

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Analisa

Analisa adalah proses sistematis yang melibatkan pengaturan, pengurutan, pengelompokan, pengkodean, dan pengkategorian data, dimana melalui perorganisasian yang terstruktur ini dapat menghasilkan tema dan hipotesis kerja yang kemudian berkembang menjadi teori substantif, sehingga memberikan makna dan nilai yang bermanfaat dalam konteks penelitian [7].

2.1.2 Desain

Desain merupakan proses pemecahan masalah yang berfokus pada penciptaan solusi visual dan fungsional dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, konteks penggunaan, dan tujuan tertentu. Desain tidak hanya tentang estetika, tetapi juga mencakup analisis, kreativitas, dan evaluasi untuk menghasilkan karya yang efektif dan dapat digunakan secara optimal. Proses desain biasanya melibatkan tahapan identifikasi masalah, eksplorasi ide, pembuatan konsep, hingga pengujian dan penyempurnaan. Dengan demikian, desain dipahami sebagai aktivitas strategis yang menggabungkan aspek visual, teknis, dan pengalaman pengguna untuk mencapai hasil yang bernilai [8].

2.1.3 Absensi

Absensi adalah sebuah pengambilan data guna mengetahui jumlah kehadiran pada suatu kegiatan. Setiap kegiatan yang membutuhkan informasi mengenai anggota tertentu akan melakukan absensi. Hal ini juga

terjadi pada dunia kerja. Salah satu kegunaan absensi adalah untuk meningkatkan kedisiplinan pegawai, demi menunjang sebuah kinerja organisasi [9]. Pada dasarnya, informasi mengenai absensi pegawai ini sangat penting bagi suatu instansi atau perusahaan seperti pada PT. Gading Semesta Utama.

2.1.4 User Interface

User Interface (UI) merujuk pada segala yang dapat dilihat, disentuh, atau diakses oleh pengguna dalam suatu aplikasi atau sistem. *UI* mencakup elemen-elemen seperti tombol, ikon, menu, dan tata letak visual, dengan tujuan menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan. Desain *UI* yang baik membantu pengguna berinteraksi dengan sistem secara efisien dan efektif. Prinsip-prinsip desain *UI* mencakup konsistensi, kontras, dan kejelasan, yang berperan penting dalam mencapai pengalaman pengguna yang positif [10].

2.1.5 User Experience

User Experience atau *UX* merupakan tanggapan atau persepsi dari seseorang yang merupakan pengalaman pengguna yang didapat saat menggunakan suatu sistem, produk atau layanan. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kepuasan saat mengakses sebuah tampilan seperti *website*, *mobile*, maupun *desktop* [11].

2.1.6 Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman *web* yang dapat diakses melalui internet. Halaman-halaman ini dapat berisi berbagai jenis informasi, gambar, video, atau interaksi dengan pengguna. Kualitas *website* dapat dinilai dari berbagai aspek, seperti fungsionalitas, kegunaan, keamanan, dan aspek visual. Fungsionalitas berkaitan dengan kemampuan *website* untuk melakukan tugas

yang diinginkan oleh pengguna seperti berbelanja ataupun mengisi formulir. Kegunaan *website* berkaitan dengan kemudahan penggunaan dan navigasi. Keamanan berkaitan dengan perlindungan data pengguna dan informasi yang disimpan pada *website*. Aspek visual berkaitan dengan desain tampilan *website* yang menarik mudah untuk dipahami oleh para pengguna [12].

2.1.7 Design Thinking

Design Thinking adalah metode yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan menekankan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Proses ini melibatkan lima Langkah utama: memahami (*empathize*), mendefinisikan (*define*), berinovasi (*ideate*), mengembangkan prototipe (*prototype*), dan menguji (*test*). Berikut adalah tahapan-tahapan dalam metode *design thinking* [13].

