

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut data BPS dari hasil pendataan Survei Susenas tahun 2024, sebanyak 82.05% persen penduduk Indonesia telah mengakses internet pada tahun 2024 dan 72,78 persen pada tahun 2024. Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informatif. Tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia tidak terlepas dari pesatnya perkembangan *smartphone*[1].

Meningkatnya jumlah pengguna *smartphone* di Indonesia juga memberikan dampak yang signifikan dalam dunia bisnis. Pengguna yang semakin bertambah juga menciptakan berbagai peluang sekaligus tantangan di sektor bisnis. Meskipun memiliki peluang keuntungan yang besar, bisnis pada sektor ini tetap memiliki risiko yang besar. Perusahaan perlu beradaptasi dengan teknologi digital untuk tetap relevan agar dapat bertahan di pasar bisnis.

PT. Awi Gadai Jogja sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di bidang jasa keuangan turut merasakan kebutuhan untuk bertransformasi secara digital, khususnya dalam hal pengelolaan sumber daya manusia. Selama ini, perusahaan masih menggunakan metode konvensional dalam manajemen karyawan, seperti pencatatan presensi harian, permohonan izin, pengajuan cuti, serta perhitungan gaji yang dilakukan secara manual. Cara ini tidak hanya menyita waktu dan tenaga, tetapi juga berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan dan ketidaksesuaian data.

Dengan bertambahnya jumlah karyawan dan kompleksitas operasional, kebutuhan akan sistem yang lebih efisien, akurat, dan terintegrasi menjadi semakin mendesak. Oleh karena itu, PT. Awi Gadai Jogja membutuhkan sebuah aplikasi manajemen karyawan yang mampu mengotomatisasi proses administratif tersebut. Melalui aplikasi ini, diharapkan proses presensi, pengajuan izin dan cuti, serta rekapitulasi gaji dapat dilakukan secara lebih cepat, transparan, dan terstruktur. Inisiatif ini juga menjadi langkah strategis perusahaan dalam menerapkan prinsip profesionalisme dalam pengelolaan SDM.

Monitoring kehadiran karyawan ini sangat penting dalam pengambilan keputusan manajemen terkait kenaikan gaji, pemberian bonus tahunan, pemotongan gaji, pemberian surat teguran maupun pemutusan kontrak kerja. Beberapa permasalahan sistem *monitoring* kehadiran karyawan secara konvensional atau manual diantaranya pimpinan sulit melakukan keputusan manajemen tersebut dan juga adanya celah kecurangan pada proses presensi karena pencatatan dilakukan oleh karyawan itu sendiri [2].

Dalam proses pembuatan suatu aplikasi, ada proses yang paling penting, yaitu perancangan desain *interface* yang akan digunakan dalam menentukan alur dan cara kerja aplikasi yang akan digunakan oleh pengguna. *User interface* (UI) atau antarmuka pengguna merupakan titik interaksi antara pengguna dengan mesin dalam konteks perangkat lunak dan perangkat keras pada komputer. UI memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efisien dan efektif. Dalam konteks bisnis, UI memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang memuaskan, sehingga dapat memberikan berbagai manfaat bagi perusahaan. Tanpa adanya UI yang mumpuni, *website* atau aplikasi perusahaan akan kesulitan untuk bersaing di era modern ini [3].

User Interface memiliki sejumlah manfaat penting yang tak bisa diabaikan oleh para *developer*, karena UI berfungsi menghubungkan antara pengguna dengan suatu aplikasi ataupun *website* untuk berinteraksi di dalamnya, sehingga *User Interface* dituntut untuk memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan. UI terdiri dari beberapa komponen seperti tombol, warna, ikon, tema, *layout*, animasi, dll. Seluruh komponen *User Interface* berfokus pada desain yang menarik dan kemudahan akses bagi pengguna. [4]

PT Awi Gadai Jogja, sebagai perusahaan pegadaian terbesar di kota Yogyakarta, telah mendapatkan reputasi yang kuat dalam layanan gadai yang mencakup pada berbagai sektor. Dengan berbagai cabang yang tersebar di seluruh kota, perusahaan ini dengan bangga melayani berbagai kebutuhan keuangan masyarakat dengan proses yang mudah dan efisien. PT Awi Gadai Jogja sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di sektor gadai, melihat peluang untuk meningkatkan efisiensi internal melalui pengembangan aplikasi manajemen karyawan. Aplikasi ini dapat membantu perusahaan dalam mengelola data karyawan, presensi, penggajian, dan evaluasi kinerja secara digital.

