

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Di era transformasi digital saat ini, teknologi informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Perusahaan-perusahaan mulai memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat proses kerja, serta meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan maupun internal organisasi. Digitalisasi tidak hanya membantu proses menjadi lebih cepat dan akurat, tetapi juga mendorong munculnya inovasi dalam berbagai sistem kerja yang sebelumnya dilakukan secara manual.

Setiap perusahaan tentu memiliki pendekatan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kondisi internal masing-masing. Salah satu wujud perkembangan teknologi informasi yang sering digunakan adalah website. Website sebagai platform informasi yang efisien untuk digunakan. Ini disebabkan oleh kemampuannya untuk menyajikan informasi dengan jelas dan terorganisir, memungkinkan setiap detail yang disampaikan dalam halaman website saling mendukung. Dengan demikian, penjelasan dari informasi yang diberikan bisa dengan mudah dipahami oleh pengguna. Sebagai contoh, penjelasan tertentu dapat disampaikan melalui teks, dan kemudian diperkuat dengan tambahan gambar atau video (Andriyan dkk., 2020). Dimuat dalam jurnal Hasugian, (2018) bahwa menurut pendapat Arief (2011:7), “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, vide) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer protokol) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut browser”.

Pemanfaatan website sebagai platform sistem informasi telah melahirkan solusi *Human Resource Information System* (HRIS) berbasis web yang mampu mengintegrasikan berbagai fungsi kepegawaian dalam satu sistem yang mudah diakses. HRIS merupakan suatu sistem informasi berbasis teknologi yang digunakan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola, dan menyajikan data

terkait sumber daya manusia dalam sebuah organisasi. Sistem ini berbasis web menawarkan kemudahan dalam mengelola data karyawan seperti persuratan, cuti, lembur, hingga penggajian. Sistem ini yang akan penulis aplikasikan pada PT Saraswanti Anugerah Indonesia telah memiliki sistem pengelolaan data karyawan yang berjalan sesuai kebutuhan operasional. PT Saraswanti Anugerah Indonesia menggunakan Microsoft Excel untuk mengelola informasi terkait sumber daya manusia, mulai dari data karyawan, absensi, penggajian, hingga pengelolaan cuti dan lembur.

Berdasarkan hasil wawancara dengan admin Kepala Tata Usaha PT. Saraswanti Anugerah Indonesia, Bapak Bambang Sulisty, sistem yang digunakan saat ini berfungsi dengan baik dalam mencatat data karyawan dan absensi. Namun, dengan bermodalkan metode yang konvensional terdapat berbagai kesalahan yang menghambat efektivitas operasional, terutama dalam proses yang memerlukan pencatatan dan akses data yang cepat serta akurat. Karyawan dan tim HR sering kali mengalami kesulitan dalam menginput data, memverifikasi jam lembur, dan memastikan ketepatan pembayaran upah. Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat peluang untuk meningkatkan efisiensi dengan mengembangkannya *Human Resource Information System* (HRIS) yang berfungsi khususnya dalam mengatur pengelolaan dapat menjadi langkah yang solutif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pengembangan sistem dengan pendekatan desain yang lebih berfokus pada kebutuhan pengguna diharapkan dapat membantu perusahaan meningkatkan kenyamanan penggunaan. Oleh karena itu, pengembangan desain UI/UX yang intuitif mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik menjadi salah satu solusi penting yang perlu dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan perancangan desain UI/UX untuk aplikasi HRIS berbasis website yang tidak hanya fungsional tetapi juga nyaman dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu penelitian ini menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan untuk memahami pengguna secara mendalam dan merancang solusi yang tepat berdasarkan kebutuhan mereka. Dengan melakukan proses iteratif yang melibatkan pengguna secara langsung, sistem yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan

efisiensi kerja HRD serta memperkuat kepuasan karyawan terhadap sistem informasi perusahaan.

Metode *Design Thinking* menjadi pendekatan yang relevan dalam mengatasi permasalahan ini. Menurut Carolline Shie & Evi Riani (2023) metode *Design Thinking* terdiri dari lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Tahapan-tahapan ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dikembangkan dapat membantu HRD dalam merekam, menyimpan, dan mengelola data karyawan. Dengan menekankan pada pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna (*Empathize*), perumusan masalah (*Define*), eksplorasi ide solusi (*Ideate*), pembuatan prototipe (*Prototype*), serta pengujian (*Test*). Dengan pendekatan ini, sistem HR yang dikembangkan tidak hanya fokus pada fungsionalitas tetapi juga memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan meminimalkan kesalahan dalam proses pengelolaan data karyawan.

