

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Melansir dari berita yang diterbitkan oleh Bisnis.com, Menurut Asisten Deputi Kementrian Koperasi dan UKM Toto Sugiyono, terdapat beberapa hal yang menjadi masalah dalam koperasi untuk berkembang yaitu kualitas dan pengelolaan sumber daya manusia, pelaksanaan prinsip koperasi dan sistem administrasi serta bisnis yang masih rendah (Supriyatno, 2022). Tiga hal tersebut adalah penentu dari keberhasilan suatu koperasi, terutama manajemen SDM. Menurut Kementerian Keuangan, manajemen SDM (Sumber Daya Manusia) adalah pilar penting atas suatu keberhasilan ataupun kegagalan dari organisasi. Secara definisi menurut Laili KS (2016), manajemen SDM adalah suatu ilmu tentang bagaimana cara mengatur hubungan dan peranan sumber daya (tenaga kerja) yang dimiliki secara efektif dan efisien sehingga dapat digunakan semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan bersama. Pada dasarnya, sumber daya manusia berupa manusia yang dipekerjakan oleh sebuah organisasi yang berperan sebagai perencana sekaligus pelaksana dan penggerak dalam organisasi untuk mencapai tujuan dari organisasi tersebut (Somarsono, 2018). Untuk memperoleh pengelolaan SDM yang baik, dapat dibantu dengan menerapkan sebuah sistem informasi yang tepat untuk menyokong aktivitas dalam mengelola sumber daya manusia agar lebih terstruktur, efektif dan efisien.

Sistem Informasi sekarang ini mengalami kemajuan dan perkembangan yang sangat pesat, hal ini terbukti dari cakupan penereapan sistem informasi di berbagai bidang. Hal ini diakibatkan oleh adanya keinginan memperoleh kemudahan pertukaran data atau komunikasi dan integrasi namun tetap dengan biaya yang lebih kecil serta tetap mempertahankan efisiensi dari proses yang dilakukan (Sarosa, n.d.). Menurut Laudon & Laudon dalam buku Sarosa, sistem informasi dan investasi di bidang teknologi informasi digunakan perusahaan untuk mencapai beberapa tujuan strategis usaha, yaitu :

1. Meraih keunggulan operasional yang tinggi hingga mencapai tingkat efisiensi yang lebih baik dan meningkatkan produktivitas kerja.

2. Mengembangkan barang, jasa atau model usaha baru menggunakan teknologi informasi
3. Memperbaiki pembuatan keputusan manajerial
4. Meraih keunggulan kompetitif
5. Bertahan hidup

Berdasarkan hal ini, penelitian ini membutuhkan sebuah koperasi berskala menengah berdasarkan cakupan wilayahnya dimana kualitas pengelolaan sumber daya manusianya masih konvensional agar dapat diterapkan sebuah sistem informasi yang mendukung aktivitas pada pengelolaan sumber daya manusianya sehingga pengelolaan sumber daya manusia menjadi lebih terstruktur, efektif dan efisien.

KSPPS Karya Usaha Mandiri (KUM) merupakan sebuah lembaga koperasi yang berdiri sejak oktober 1989 dan bergerak di bidang Pelayanan, Konsultasi dan Pengembangan pembiayaan mikro dimana layanan ini ditujukan khusus kepada rumah tangga miskin di seluruh pedesaan Indonesia dengan menggunakan pendekatan *Grameen Bank*. *Grameen Bank* sendiri merupakan sebuah penerapan skim kredit bagi keluarga miskin di negara Bangladesh yang dinilai telah berjalan baik dan berhasil.

Sejak berdirinya KSPPS Karya Usaha Mandiri hingga sekarang, wilayah operasinal KSPPS Karya Usaha Mandiri sudah mengalami perkembangan yang pesat yaitu memiliki penyebaran anggota dan kelompok sasaran sebanyak 176.148 orang, 41.796 kumpulan dan 12.880 rembug di sekitar Bogor Raya dan wilayah yang berbatasan. Saat ini KSPPS Karya Usaha Mandiri memiliki fokus dan ingin mencoba mengembangkan wilayah operasionalnya ke Provinsi Banten dan Jawa Tengah. Berdasarkan hasil riset pada KSPPS Karya Usaha Mandiri cabang Bogor, proses pencatatan kehadiran dan pemantauan kinerja karyawan masih dilakukan secara konvensional dan asas kepercayaan dimana hal ini membuat data kehadiran menjadi tidak terstruktur, sulit untuk di akses, kemungkinan redudansi dan pemalsuan data kehadiran yang tinggi serta kurangnya informasi pengawasan kinerja. Apabila pencatatan kehadiran dan pengawasan seperti ini dilakukan di seluruh cabang KSPPS Karya Usaha Mandiri maka pengelolaan sumber daya

manusia masih bisa dikatakan kurang baik dan sulit bagi koperasi untuk berkembang.