1. *Empathize* adalah proses memahami pengguna secara mendalam melalui observasi dan wawancara untuk mengungkap kebutuhan dan *insight* mereka.
2. *Define* adalah tahap mendefinisikan masalah berdasarkan pemahaman yang di dapat dari fase empati.
3. *Ideate* adalah fase menghasilkan berbagai ide dan Solusi potensial tanpa batasan.
4. *Prototype* adalah mengubah ide menjadi bentuk fisik yang dapat diuji, mulai dari bentuk sederhana hingga kompleks.
5. *Test* adalah proses pengujian *prototype* dengan pengguna untuk mendapatkan umpan balik dan meningkatkan desain, Dimana semua tahapan ini berfokus pada pendekatan yang berpusat pada manusia untuk memecahkan masalah secara kreatif.



Sumber : *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams* [14].

Gambar II.1 Tahap *Design Thinking*

2.1.8 Figma

Figma merupakan salah satu alat desain yang banyak digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website*, dan berbagai jenis antarmuka lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui sistem operasi *Windows*, *Linux*, maupun *Mac* selama perangkat terhubung dengan internet. Salah satu keunggulan utama Figma adalah kemampuan kolaborasinya, di mana beberapa orang dapat bekerja pada proyek yang sama secara bersamaan meskipun berada di lokasi berbeda. Fitur kolaboratif inilah yang membuat Figma menjadi pilihan favorit para desainer *UI/UX* karena memungkinkan pembuatan *prototype* aplikasi atau *website* dengan lebih cepat, efisien, dan terstruktur [15].

2.1.9 *System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale (SUS) adalah sebuah metode untuk menilai seberapa mudah suatu sistem atau produk digunakan. Metode ini dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986 dan menjadi salah satu alat ukur yang terpercaya, banyak digunakan, efisien, dan hemat biaya. *SUS* membantu kita mendapatkan gambaran cepat tentang tingkat kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam berinteraksi dengan sebuah sistem atau produk [16].

2.2 Penelitian Terkait

Tabel II.1 Penelitian Terkait 1

No	Penulis/Tahun	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Ananda Fauzansyah/(2024)	<i>Re-Design UI/UX of PNM Digi Employee Application Using Design Thinking Method to Increase User Experience Satisfaction.</i>	<i>Design Thinking</i>	hasil dari penelitian ini meredesain <i>UI/UX</i> aplikasi PNM Digi Karyawan dengan metode <i>Design Thinking</i> , menghasilkan tiga solusi utama: pengingat absensi, penyederhanaan transaksi saldo Digi, dan penambahan panduan pada fitur <i>Employee Digital Services (EDS)</i> . Desain baru ini meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna [17].
2	Mentari E.M. Pangkey/(2024)	Perancangan <i>UI/UX Website UPT Bahasa menggunakan Heuristic Evaluation dan User-Centered Design</i>	<i>User-Centered Design (UCD)</i>	Hasil dari penelitian ini meningkatkan <i>UI/UX website UPT Bahasa Universitas Sam Ratulangi</i> menggunakan <i>Heuristic Evaluation dan User Centered Design</i> , dengan skor

				<i>SUS Remote test</i> 99 dan <i>In Person test</i> 95,50 [18].
3	Ayu Putri Qirani, Prita Dellia, Istighfarina Izzatul Laili, Selvira Pramesti Cahyani, Nabila Rizqiullah dan AhmadZahrial/ (2024)	Perancangan <i>UI/UX</i> Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis <i>Mobile</i> Menggunakan Aplikasi FIGMA	<i>Design-Based Research</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan <i>UI/UX</i> aplikasi penjualan makanan berbasis <i>mobile</i> dengan Figma berhasil menghasilkan prototype yang intuitif, mudah digunakan, dan sesuai kebutuhan pengguna [19].
4	Kris Adiwinata, Bagja Nugraha, Taufik Ridwan/ (2024)	Penerapan Metode <i>User Centered Design</i> Dalam Perancangan Desain <i>UI/UX Website</i> SMAN 5 KARAWANG	<i>User Centered Design (UCD)</i>	Penelitian ini menghasilkan desain <i>UI/UX</i> baru untuk <i>website</i> SMAN 5 Karawang dengan metode <i>UCD</i> yang berfokus pada kebutuhan pengguna. Desain baru berhasil menambah fitur yang diperlukan dan meningkatkan <i>usability</i> secara signifikan, dari skor <i>SUS</i> 62,8 menjadi 78,4, sehingga dinilai lebih mudah digunakan dan layak untuk diimplementasikan [20].

