

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem pendaftaran pegawai untuk Universitas Islam Indonesia saat ini masih dalam tahapan yang bersifat seperti pendaftaran yang masih manual, dari alur pendaftaran, memasukkan berkas lamaran hingga berkas itu diproses. Sistem seperti ini masih menggunakan administrasi yang ditangani langsung oleh pegawai yang menangani dibagian tersebut. Membuat calon pegawai yang ingin mendaftar juga belum mendapat kepastian sampai mana proses berkas lamaran tersebut, hal tersebut yang membuat calon pegawai banyak yang mengkonfirmasi langsung ke pihak divisi Direktorat SDM sejauh mana proses berkas lamaran dan dalam proses pegawai divisi Direktorat SDM bingung sendiri karena harus mencari satu persatu berkas, tidak ada data tersimpan dan terintegrasi langsung ke divisi yang ada di (UII).

Untuk mengetahui informasi tersebut belum adanya pemberitahuan alur yang jelas dari pihak Direktorat SDM dan juga pemberitahuan informasi dokumen tersebut sudah sampai tahap dimana. Solusi dari permasalahan tersebut dengan perancangan yang berfokus kepada perancangan desain interaksi (*UX*). Dalam membuat *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna diperlukan *User Experience* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menyelesaikan masalah yang dialami oleh pengguna agar aplikasi dapat dengan mudah digunakan oleh pengguna. Dengan menerapkan *User Experience* pada proses perancangan *website* maka produk yang dibuat akan memiliki kesempatan yang lebih besar untuk bersaing dan memiliki kesempatan yang besar untuk digunakan oleh pengguna yang membutuhkan produk yang kita buat. Karena ketika pengguna menggunakan aplikasi dengan *User Experience* yang buruk maka pengguna akan lebih memilih produk lainnya yang memiliki *User Experience* yang lebih baik (Krug, 2006). Untuk merancang desain interaksi (*UX*) ini penulis membutuhkan metode *User Experience* dalam perancangannya. Pada pertengahan tahun 1990-an, *User Experience* diperkenalkan oleh Donald Norman dengan beranggapan seperti kita saat datang ke tempat makan, kita sampai di depan tempat makan tersebut, lalu pelayanan yang diberikan, menu makanan, waktu saji, rasa, sampai apakah kita betah di tempat makan tersebut (Norman, 2002).

Fokus mudah diakses dan mudah dimengerti alurnya dari sisi pendaftar pekerjaan hingga penggunaan pada pegawai sdm terkait. Fitur-fitur yang akan berada pada perancangan desain

interaksi (*UX*) ini tentunya meliputi informasi lengkap tentang alur pendaftaran, pendaftaran yang bisa dilakukan secara sistem (*online*), adanya *tracking* untuk layanan terkait proses pendaftaran dan pengelompokan data.

Dalam kesempatan kali ini, saya dalam merancang tugas akhir ini menggunakan metode *Lean UX*, sebelumnya pada proyek ini dikerjakan oleh tim yang diantaranya ada beberapa anggota tim yang pertama adalah ada *Project Manager*, *UX Designer*, dan 2 *Programmer*. Kenapa *Lean UX*, karena *Lean UX* adalah sebuah metode dalam merancang desain interaksi dengan mengadopsi metode *Agile* pada perancangan perangkat lunak. Menghasilkan solusi terbaik dengan cepat dengan cara membangun pemahaman bersama dengan rekan tim kerja. Yang membedakan dengan metode *User Experience* Tradisional dengan *Lean UX* adalah *Lean UX* berfokus pada tes kecil, tambahan dengan tujuan untuk memvalidasi atau membatalkan asumsi di sekitar hipotesis, tidak menghabiskan siklus panjang suatu hipotesis seperti metode *User Experience* Tradisional lainnya (McKinney, 2016). *Lean UX* yang menganut konsep *Agile*, memberikan solusi terbaik dari suatu masalah karena dikerjakan oleh semua anggota tim, memberikan data hipotesis yang akan terus berkembang sesuai kebutuhan *user* dan menggunakan pembentukan *personas* sesuai data yang diperoleh.

