangan teknologi, budaya organisasi, dan dukungan kepemimpinan agar dapat meningkatkan kinerja perusahaan dan mengimbangi kemajuan teknologi yang ada sebagai keberhasilan dalam pemanfaatan HRIS (Abuhantash., 2023).

Fitur yang terdapat pada HRIS salah satunya adalah kemudahan melakukan proses kehadiran dimana saja bahkan dari rumah. Semakin berkembangnya

teknologi, fitur kehadiran dapat dilakukan melalui *smartphone* menggunakan teknologi pengenalan wajah dan geolokasi untuk mengetahui lokasi terkini dari karyawan yang melakukan kehadiran (Anshari dkk., 2021). Pada penelitian yang dilakukan oleh Anshari dkk. mengenai perancangan sistem kehadiran *work from home*, sistem dilakukan perancangan aplikasi menggunakan metode *user-centered design* dan pengujian *usability* menggunakan evaluasi pendekatan kuantitatif dan melakukan wawancara kepada peserta yang sama ketika dilakukan wawancara pada tahap awal perancangan sistem, serta pengisian kuesioner kepada responden. Penelitian tersebut menghasilkan sistem yang dirancang mendapat respon positif dari responden. Akan tetapi, sistem kurang memiliki platform *website* yang dapat memudahkan tanpa harus mengunduh aplikasi (Anshari dkk., 2021).

Oleh karena itu, pengembangan aplikasi *Human Resource Information System* pada platform *website* serta perancangan dengan metode yang cepat dan iteratif sangat penting untuk diperhatikan dalam konteks penelitian ini. Penggunaan aplikasi HRIS pada platform *website* dapat memudahkan pengguna tanpa harus mengunduh aplikasi di telepon seluler sehingga menghemat kapasitas penyimpanan. Dalam pengembangan aplikasi HRIS menggunakan platform *website*, diperlukan antarmuka yang baik dan efektif dalam perancangannya. Antarmuka menjadi aspek yang sangat penting sehingga merancang antarmuka yang baik dapat memberikan penilaian yang baik dan efektif (Johnson., 2020). Salah satu metode perancangan antarmuka adalah metode Lean UX yang menekankan perancangan yang cepat dan iterasi desain yang berulang untuk memastikan produk sesuai dengan kebutuhan pengguna dengan menerapkan kerja kolaboratif, iteratif, dan responsif (Gothelf dan Seiden., 2021). Dalam mendapatkan evaluasi aplikasi yang sesuai, diperlukan juga metode berpikir keras yang dapat membantu penguji dalam menemukan permasalahan serta rekomendasi untuk aplikasi selama proses iterasi desain. Metode *Retrospective Think Aloud* digunakan untuk mendapatkan wawasan bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem yang berguna dalam menghasilkan data evaluasi dan rekomendasi sebagai perbaikan sistem (Cho dkk., 2019).

Berdasarkan latar belakang tersebut, pada penelitian ini akan dilakukan perancangan desain antarmuka dan desain pengalaman pengguna pada aplikasi *Human Resource Information System* (HRIS) berbasis *website* di perusahaan PT Mitra Solusi Aktual Integrasi (Masagi). Perusahaan ini bergerak di bidang *software* dan sudah berdiri sejak tahun 2021. Aplikasi ini dinamakan aplikasi HRIS Masagi yang merupakan singkatan dari nama perusahaan, dimana memiliki kegunaan untuk memudahkan pengelolaan kegiatan kehadiran dan melihat riwayat kehadiran. Aplikasi HRIS Masagi dirancang sesuai dengan *Minimum Viable Product* yang telah ditetapkan oleh perusahaan Masagi. Perancangan UI/UX aplikasi dirancang menggunakan metode Lean UX dengan analisis *usability* menggunakan metode *Retrospective Think Aloud* (RTA) dan *System Usability Scale* (SUS). Lean UX merupakan metode perancangan UI/UX dengan iterasi cepat, bekerja dengan sistem kolaboratif dan responsif. Pada penelitian ini, fitur yang dirancang dan diujikan kepada pengguna berfokus pada fitur kehadiran karyawan.

