

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah membawa perubahan signifikan terhadap cara perusahaan mengelola sumber daya manusia. Salah satu inovasi yang banyak diadopsi adalah penggunaan *Human Resource Information System (HRIS)* di PT. Gading Semesta Utama sebagai sistem terpadu untuk mempermudah aktivitas administrasi, termasuk pengelolaan data absensi karyawan. *HRIS* berperan penting dalam mempercepat proses pencatatan kehadiran, pengajuan cuti, serta pembuatan laporan kepegawaian secara otomatis dan akurat penerapan *HRIS* di berbagai perusahaan di Indonesia mampu meningkatkan efisiensi hingga 40% pada proses administrasi personalia karena mampu meminimalkan kesalahan manusia (*human error*) dalam pencatatan kehadiran [1].

Namun demikian, keberhasilan implementasi *HRIS* tidak hanya ditentukan oleh kecanggihan sistem, tetapi juga oleh kualitas antarmuka pengguna (*User Interface/UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience/UX*) yang ditawarkan. Desain *UI/UX* yang baik akan menentukan sejauh mana pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi sistem dan memanfaatkannya secara optimal. Apabila desain antarmuka kurang intuitif atau sulit digunakan, pengguna cenderung enggan berinteraksi dengan sistem meskipun fungsinya lengkap. Sebaliknya, desain yang sederhana, konsisten, dan responsif akan meningkatkan penerimaan pengguna serta efektivitas penggunaan sistem. Penelitian menunjukkan bahwa 70% pengguna *website HRIS* merasa puas terhadap sistem dengan tampilan *UI/UX* yang mudah digunakan dan informatif [2].

PT. Gading Semesta Utama, sebagai salah satu perusahaan yang telah menerapkan *HRIS* untuk mengelola kehadiran dan administrasi karyawan, menghadapi tantangan dalam hal optimalisasi penggunaan *website* absensi oleh karyawan. Berdasarkan pengamatan awal, ditemukan bahwa sebagian pengguna masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa fitur, seperti pencatatan kehadiran dan pengajuan cuti secara *daring*. Hal ini mengindikasikan adanya potensi permasalahan dalam desain *UI/UX website* tersebut, baik dari segi tata letak, navigasi, maupun kejelasan informasi yang disajikan. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis desain *UI/UX* yang lebih mendalam guna mengidentifikasi permasalahan, menemukan akar penyebab, dan memberikan rekomendasi perbaikan berdasarkan prinsip *Design Thinking* agar sistem menjadi lebih efektif dan mudah diadopsi oleh seluruh karyawan [3].

Penelitian terdahulu melakukan perancangan *UI/UX* di pada PT. Sumber Bahagia Metalindo menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* dalam perancangan aplikasi absensi karyawan mampu membantu mengidentifikasi kebutuhan pengguna secara lebih sistematis melalui tahapan *Empathize, Define, Ideate, Prototype, hingga Testing*. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 19 responden, rancangan *UI/UX* aplikasi absensi memperoleh skor rata-rata 48,6%, yang termasuk kategori *Marginal High* dengan tingkat kelayakan *Poor* [4].

Penelitian yang dilakukan di SD Nanda Al Manaf dengan metode *Design Thinking* membuktikan bahwa fitur aplikasi yang dirancang sesuai kebutuhan pengguna—seperti tampilan visual yang menarik, navigasi yang mudah, serta fitur interaktif—memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan partisipasi siswa sebesar 35%, 87% siswa merasa

lebih nyaman menggunakan aplikasi, serta nilai *System Usability Scale (SUS)* mencapai 82,5 yang termasuk kategori *Sangat Baik* [5].

Adapun studi kasus terjadi pada sebuah PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel membutuhkan sistem absensi yang lebih modern karena sistem *fingerprint* lama tidak lagi efisien. Perusahaan kemudian mengembangkan *website* absensi berbasis *ACS* yang harus mampu menampilkan data kehadiran, laporan, dan manajemen pengguna. Perancangan *UI/UX* dilakukan dengan metode *Design Thinking*, menghasilkan prototipe menggunakan Figma yang dinilai sangat mudah dengan tingkat keberhasilan uji coba 100% [6].

Berdasarkan permasalahan yang di alami oleh PT. Gading Semesta Utama dan penelitian terdahulu yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya maka dalam tugas akhir ini peneliti akan mengambil Analisis desain *UI/UX website* absensi *HRIS* dengan metode *Design Thinking* pada PT. Gading Semesta Utama. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan Solusi yang berpusat pada pengguna untuk meningkatkan kemudahan penggunaan dan efektivitas sistem absensi sehingga dapat mendukung kinerja para pegawai PT. Gading Semesta Utama dalam melakukan absensi secara digital.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terdapat pada penerapan sistem *Human Resource Information System (HRIS)* di PT. Gading Semesta Utama, khususnya pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, antara lain:

1. Tampilan antarmuka pengguna belum optimal dan kurang intuitif, sehingga pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami fungsi dari setiap menu yang tersedia pada sistem *HRIS*.
2. Sistem belum sepenuhnya responsif dan ramah untuk berbagai perangkat, khususnya saat diakses melalui *smartphone* atau *tablet*, sehingga mengurangi fleksibilitas pengguna dalam menggunakan *website*.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kondisi desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada *website* absensi *HRIS* yang digunakan di PT. Gading Semesta Utama saat ini?
2. Apa saja kendala dan permasalahan yang dialami oleh pengguna dalam menggunakan *website HRIS*, khususnya dalam aspek tampilan, navigasi, dan interaksi dengan sistem?
3. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dapat membantu dalam menganalisis serta mengidentifikasi kebutuhan dan perbaikan desain *UI/UX* pada *website HRIS* tersebut?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis kondisi *desain User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada *website* absensi *HRIS* yang digunakan di PT. Gading Semesta Utama saat ini.

2. Untuk mengidentifikasi permasalahan dan kendala yang dialami pengguna dalam berinteraksi dengan sistem *HRIS*, khususnya terkait tampilan, navigasi, serta kemudahan penggunaan *website*.
3. Untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses analisis *desain UI/UX* guna memahami kebutuhan dan perilaku pengguna secara mendalam.

## **1.5 Ruang Lingkup**

Penelitian dilakukan pada periode tugas akhir selama 2 bulan. Penelitian ini berfokus pada analisis desain antarmuka (*UI*) dan pengalaman pengguna (*UX*) absensi berbasis *website* sebagai bagian dari *HRIS* di PT. Gading Semesta Utama, mencakup aspek tampilan, navigasi, interaktivitas, kemudahan penggunaan, dan kenyamanan pengguna. Pendekatan *Design Thinking* digunakan melalui tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* untuk memahami kebutuhan pengguna dan merumuskan rekomendasi perbaikan desain. Subjek penelitian terdiri dari 110 karyawan pengguna *HRIS*, khususnya bagian *HR* dan staf administrasi yang terlibat dalam proses absensi.

Batasan penelitian difokuskan pada modul absensi tanpa membahas fitur *HRIS* lainnya maupun aspek teknis pemrograman atau jaringan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi internal perusahaan. Penelitian dilaksanakan selama dua bulan, mencakup kegiatan analisis sistem, pengumpulan data pengguna, evaluasi desain, serta penyusunan rekomendasi perbaikan *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking*.