5	Alifia Nurhasana, Apriade Voutama/ (2024)	Perancangan <i>User Interface</i> Dan <i>User Experience</i> Pada Aplikasi <i>E-LEARNING</i> Menggunakan Metode <i>User Centered Design</i>	<i>User Centered Design (UCD)</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa <i>prototype</i> aplikasi <i>e-learning</i> yang dirancang menggunakan metode <i>UCD</i> berhasil memenuhi sebagian besar kebutuhan pengguna. Tingkat kemudahan penggunaan tergolong tinggi, tetapi beberapa elemen desain tetap harus ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih maksimal [21].
---	---	---	-----------------------------------	---

Penelitian terkait *UI/UX* telah banyak dilakukan, di antaranya Ananda Fauzansyah (2024) dengan metode *Design Thinking* yang meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi *PNM Digi*, Mentari E. M. Pangkey (2024) dengan pendekatan *UCD* dan *Heuristic Evaluation* pada *website UPT Bahasa* yang memperoleh skor *SUS* sangat tinggi, Ayu Putri Qirani dkk. (2024) yang merancang *prototype* aplikasi penjualan makanan berbasis mobile menggunakan *Design-Based Research* dan *Figma*, Kris Adiwinata dkk. (2024) yang meningkatkan *usability website* SMAN 5 Karawang melalui metode *UCD*, serta Alifia Nurhasana dan Apriade Voutama (2024) yang merancang *UI/UX* aplikasi *e-learning* dengan metode *UCD* yang memenuhi kebutuhan pengguna meskipun masih memerlukan perbaikan desain.

2.2.1 Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan

Berdasarkan penelitian terdahulu, sebagian besar penelitian *UI/UX* dilakukan pada berbagai objek seperti aplikasi karyawan, *website* pendidikan, aplikasi penjualan, dan sistem e-learning dengan menggunakan metode *Design Thinking*, *User-Centered Design (UCD)*, *Heuristic Evaluation*, serta *Design-Based Research*. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada perancangan *prototype UI/UX* baru dan pengujian tingkat usability untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Berbeda dengan penelitian terdahulu, penelitian ini berfokus pada analisis desain *UI/UX website* absensi *HRIS* di PT. Gading Semesta Utama menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini tidak hanya merancang ulang antarmuka, tetapi juga menganalisis kebutuhan pengguna karyawan secara mendalam melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing* untuk menghasilkan rekomendasi perbaikan desain yang sesuai dengan kebutuhan sistem absensi perusahaan. Selain itu, objek penelitian ini lebih spesifik pada sistem *HRIS* perusahaan, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan efektivitas dan kenyamanan penggunaan sistem absensi karyawan.

2.3 Tinjauan Organisasi

PT. Gading Semesta Utama merupakan perusahaan *holding* yang berbasis di Tangerang Selatan, Banten, didirikan pada 10 Agustus 1983, dengan fokus utama pada bidang konstruksi, penyediaan material sebagai *supplier*, perdagangan, transportasi, logistik, serta diversifikasi ke sektor distribusi bahan bakar, tour dan travel, *heavy*

machinery seperti *dump truck* dan bus, hingga penyediaan air galon. Sebagai *holding company*, struktur organisasinya mengelola enam anak perusahaan strategis, yaitu PT. Manunggal Jaya Makmur, PT. Manunggal Niaga Energi, PT. Gading Semesta Transwisata, PT. Gading Sumber Tirta, PT. Nur Bayan Wisata, dan PT. Sera Banyu Urip, yang mendukung operasional luas di Jakarta, Jawa, dan sekitarnya dengan jumlah karyawan mencapai 201-500 orang.