Dengan aplikasi manajemen karyawan, PT Awi Gadai Jogja dapat memantau kehadiran dan produktivitas karyawan dengan lebih mudah, memberikan kemudahan akses bagi karyawan untuk melihat jadwal kerja, mengajukan cuti, dan menerima

informasi penting perusahaan langsung dari *smartphone* mereka. Aplikasi ini juga memungkinkan integrasi data yang lebih baik, sehingga manajemen dapat mengambil keputusan yang lebih cepat dan tepat berdasarkan data kinerja yang akurat. Selain itu, aplikasi ini dapat mengotomatisasi berbagai tugas administratif yang biasanya memakan waktu, memungkinkan tim SDM untuk lebih fokus pada strategi pengembangan dan pelatihan karyawan. Dengan demikian, PT Awi Gadai Jogja tidak hanya meningkatkan produktivitas internal, tetapi juga menciptakan lingkungan kerja yang lebih modern dan responsif terhadap kebutuhan karyawan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, permasalahan penelitian untuk tugas akhir ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana cara membuat tampilan prototype aplikasi manajemen karyawan berbasis website dan *mobile* yang

ramah pengguna untuk PT Awi Gadai Jogja dengan menggunakan metode *Design Thinking*?

C. Batasan Penelitian

Adapun beberapa batasan masalah yang diambil pada penelitian tugas akhir ini yaitu sebagai berikut:

1. Perancangan antarmuka pengguna dalam penelitian ini terbatas pada bentuk prototipe aplikasi *mobile* dan *website*, tanpa mencakup implementasi fungsional secara penuh.
2. Penulisan dan perancangan sistem dalam tugas akhir ini menggunakan pendekatan metode *Design Thinking* sebagai kerangka kerja utama dalam penyusunan solusi.
3. Pengembangan prototipe dilakukan menggunakan perangkat lunak Figma, tanpa melibatkan proses pengkodean atau integrasi dengan sistem backend.