Lean UX memiliki tiga pondasi dasar dari beberapa metode yang ada dalam perancangan *User Experience*, yang pertama dari metode dari *Design Thinking*, dengan ilmu dalam proses komunikasi dengan tim, *Lean UX* dapat memangkas waktu dalam proses pengembangan secara efektif dan sesuai harapan dan realitas untuk klien. Karena *Lean UX* ini sendiri membutuhkan keterlibatan terus menerus dan tidak ada yang menunggu dalam pengerjaannya. Kedua adalah *Agile* itu yang membuat *Lean UX* mendukung siklus desain yang sangat singkat, berulang, dengan *feedback* yang cepat dan intensitas yang tinggi dari seluruh anggota tim. Dan landasan yang ketiga adalah *Lean Startup*, menggunakan pengulangan umpan balik yang disebut "membentuk-mengukur-belajar" untuk meminimalkan risiko proyek dan membuat tim membangun dengan cepat dan belajar dengan cepat. Tiga pondasi tersebutlah yang membuat *Lean UX* sebagai solusi terbaik dalam perancangan sebagai metode *User Experience* dengan proses yang cepat dan berulang. *Lean UX* adalah evolusi dari desain *UX* yang ada, dengan memadukan teknik desain interaksi terbaik dengan metode penelitian yang mudah digunakan, indah dan mudah diukur setiap prosesnya. Kondisi tersebut membuat *Lean UX* fokus terhadap desain proses pengembangan perangkat lunak. Metode perangkat lunak apapun akan dapat diterapkan untuk *design ux*.

1.2 Batasan Masalah

Untuk menjaga fokus penelitian dalam TA ini, beberapa batasan berikut diperhatikan:

1. Pengguna yang akan dilibatkan adalah masyarakat yang ingin mendaftar menjadi pegawai di Universitas Islam Indonesia dan pegawai SDM (UII).
2. Tugas akhir ini berfokus pada perancangan desain interaksi (*UX*).

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut akan dijawab oleh penelitian ini:

1. Bagaimana merancang desain interaksi *website* yang membantu dalam pendaftaran *online* calon pegawai Universitas Islam Indonesia?
2. Bagaimana merancang desain interaksi *website* sesuai kebutuhan dengan metode *Lean UX*?

1.4 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan dalam penelitian yang dilakukan:

1. Untuk memudahkan calon pegawai dalam mendaftar di *website* pendaftaran pegawai *online*.
2. Dapat menggunakan metode *Lean UX* untuk diterapkan pada pengerjaan perancangan oleh tim BSI.
3. Menghasilkan *website* yang memudahkan pengguna dalam mencapai tujuan dan memudahkan pengguna dalam penggunaan *website*.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dalam penelitian yang dilakukan:

1. Diharapkan para calon pegawai yang ingin mendaftar dapat memperoleh pengalaman yang baik dalam segala informasi dan riwayat proses yang ada didalam *website* pendaftaran pegawai *online* ini.
2. Diharapkan para pegawai Direktorat SDM dapat mengerti dengan mudah integrasi data dalam semua proses alur yang ada di dalam *website* ini.
3. Dengan menggunakan *Lean UX* diharapkan dalam pengerjaan perancangan dapat sesuai dengan waktu dan teknik yang telah ditentukan.