Metode *design thinking* hadir sebagai suatu metode pendekatan secara sudut pandang pengguna dengan tujuan memecahkan masalah dan menciptakan sebuah inovasi baru dengan cara melakukan sebuah proses yang berulang untuk mencoba memahami pengguna, menantang asumsi, dan mendefinisikan masalah untuk menemukan solusi alternatif yang tidak terlihat di tingkat pemahaman awal (F. Fariyanto & F. Ulum, 2021). Studi oleh Wardani dkk., (2023) menunjukkan bahwa pendekatan ini membantu meningkatkan pengalaman pengguna dan mengurangi tingkat kesalahan dalam pencatatan data. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis pengalaman pengguna seperti *Design Thinking* telah terbukti efektif dalam meningkatkan efisiensi sistem HR. Oleh karena itu, penelitian ini akan memperluas konsep tersebut dengan mengadaptasi metode *Design Thinking* dalam pengembangan sistem UI/UX yang lebih responsif dan sesuai dengan kebutuhan PT. Saraswanti Anugrah Indonesia.

Sejalan dengan pendapat Nielsen (2024), desain yang baik harus mempertimbangkan aspek keterjangkauan (*affordance*), konsistensi, dan kemudahan dalam interaksi. Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada perancangan UI/UX sistem *Human Resource* berbasis website untuk PT.

Saraswanti Anugrah Indonesia dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Dengan adanya sistem yang lebih terstruktur dan *user-friendly*, perusahaan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan sumber daya manusia serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih optimal bagi karyawan dan tim HR.

Pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan sistem pencatatan manual yang masih digunakan oleh PT. Saraswanti Anugrah Indonesia. Dengan menerapkan metode *Design Thinking*, aplikasi ini diharapkan mampu menyediakan solusi yang intuitif, efisien, dan dapat meningkatkan akurasi dalam pengelolaan data karyawan. Implementasi UI/UX yang lebih baik akan membantu mengurangi *human error*, meningkatkan produktivitas tim HR, serta memastikan transparansi dalam proses pencatatan dan perhitungan lembur. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka pengguna sistem HRIS yang terstruktur, mudah digunakan, serta mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik, sehingga dapat mendukung tercapainya pengelolaan sumber daya manusia yang lebih efektif di PT. Saraswanti Anugrah Indonesia.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan utama yang dapat diidentifikasi dalam sistem pencatatan dan pengelolaan sumber daya manusia di PT. Saraswanti Anugrah Indonesia adalah sebagai berikut:

1. Sistem pencatatan data karyawan, terutama jam lembur, masih dilakukan secara manual menggunakan Excel, sehingga rentan terhadap kesalahan manusiawi (*human error*).
2. Kesalahan dalam pencatatan jam lembur dan penghitungan upah sering terjadi akibat sistem yang tidak memiliki validasi otomatis.
3. Inkonsistensi dalam struktur informasi sistem manual menyebabkan kesulitan dalam navigasi dan akses data bagi admin.
4. Karyawan dan tim HR mengalami hambatan dalam mengakses informasi dengan cepat dan akurat, yang berdampak pada efisiensi kerja.



### 1.3. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, beberapa pembatasan masalah ditetapkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada perancangan *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* dari sistem Human Resource berbasis website di PT. Saraswanti Anugrah Indonesia.
2. Pengembangan sistem yang dibahas dalam penelitian ini hanya mencakup aspek perancangan tampilan dan pengalaman pengguna tanpa membahas aspek pengkodean (*backend development*).
3. Sistem yang dirancang akan difokuskan pada fitur pencatatan jam lembur, penghitungan upah lembur, dan integrasi data karyawan dalam sistem berbasis digital.
4. Evaluasi terhadap sistem yang dikembangkan akan dilakukan melalui metode *user testing* dengan melibatkan tim HR dan beberapa karyawan sebagai responden.
5. Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sebagai pendekatan utama dalam perancangan UI/UX.

### 1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana perancangan UI/UX untuk sistem HRIS di PT Saraswanti Anugrah Indonesia?

### 1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah merancang UI/UX untuk sistem Human Resource berbasis website di PT. Saraswanti Anugrah Indonesia dengan menerapkan metode *Design Thinking*.

### 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pencatatan data karyawan, terutama jam lembur dan penghitungan upah, sehingga mengurangi risiko kesalahan manusiawi (*human error*).
2. Mempermudah proses pencatatan jam kerja dan upah lembur yang lebih transparan dan akurat, sehingga meningkatkan kepuasan kerja.
3. Membantu tim HR dalam mengelola data karyawan secara lebih sistematis dan efisien dengan tampilan antarmuka yang lebih mudah digunakan.
4. Menjadi referensi dalam pengembangan sistem UI/UX berbasis website dengan pendekatan *Design Thinking* untuk sistem manajemen sumber daya manusia.
5. Berkontribusi dalam perancangan sistem digital yang lebih ramah pengguna dan efektif dalam pengelolaan data karyawan.