Permasalahan inilah yang menjadi latar belakang KSPPS Karya Usaha Mandiri membutuhkan sebuah sistem informasi aplikasi berbasis *mobile* dengan nama aplikasi Absenin untuk pekerjanya terutama pekerja lapang dalam melakukan kegiatan presensi dan kepala lapang untuk *monitoring* kinerja dari pekerja lapangnya. Aplikasi Absenin ini akan membantu kepala lapang dalam memantau dan mencatat kehadiran dari pekerja lapangnya dengan sistematika yang efektif dan efisien. Kegiatan kehadiran dimulai dari kepala lapang mengetahui semua wilayah operasional dan memberikan penjadwalan kepada pekerja lapangnya kemudian pekerja lapang akan datang tepat waktu ke wilayah operasionalnya sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan sehingga bisa melakukan presensi dengan cara memasukkan *report* dalam bentuk foto dan deksripsi sesuai ketentuan yang tertera pada aplikasi Absenin diikuti dengan aplikasi yang menyimpan lokasi dan waktu saat pekerja lapang mengunggah *report*. Harapannya dengan berhasilnya penerapan aplikasi Absenin pada KSPPS Karya Usaha Mandiri cabang Bogor, maka aplikasi ini juga dapat diterapkan pada cabang – cabang lain.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, mayoritas pekerja lapang dan kepala lapang di KSPPS Karya Usaha Mandiri cabang Bogor berumur 28 tahun hingga 35 tahun dimana dapat diambil kesimpulan bahwa karyawan pada KSPPS Karya Usaha Mandiri termasuk generasi *baby boomers*. Sebuah organisasi dapat mengalami “*brain drain*” yaitu kondisi dimana karyawan memilih untuk mencari pekerja lain atau pensiun dini untuk menghindari adaptasi dengan lingkungan kerja baru yang menggunakan teknologi pada aktivitas pekerjaannya (Huyler & Ciocca, 2016). Berdasarkan hal ini, aplikasi Absenin yang akan dibangun dan diterapkan perlu diperhatikan kualitasnya, baik dari segi fungsionalitas, *user interface* dan juga *user experience* agar pekerja lapang dan kepala lapang lebih mudah dalam beradaptasi dan mengoperasikan aplikasi Absenin.

Dalam pengembangan aplikasi ada istilah yang bernama *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) dimana UI berfokus kepada antarmuka sebuah aplikasi yang nantinya akan berinteraksi dengan pengguna baik selama pengguna

memberikan *input* atau menerima *output* serta UX yang berfokus kepada pengalaman dan efek yang didapatkan oleh pengguna sebelum, selama dan setelah menggunakan aplikasi. Oleh karena hal ini, pengembangan *design* sebuah aplikasi perlu diperhatikan dalam memilih metode pengembangan yang tepat dengan harapan menghasilkan sebuah *design* aplikasi yang memudahkan proses kehadiran dan nyaman untuk digunakan sehingga aplikasi bisa sangat membantu dan menjadi solusi bagi Koperasi Karya Usaha Mandiri. Pada kesempatan kali ini, penulis akan mengembangkan *design* sebuah aplikasi berbasis *mobile* menggunakan metode *Design thinking* (Galitz, 2007).

Design thinking adalah sebuah metode pendekatan inovasi yang berorientasi kepada pengguna, kemungkinan teknologi dan kesuksesan bisnis dengan tujuan untuk mengidentifikasi dan mencari solusi dalam mengembangkan sebuah produk. *Design Thinking* terdiri dari 5 fase yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype* dan *testing*. Penulis berharap metode *Design Thinking* dapat membantu penulis dalam mengembangkan sebuah *design* untuk aplikasi presensi berbasis *mobile* ini dan *design* serta aplikasi tersebut dapat menjadi solusi dan bermanfaat untuk KSPPS KUM (Interaction Design Foundation, 2020).