2.3.1 Sejarah Perusahaan

PT. Gading Semesta Utama (GSU) didirikan pada bulan Agustus 1983 dan sejak itu telah berkembang pesat secara perusahaan menjadi salah satu penyedia jasa proyek alat berat. Dimulai dari sang *founder*, H. Soemardiyono, yang hanya memiliki 3 mobil *truck*, dengan tekad dan visi yang kuat, perusahaan ini berhasil memperluas jangkauan layanannya dan meningkatkan kapasitas alat berat yang dimilikinya, hingga menjadi perusahaan besar seperti sekarang ini.

Perusahaan ini bergerak di bidang jasa proyek yang mencakup berbagai layanan, seperti penyediaan material, air mineral, solar, dan *mixer*. PT. Gading Semesta Utama menyediakan berbagai jenis material yang dibutuhkan untuk proyek konstruksi, seperti pasir, batu, dan bahan bangunan lainnya. Layanan ini memastikan bahwa proyek-proyek konstruksi yang dikerjakan dapat berjalan lancar dengan ketersediaan material yang tepat waktu.

Dalam menjalankan proyek-proyek besar, kebutuhan akan air mineral untuk para pekerja juga menjadi perhatian utama. Oleh karena itu, PT. Gading Semesta Utama menyediakan layanan penyediaan air mineral dalam jumlah besar untuk memastikan kebutuhan hidrasi pekerja di lapangan terpenuhi. Selain itu, Perusahaan ini juga menyediakan layanan penyediaan solar, yang sangat penting

untuk pengoprasian alat-alat berat seperti *excavator*, *bulldozer*, dan *truck*. Dengan penyediaan solar yang memadai, alat-alat berat dapat beroperasi tanpa hambatan, sehingga proyek dapat berjalan sesuai dengan rencana.

Untuk proyek yang memerlukan beton, PT. Gading Semesta Utama juga menyediakan layanan penyewaan *truck mixer*. *Truck mixer* ini digunakan untuk mengaduk dan mengangkut beton dari *batching plant* ke Lokasi proyek, memastikan beton yang digunakan memiliki kualitas dan konsistensi yang baik. Perusahaan ini telah mengembangkan armada alat berat dan kendaraan yang sangat lengkap untuk mendukung operasionalnya. Hingga saat ini, PT Gading Semesta Utama memiliki 103 unit *dump truck* untuk pengangkutan material, 20 unit *truck mixer* untuk pengadukan dan pengangkutan beton, 7 unit *excavator* untuk pekerjaan penggalian dan konstruksi, 4 unit vibro untuk pemadatan tanah, dan 11 unit angkutan galon air untuk distribusi air mineral.

Selain itu, Perusahaan juga memiliki 2 unit *bulldozer* untuk pekerjaan pemindahan tanah dan material berat, 6 unit bus pariwisata untuk keperluan transportasi karyawan atau tamu Perusahaan, 18 unit colt diesel untuk keperluan transportasi barang dan material dalam skala yang lebih kecil, serta 1 unit *truck* tangka untuk pengangkutan cairan dalam jumlah besar seperti bahan bakar atau air. Dengan berbagai layanan dan unit alat berat yang dimilikinya, PT Gading Semesta Utama siap mendukung berbagai jenis proyek konstruksi dan infrastruktur, baik skala kecil maupun besar, dengan layanan yang profesional dan andal. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan industri konstruksi di Indonesia, PT. Gading Semesta Utama terus berkomitmen untuk memberikan layanan terbaik kepada para pelanggannya, memastikan setiap proyek dapat

diselesaikan dengan kualitas yang tinggi dan tepat waktu. PT. Gading Semesta Utama juga memiliki visi dan misi Perusahaan.