Pada pengujian kegunaan, digunakan metode *Retrospective Think Aloud* (RTA) dan pengisian kuesioner *System Usability Scale* (SUS) kepada pengguna akhir yang dalam hal ini adalah pengguna eksternal yang memenuhi kriteria untuk menggunakan aplikasi HRIS. *Retrospective Think Aloud* merupakan teknik memoderasi peserta dimana pada pelaksanaan pengujian, peserta menguji sistem dan mengerjakan *task* sampai dengan selesai sambil dilakukan perekaman layar. Setelah selesai, moderator dan peserta akan menelusuri video tersebut sembari mendiskusikan hasil pengujian untuk mendapatkan umpan balik terkait dengan permasalahan yang ditemukan selama proses pengujian. Selain itu, pengukuran menggunakan *System Usability Scale* (SUS) terbukti mudah digunakan dan memberikan hasil yang akurat dan valid untuk menentukan apakah sistem sudah dapat digunakan dengan baik pada lingkup sampel penelitian yang kecil. Diharapkan pada penelitian ini memberikan hasil dan temuan baru mengenai pengujian *usability* yang menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif untuk mencari masalah dan temuan baru pada aplikasi HRIS.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan desain UI/UX pada aplikasi *website* HRIS Masagi?
2. Bagaimana hasil efektivitas, efisiensi, dan kelayakan desain UI/UX berdasarkan hasil *usability testing* pada aplikasi *website* HRIS Masagi?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan mengembangkan desain UI/UX pada aplikasi *website* HRIS Masagi menggunakan metode Lean UX.
2. Melakukan pengujian *usability testing* untuk mengetahui hasil efektivitas, efisiensi, dan kelayakan desain UI/UX pada aplikasi *website* HRIS Masagi menggunakan metode *System Usability Scale* dan *Retrospective Think Aloud*.

1.4 Batasan Penelitian

1. Penelitian berfokus pada implementasi metode Lean UX pada rancang bangun antarmuka aplikasi HRIS Masagi pada fitur sistem kehadiran karyawan, fitur riwayat kehadiran, dan fitur pengajuan izin.
2. Pengujian *usability* menggunakan metode *Retrospective Think Aloud* dan *System Usability Scale*.
3. Fitur yang dibangun berfokus pada *Minimum Viable Product* (MVP) yang sudah ditentukan oleh perusahaan PT Mitra Solusi Aktual Integrasi.
4. Pengujian kepada pengguna akhir dilakukan kepada pengguna eksternal diluar karyawan perusahaan PT. Masagi dan dilakukan sebanyak satu kali karena proses desain dibuat dari awal.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Bagi penulis, manfaat penelitian ini untuk menerapkan ilmu mengenai bidang *Human Computer Interaction* khususnya pada *user interface*, *user experience*, dan pengujian *usability*.
2. Bagi pengembang aplikasi, bermanfaat sebagai acuan mengenai hasil evaluasi aplikasi yang sudah dikembangkan sehingga dapat mengetahui

kekurangan dan memperbaiki aplikasi agar menjadi lebih baik dan banyak digunakan oleh pengguna.

3. Bagi pengguna, pengujian aplikasi dilakukan untuk menghasilkan pengalaman pengguna yang baik ketika aplikasi digunakan oleh pengguna nantinya.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun dengan materi pembahasan yang terdiri dari enam bab yang saling berhubungan di antaranya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi. Bab ini menjelaskan gambaran keseluruhan mengenai penelitian yang akan dilakukan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teori yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan. Konsep dan teori dasar ini bermanfaat dalam penyusunan laporan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjabarkan metode penelitian yang dilakukan meliputi desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dari rumusan masalah yang dituliskan dan pembahasan mengenai penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi mengenai simpulan keseluruhan penelitian untuk menjawab rumusan penelitian. Selain itu terdapat implikasi dan rekomendasi yang ditulis untuk peneliti yang berminat melanjutkan penelitian.