I.2 Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis memiliki fokus untuk menciptakan sebuah aplikasi atau produk yang memiliki kualitas yang bagus baik dari segi desain antarmuka maupun dari segi *experience* pengguna. Oleh karena itu, terlihat beberapa rumusan masalah yang menjadi fokus dari penelitian ini, yaitu :

1. Apa saja kebutuhan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna dalam pembuatan aplikasi Absenin?
2. Bagaimana merancang *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *Design Thinking* pada aplikasi Absenin berbasis *mobile* pada KSPPS Karya Usaha Mandiri?
3. Bagaimana hasil evaluasi dari pengujian pada rancangan desain yang sudah dibuat menggunakan metode *usability testing*?

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanannya penelitian ini, ialah sebagai berikut:

1. Menentukan kebutuhan aplikasi Absenin sehingga fitur yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Menerapkan dan menjelaskan alur perancangan yang dilakukan untuk membuat desain antarmuka menggunakan metode pendekatan *design thinking*.
3. Menguji dan mengevaluasi desain yang sudah dibuat dengan menggunakan metode pengujian *usability testing*.

I.4 Batasan Tugas Akhir

Batasan – batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian hanya berfokus pada perancangan desain aplikasi *mobile* Absenin pada KSPPS Karya Usaha Mandiri cabang Bogor dengan *output insight* dan *prototype* yang sudah diuji menggunakan metode *usability testing*.
2. Narasumber adalah pekerja lapang dan kepala lapang pada KSPPS Karya Usaha Mandiri cabang Bogor terkait proses pencatatan kehadiran dan pengawasan.
3. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendesain dan *prototyping* adalah Figma serta untuk pengembangan *front – end* menggunakan Visual Studio Code dengan Flutter.

I.5 Manfaat Tugas Akhir

Mengetahui tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan bahan kajian baru dan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

Manfaat penelitian ini:

2. Teoritis

Diharapkan, hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan kajian baru, acuan, referensi dan inovasi bagi pembaca yang ingin menggali ilmu lebih dalam

dibidang pengembangan *mockup* sebuah aplikasi berbasis *mobile* dengan metode *Design Thinking*.

3. Praktis

- a. Membantu KSPPS Karya Usaha Mandiri dalam meningkatkan kualitas proses presensi bagi para pekerjanya
- b. Membantu KSPPS Karya Usaha Mandiri untuk memantau kinerja dari para pekerjanya.
- c. Membantu *UI/UX Designer* sebagai referensi dan acuan dalam melakukan proses perancangan *user interface* dan *user experience* menggunakan metode *design thinking* dan *usability testing*.

I.6 Sistematika Penulisan

Berikut adalah sistematika pelaporan dari penelitian ini :

BAB 1 Pendahuluan

Bab pendahuluan berisi mengenai latar belakang dilakukannya penelitian dengan judul ini, rumusan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian serta batasan – batasan pada penelitian ini.

BAB 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang teori dasar yang relevan dengan judul dari penelitian ini, seperti Koperasi, Presensi, *User Interface*, *User Experience*, *Design Tools*, *Design Thinking*, *Usability Testing*. Selain itu, bab ini juga menguraikan penelitian – penelitian terkait dan penelitian – penelitian terdahulu.

BAB 3 Metodologi Penyelesaian Masalah

Bab ini berisi tentang deskripsi langkah – langkah yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain model konseptual dan sistematika dari aplikasi yang akan dikembangkan. Metode yang digunakan adalah *Design Thinking*.

BAB 4 Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi mengenai alur proses pengembangan aplikasi dengan menggunakan metode *Design Thinking*, antara lain *Emphatise, Define, Ideate, Prototype, Testing*. Selain itu, pada bab ini juga dilampirkan dokumentasi – dokumentasi terkait apa yang dilakukan selama mengembangkan aplikasi.

BAB 5 Implementasi dan Pengujian

Bab ini berisi tentang hasil yang didapat selama mengembangkan aplikasi. Pada metode *Design Thinking*, fase *ideate* dan *prototyping* akan banyak dibahas hasil implementasinya kemudian akan dilanjutkan dengan evaluasi dan *testing* yang dilakukan dengan metode *Usability Testing*.

BAB 6 Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari permasalahan yang diangkat dan saran kedepannya dari penelitian yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki dan memperbagus kualitas penelitian di kemudian hari.