2.3.2 Visi Perusahaan

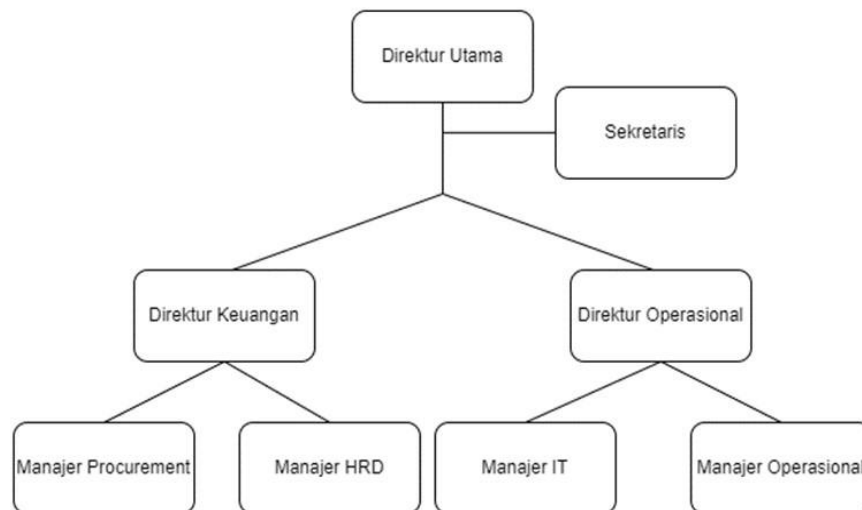
Menargetkan menjadi entitas berintegritas, penuh berkah, serta tumbuh berkelanjutan melalui inovasi dan daya saing di industri jasa proyek.

2.3.3 Misi Perusahaan

Menjalankan usaha yang maksimal disertai kemampuan SDM yang optimal sesuai bidangnya dengan jujur, tekun, tanggung jawab, profesional, disiplin dan anti korupsi.

2.3.4 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi PT. Gading Semesta Utama dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar II.2 Struktur Organisasi PT. Gading Semesta Utama

Adapun sistem kerjanya sebagai berikut:

1. Direktur Utama

Memimpin seluruh operasional perusahaan, menentukan visi, misi, dan strategi jangka panjang, serta bertanggung jawab atas kinerja dan pertumbuhan perusahaan. Ia juga menjaga hubungan dengan investor dan mengelola tim serta sumber daya manusia secara efektif.

2. Sekretaris

Tugas utama meliputi mengelola agenda pimpinan, membuat notulen rapat, menyiapkan laporan, mengkoordinasikan komunikasi, membantu persiapan acara, dan mengelola proyek kecil.

3. Direktur keuangan

Mengelola anggaran, proyeksi keuangan, arus kas, investasi, dan hutang perusahaan serta menyiapkan laporan keuangan dan menjaga hubungan dengan investor.

1. Direktur Operasional

Memastikan operasional sesuai rencana, evaluasi kinerja, memperbaiki kelemahan, meningkatkan efisiensi, dan mengelola perubahan bisnis.

2. Manajer *Procurement*

Merencanakan kebutuhan bahan baku, menganalisis kebutuhan barang atau jasa, mencari dan membandingkan *supplier*, serta negosiasi harga dan pengiriman.

3. Manajer *HRD*

Merencanakan kebutuhan tenaga kerja, memperkirakan biaya, mengembangkan karir, rekrutmen, dan membuat deskripsi pekerjaan.

4. Manajer IT

Mengembangkan strategi IT, mengelola anggaran, mengimplementasikan dan memperbaiki sistem informasi, serta memastikan integrasi sistem yang baik.

5. Manajer operasional

Memastikan operasional sesuai rencana, evaluasi berkala, perbaikan, strategi operasional, efisiensi, dan pengelolaan perubahan bisnis.