BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Putra Medang Kampai merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa layanan kebersihan dan konstruksi bangunan yang beroperasi di Kota Dumai. Perusahaan ini bekerja sama dengan berbagai perusahaan besar, salah satunya PT Wilmar Nabati Indonesia, sehingga membutuhkan sistem pengelolaan sumber daya manusia yang tertata, akurat, dan mudah dipantau secara berkelanjutan guna menunjang efektivitas operasional perusahaan (Pratama, 2023).

Namun, dalam pelaksanaannya, sistem absensi karyawan di PT Putra Medang Kampai masih dilakukan secara manual melalui pencatatan kehadiran oleh pengawas lapangan. Metode tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan dalam proses rekapitulasi data, ketidaksesuaian antara jam kerja aktual dengan laporan kehadiran, serta kesulitan dalam menelusuri riwayat absensi karyawan. Kondisi ini berdampak pada proses perhitungan upah, evaluasi kinerja karyawan, serta pengambilan keputusan manajerial, terutama mengingat sebagian besar karyawan memiliki tingkat mobilitas kerja yang tinggi.

Selain permasalahan pada sistem absensi, PT Putra Medang Kampai juga belum memiliki website *company profile* yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi perusahaan kepada masyarakat, calon pelanggan, maupun calon tenaga kerja. Informasi mengenai profil perusahaan, layanan, pengalaman proyek, serta peluang karier masih disampaikan melalui media yang terbatas sehingga belum mampu memberikan informasi secara lengkap, menarik, dan mudah diakses.

Keberadaan website *company profile* berperan penting dalam membangun citra profesional perusahaan, meningkatkan kredibilitas, serta mempermudah penyampaian informasi kepada berbagai pihak. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik.

Perancangan *UI/UX* absensi karyawan menjadi solusi yang secara teknis mampu mengatasi permasalahan tersebut. Namun, berdasarkan kondisi nyata di lapangan, tantangan utama tidak hanya terletak pada ketersediaan sistem, melainkan pada kemampuan karyawan dalam menggunakan sistem tersebut secara benar dan konsisten. Karyawan PT. Putra Medang Kampai memiliki latar belakang pendidikan dan tingkat literasi teknologi yang beragam, sehingga penggunaan sistem dengan tampilan yang rumit, instruksi yang tidak jelas, atau alur penggunaan yang panjang berpotensi menimbulkan kesalahan input, ketidaknyamanan, dan penolakan penggunaan sistem.

Permasalahan inilah yang menunjukkan bahwa pembangunan sistem absensi tanpa perancangan *UI/UX* yang matang berisiko gagal diadopsi, meskipun sistem tersebut telah berfungsi secara teknis. *UI/UX* yang tidak sesuai dengan karakteristik pengguna dapat menyebabkan pengguna kesulitan memahami fitur, melakukan kesalahan berulang, serta mengandalkan kembali metode manual. Hal ini menegaskan bahwa kebutuhan utama bukan hanya sistem absensi digital, tetapi sistem dengan desain antarmuka yang sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebiasaan kerja karyawan lapangan (Astitiani & Widnyani, 2022).

Untuk memastikan desain yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna, diperlukan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna melalui tahapan *empathize*. Tahap ini menjadi krusial untuk memahami secara langsung bagaimana karyawan melakukan absensi, kendala yang mereka alami, serta harapan mereka terhadap sistem yang mudah digunakan dalam kondisi kerja nyata. Tanpa pemahaman empatik terhadap pengguna, desain *UI/UX* berpotensi hanya berdasarkan asumsi pengembang dan tidak relevan dengan konteks lapangan (Wiwesa, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada perancangan *UI/UX* sistem informasi absensi dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan dilakukan dengan memanfaatkan tools Figma untuk menghasilkan *prototype* interaktif yang dapat diuji secara langsung kepada pengguna. Dengan demikian, sistem absensi yang dirancang tidak hanya berfungsi

secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang mudah, nyaman, dan efektif, sehingga mendorong penerapan sistem digital secara optimal di lingkungan kerja PT. Putra Medang Kampai.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah utama yang dihadapi adalah :

1) Bagaimana merancang *UI/UX* sistem informasi absensi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT.Putra Medang Kampai ?

2) Bagaimana penerapan *metode Design Thinking* dalam proses perancangan *UI/UX* untuk sistem informasi kepegawaian?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Penelitian hanya mencakup aspek perancangan UI (*User interface*) dan UX (*User Experience*), tanpa implementasi sistem secara menyeluruh.
2. Sistem yang dirancang hanya mencakup fitur absensi, cuti, izin, dan lembur.
3. Pendekatan desain menggunakan *Design Thinking*.
4. Tools desain yang digunakan adalah Figma untuk prototyping

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sistem informasi absensi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT. Putra Medang Kampai. Penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan *UI/UX* sistem absensi karyawan, dengan memperhatikan kebutuhan pengguna secara menyeluruh melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan *prototype* desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah

digunakan, serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem informasi kepegawaian secara digital.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan gambaran awal rancangan sistem kepegawaian digital yang dapat digunakan perusahaan untuk pengembangan lebih lanjut.
2. Menyediakan desain yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik sebelum tahap implementasi teknis.