

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Absensi merupakan suatu bentuk untuk melakukan proses pendataan presensi atau jam hadir pegawai di sebuah perusahaan. Pencatatan waktu hadir atau presensi bertujuan untuk mengumpulkan data jumlah jam hadir pegawai dimulai dari jam masuk dan jam keluar. Presensi dilakukan dalam suatu periode pembayaran, presensi juga berguna untuk mengetahui berapa tarif upah yang diberikan untuk setiap pekerjaan yang dilakukan [1]. Data presensi akan menjadi tidak terstruktur dan sulit jika terdapat masalah. Untuk era sekarang proses presensi dapat dikembangkan menjadi sistem presensi yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja. Di era sekarang kebanyakan semua dilakukan secara online, sebab sudah banyak yang dijadikan dalam bentuk aplikasi. Aplikasi presensi pada ponsel cerdas dapat digunakan sebagai sistem informasi berbasis absensi *online*. Dikarenakan *smartphone* sudah menjadi kebutuhan sekunder untuk setiap orang karena fungsinya yang lebih praktis dan efisien[2].

Adanya kasus covid-19 mengharuskan para karyawan melakukan pengisian kehadiran dilakukan secara *online*. Aplikasi presensi *online* sangat diperlukan untuk keadaan saat ini. Dengan absensi *online* dapat mengurangi penyebaran virus lewat benda, tidak seperti *fingerprint* dan kertas presensi manual[3]. Penggunaan absensi online dilakukan dengan cara mengaktifkan GPS pada *smartphone* masing-masing pengguna. Dengan cara tersebut maka lokasi pengguna saat melakukan presensi bisa diketahui. Cara menggunakan absensi *online*, karyawan atau pegawai yang bekerja di rumah maupun dikantor dapat melakukan absensi kehadiran dan keputungan dengan absensi *online* tidak perlu dengan *fingerprint* atau absen manual[3].

Aplikasi Absensi online sudah dilakukan di Provinsi Sumatera Barat. Wujud implementasi Peraturan Daerah Provinsi Sumatera Barat Nomor 20 Tahun 2018, tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik adalah *smart office* dengan salah satunya turunan Aplikasi Absensi Online Sumatera Barat, aplikasi yang terhubung langsung dengan database yang dapat mengontrol kehadiran pegawai secara real time. Melalui absen secara online, pegawai yang berada di luar kantor tetap bisa melaporkan posisinya. Aplikasi Absensi *online* diterapkan oleh Dinas komunikasi dan informatika (Diskominfo) Sumatera barat di mulai dari Februari 2020[4].

Subjek penelitian ini adalah Pegawai RSJ HB. Saanin Padang yang setiap pegawai memiliki jadwal berbeda-beda satu sama lainnya dan salah satu Stakeholder pegawai DISKOMINFO Kota Padang yang bertanggung jawab dengan aplikasi Absensi *Online*. Absensi *Online* Sumatera Barat ini merupakan aplikasi yang sedang digunakan oleh Pegawai RSJ HB. Saanin Padang. Penelitian dilakukan *usability testing* kepada beberapa karyawan RSJ HB Saanin Padang yang memiliki jadwal kerja yang berbeda untuk

mengetahui respon karyawan terhadap aplikasi “ Absensi Online Sumatera Barat “. Terdapat beberapa respon yang di dapatkan dari hasil *usability testing* yang telah dilakukan. Ada responden yang mengatakan jika saat menjalankan aplikasi tanpa kebingungan dengan tampilan antarmuka aplikasi absensi online yang sudah tersedia. Seperti tampilan pada riwayat yang hanya menampilkan data per baris saja. Ada juga pada tampilan home tidak ada pilihan untuk memilih shift yang ada, misal pemilihan shift kerja pagi, siang, dan malam. dan pegawai juga kesusahan jika ingin melakukan proses ganti jadwal shift sendiri. Bagian kepegawaian kesusahan juga saat mengatur jadwal pegawai lain saat ada yang ingi mengganti jadwal shift kerja. Selain menggunakan aplikasi absensi *online*, untuk saat ini para karyawan di RSJ HB Saanin padang juga masih melakukan absensi atau pengisian kehadiran dengan menggunakan *fingerprnt* saat aplikasi abon mengalami kendala saat di jalankan.

User interface merupakan salah satu faktor penting yang perlu diteliti pada pengembangan mobile application. [5]. Dengan melakukan penelitian *User Interface* pengguna dapat lebih nyaman dengan tampilan yang awalnya bagi mereka tampak kurang sesuai bisa diubah menjadi sesuai dengan kebutuhan pengguna. *User interface* yang baik adalah *user interface* yang dirancang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penggunaannya. Pada penelitian ini akan dilakukan perancangan antarmuka Absensi Online Sumatera Barat yang sesuai dengan pengguna menggunakan metode GDD dengan mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan pegawai. *Goal-Directed Design* (GDD) merupakan metode yang dapat digunakan untuk membangun model *user interface* dengan mengidentifikasi tujuan dan kebutuhan berdasarkan kebiasaan dan perilaku penggunaannya [6]. Selanjutnya dilakukan pengujian *Usability* untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Pengujian *usability* dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) yang merupakan metode pengujian *usability* yang paling sederhana dan dapat diandalkan [7].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang sudah dijelaskan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah dibutuhkan rancangan antarmuka aplikasi Absensi Online Sumatera Barat sesuai kebutuhan pengguna dengan menggunakan metode GDD sehingga aplikasi bisa digunakan dengan layaknya aplikasi absensi *online* pada umumnya.

1.3 Tujuan

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk menghasilkan rancangan antarmuka pada aplikasi Absensi *Online* Sumatera Barat yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan karyawan sebagai penggunaannya. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Goal-Directed Design* (GDD). Menganalisis hasil pengujian *usability* menggunakan *System*

Usability Scale (SUS) untuk mengetahui apakah rancangan antarmuka aplikasi Absensi Online yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan dan kebutuhan karyawan sebagai pengguna sehingga aplikasi bisa di katakan lebih layak untuk di gunakan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Rancangan aplikasi ini hanya digunakan oleh tempat kerja yang mengharuskan pegawai menggunakan aplikasi absensi online sumatera barat.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Goal-directed design* (GDD) yang berfokus pada kebutuhan pengguna.
3. Desain user interface (UI) yang dirancang untuk digunakan pada gadget atau *smartphone* berbasis android.
4. Metode pengukuran *usability* pada desain *user interface* (UI) menggunakan *System Usability Scale* (SUS).
5. Membuat prototyping aplikasi yang nantinya akan diujikan pada pengguna aplikasi.

1.5 Organisasi Tulisan

Organisasi pada proposal ini terdiri dari lima bagian. Bagian yang pertama yaitu pendahuluan berisikan tentang latar belakang dari masalah, rumusan masalah, tujuan dan yang terakhir yaitu batasan masalah dari penelitian yang di angkat. Selanjutnya pada bagian kedua yaitu tinjauan pustaka yang berisikan landasan teori yang digunakan pada penelitian yang dilakukan. Dan kemudian pada bagian ketiga menjelaskan alur pemodelan dan metode yang digunakan.