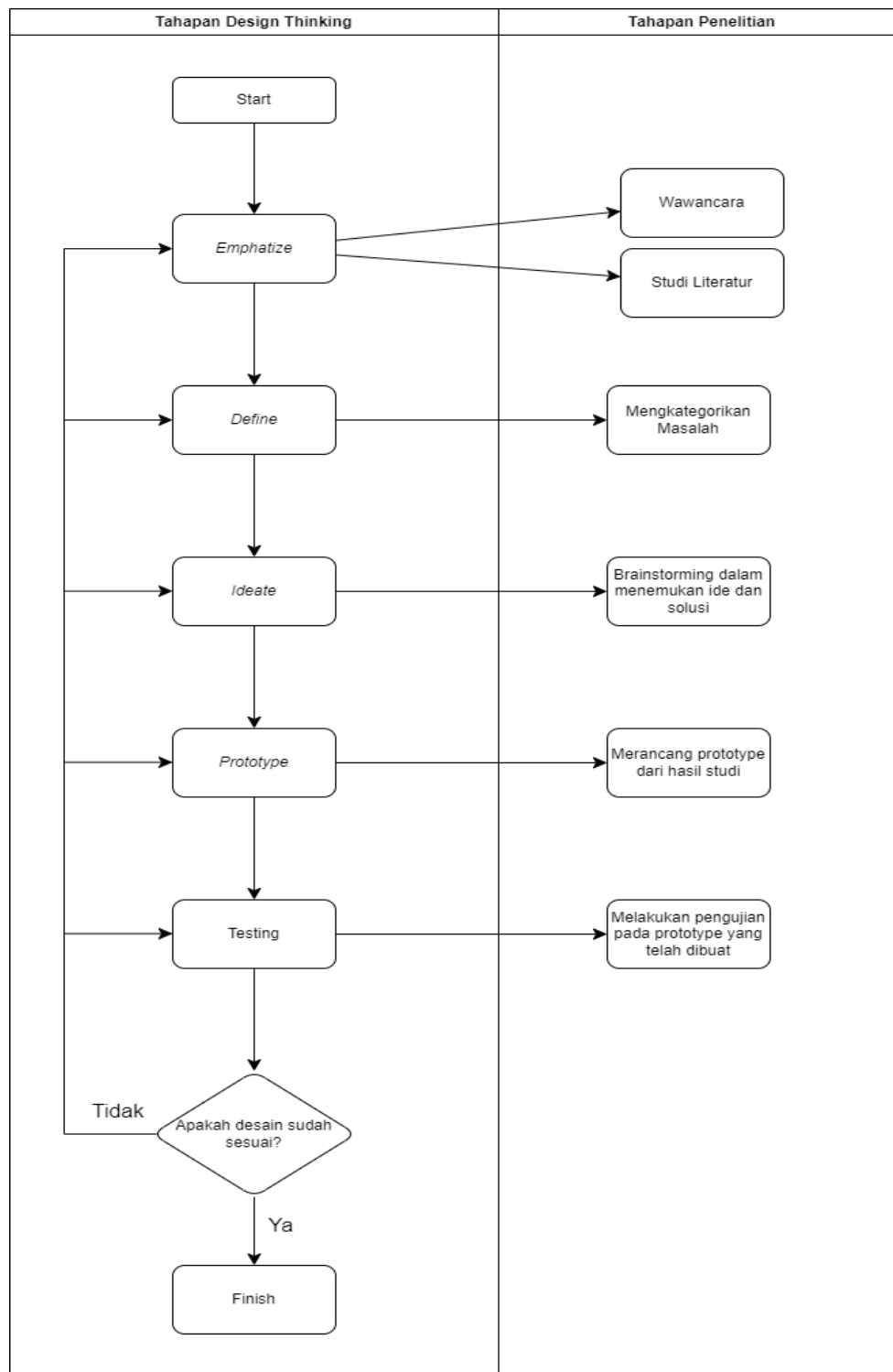
D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah perancangan *prototype* antarmuka aplikasi manajemen karyawan PT Awi Gadai dengan menggunakan metode *Design Thinking* untuk menghasilkan tampilan antarmuka berbasis *mobile* dan *website* yang menarik dan mudah digunakan oleh karyawan dari berbagai cabang. Dengan menerapkan metode *Design Thinking*, perancangan difokuskan pada pemahaman kebutuhan pengguna secara mendalam sehingga aplikasi yang dihasilkan dapat menunjang kemudahan dalam bekerja, khususnya dalam proses absensi, pengajuan izin, dan kegiatan manajemen karyawan lainnya secara digital.

E. Metode Penelitian

Metode penelitian untuk perancangan *prototype user interface* (UI) dan *user experience* (UX) untuk aplikasi *mobile* PT Awi Gadai Jogja dapat dilakukan dengan pendekatan desain berbasis pengguna yang melibatkan karyawan sebagai pengguna yang menjadi fokus utama dalam setiap tahapan proses perancangan. Berikut langkah-langkah metode penelitian yang digunakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Metode Penelitian



F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir. Sistematika penulisan laporan tugas akhir sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan penelitian, tujuan

penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan Tugas Akhir.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi pembahasan teori-teori dan penelitian terdahulu yang mendukung dan menjadi pembanding dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir ini.

3. Bab III Landasan Teori

Dalam bab ini memberikan gambaran umum tentang pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian, serta alasan mengapa pendekatan tersebut dipilih. Ini dapat mencakup penjelasan singkat tentang tujuan penelitian, pertanyaan penelitian, dan hipotesis.

4. Bab IV Analisis dan Perancangan Eksperimen

Dalam bab ini menguraikan deskripsi masalah secara rinci yang menjadi fokus utama masalah penelitian yang berisikan pendeskripsian masalah, analisis kebutuhan eksperimen, dan tahapan penelitian.

5. Bab V Hasil Eksperimen dan Pembahasan

Dalam bab ini berisikan analisis, interpretasi, dan pemahaman mendalam tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis.

6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari seluruh hasil penelitian yang dilakukan dan saran yang didapatkan dari proses penelitian untuk pengembangan lanjutan yang lebih baik.