1.6 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan dalam perancangan desain interaksi dengan metode *Lean UX* adalah:

1. *Think*

Tahapan ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang ada bisa dari pencarian informasi atau masalah yang dialami secara pribadi dalam keseharian yang ada di lingkungan. Ketika berawal dari pencarian masalah ditemukan asumsi, asumsi adalah pernyataan yang mengarah ke benar dan membantu perancang untuk mendapatkan pemahaman tentang suatu gagasan yang akan mengarah pada hipotesis. Setelah memiliki hipotesis, dapat divalidasi hipotesis tersebut untuk menemukan hasil. Setelah hasil di temukan lalu membuat persona pengguna. *Personas* pengguna akan mencakup informasi berharga seperti pola perilaku, tujuan, sikap, keterampilan, dan sebagainya. *Personas* akan berfokus kepada tujuan, tujuan dibentuk dengan proses dan alur sesuai kebutuhan pengguna. Riset yang telah dilakukan akan diolah untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan calon pengguna, ketika data sudah sesuai yang diperlukan lalu diolah menjadi solusi dari masalah calon pengguna yang berbentuk fitur-fitur yang lengkap.

2. *Make*

Setelah mendapatkan fitur-fitur tersebut dilanjutkan dengan (*MVP*) *Minimum Viable Product* yang merupakan memvalidasi ide produk mana yang harus dibuang. Hasil dari tahapan tersebut dijadikan masukan untuk mendesain *wireframe* yang akan terus dikembangkan dengan beberapa masukan dari tim dan melibatkan beberapa hipotesis yang sudah dilakukan. *Wireframe* yang sudah dalam komposisi terbaik sesuai dengan solusi yang diciptakan akan dilanjutkan dalam pembuatan *prototype*. *Prototype* itu kan dijadikan sebagai wajah dari proses yang ada dalam bentuk *website*, tentunya dengan *style guide* yang sudah divalidasi bersama.

3. *Check*

Tahapan selanjutnya akan mencoba untuk memvalidasi bentuk *prototype* yang telah dibuat, untuk memvalidasi kepada calon pengguna apakah sudah sesuai dengan cara penggunaan fungsi-fungsi yang telah dirancang termasuk dengan proses dalam penggunaan desain interaksi sebelum mengaplikasikan dalam bentuk yang nyata, lalu proses iterasi, proses ini dilakukan untuk memperbaiki dalam tahapan fungsi dan tahapan

atau proses dalam perancangan jika terdapat fungsi yang tidak berjalan semestinya dari hasil validasi penggunaan dengan pengguna.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami lebih jelas terkait materi yang akan dibahas, penulis memberikan gambaran umum tentang sistematika penulisan yang dibuat menjadi beberapa bagian bab. dapat dilihat lebih jelas seperti di bawah ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian awal bab yang membahas tentang latar belakang masalah yang diangkat kemudian dilanjutkan dengan menguraikan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian hingga sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan penjelasan dasar teori yang berhubungan dengan apa yang sedang dikerjakan dan berfungsi sebagai sumber informasi dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan konsep sistem informasi serta penjelasan lebih lanjut mengenai Desain Interaksi *Website* Pendaftaran *Online* Pegawai Di Universitas Islam Indonesia dengan Metode *Lean UX*.

BAB III : METODOLOGI

Bab ini memberikan penjelasan mengenai metode apa yang dibutuhkan atau digunakan dalam pembuatan Desain Interaksi *Website* Pendaftaran *Online* Pegawai Di Universitas Islam Indonesia dengan Metode *Lean UX*, menjelaskan metode pengumpulan data, menganalisis kebutuhan dan penjelasan terhadap perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini memuat tentang pembahasan yang berisi implementasi dari perancangan antarmuka yang telah dibuat serta mendokumentasikan sistem yang telah dibuat termasuk didalamnya penjelasan hasil kinerja sistem, pengujian dan evaluasi terhadap kesesuaian sistem dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang merupakan ulasan keseluruhan mengenai hasil yang telah didapatkan pada bab sebelumnya berdasarkan temuan-temuan yang ada. Selain itu bab ini juga berisikan saran bagi pengembang sistem berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan apakah masih terdapat kesalahan, kekurangan atau ketidaksesuaian selama implementasi perancangan *website*.