

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

PT. Dyvia Utama Inspira merupakan perusahaan *outsourcing* yang menyediakan tenaga kerja atau tenaga produksi untuk perusahaan di industri makanan. Dalam menjalankan proses bisnisnya, PT. Dyvia Utama Inspira memerlukan sekitar 130 pegawai yang akan ditempatkan pada perusahaan yang menjadi kliennya, untuk memenuhi kebutuhan tersebut PT DHI melakukan rekrutmen dua kali setahun pada bulan Januari dan Juli. Proses rekrutmen ini berlangsung selama sekitar dua hari, lalu dilanjutkan dengan kegiatan selanjutnya yang memerlukan waktu maksimal empat hari untuk mendapat pegawai yang terpilih.

Namun, PT. DHI mengalami masalah dalam proses rekrutmennya, pengumpulan berkas lamaran calon pegawai yang masih menggunakan kertas menyebabkan penumpukan dan kehilangan dokumen sehingga HRD (*Human Resources Development*) kesulitan melakukan input data manual ke *microsoft excel* sebagai dasar rekrutmen lanjutan. Penggunaan *excel* sebagai media penyimpanan data menimbulkan masalah baru, seperti kesalahan input data manual, tampilan data yang tidak informatif serta langkah input data yang tergolong sulit. Selain itu adanya masalah komunikasi dengan calon pelamar terkait progress rekrutmen mereka, sehingga dibutuhkan form korespondensi dan pelacakan status pelamar yang saat ini masih dilakukan dengan cara menghubungi pelamar satu-persatu via *Whatsapp*.

Dengan adanya permasalahan diatas, diperlukan sistem informasi untuk mengurangi kelemahan dalam pengolahan dan penyimpanan data serta memberikan informasi yang akurat pada proses perekrutan. Namun, klien tidak memiliki pemahaman yang mendalam tentang sistem informasi, sehingga diperlukan rancangan *prototype* UI/UX untuk membantu mereka memahami fitur dan manfaat

sistem tersebut. Rancangan ini akan menjadi gambaran dalam pengembangan perangkat lunak sistem rekrutmen di masa depan (Izzudin, 2017)(Sulistiyah, 2020).

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat perancangan UI/UX sistem rekrutmen berbasis *web* sebelum melakukan tahap pembuatan sistemnya. Dimana dengan menggunakan sistem berbasis *web*, pelamar dapat mengirimkan berkas lamaran secara *online* sesuai dengan syarat yang telah ditentukan, sehingga mempermudah HRD (*Human Resources Development*) dalam melakukan perekapan data dan melakukan pelacakan status pelamar. Dengan cara ini, tidak perlu lagi membuang banyak waktu untuk menyampaikan informasi progress kepada para pelamar(Ariadi & Oktaviana, 2022).

User interface (UI) harus berfungsi dengan efektif dan mudah dimengerti oleh seluruh pengguna, seperti yang ditekankan dalam studi Nidhom yang menganggap pentingnya sistem kegunaan (*usability system*) dalam desain *user interface* sehingga proses pembuatannya harus dianggap sebagai hal utama. Selain itu, dalam merancang *user interface* yang baik, juga perlu memperhatikan *User Experience* (UX) agar pengguna dapat merasa puas dan terlibat dalam penggunaan produk atau sistem tersebut(Ourelia, 2022)

UI/UX dibuat dengan melihat kebutuhan pengguna atas sebuah aplikasi atau sistem yang akan dibangun mulai dari desain tampilan, fitur-fitur dan berbagai kebutuhan lainnya(Solikin, 2022). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *design thinking*, suatu pendekatan desain yang berorientasi pada manusia (*human-centric*) untuk menyelesaikan masalah dan menciptakan inovasi baru.

Metode *Design thinking* digunakan dengan harapan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan menyelesaikan masalah yang dihadapi pengguna saat menggunakan aplikasi tertentu. Dengan pendekatan *design thinking*, perancangan aplikasi akan lebih fokus pada kebutuhan pengguna dan memberikan solusi terhadap permasalahan yang mereka hadapi(Nabila, 2022). Berdasarkan pemaparan masalah diatas maka penelitian ini berjudul “Perancangan *Prototype* Antarmuka Pengguna dan Pengalaman Pengguna Sistem Rekrutmen Pegawai Berbasis *web* Menggunakan Metode *Design thinking* Pada PT. Dyvia Utama Inspira”

1.2 PERUMUSAN MASALAH

PT. Dyvia Utama Inspira mengalami kesulitan dalam merekap data kandidat karena dokumen lamaran masih dikumpulkan secara manual dengan menggunakan kertas. Hal ini menyebabkan penumpukan dan hilangnya dokumen, sehingga HRD (*Human Resources Development*) sulit untuk melakukan input data pelamar secara manual ke dalam *microsoft excel* untuk kemudian diproses datanya sebagai dasar proses rekrutmen lanjutan. Penggunaan *excel* sebagai media penyimpanan data menimbulkan masalah baru, *excel* adalah aplikasi yang digunakan untuk perhitungan. Saat digunakan sebagai form input data terjadi kesalahan-kesalahan yang dilakukan admin yaitu kesalahan input data manual, data tidak ditampilkan dengan informatif, serta langkah input data tergolong sulit. Perlu adanya antarmuka yang mampu menangani hal tersebut.

Masalah berikutnya ada pada tahapan komunikasi dengan calon pelamar terkait progress rekrutmen mereka sehingga dibutuhkan form korespondensi dan pelacakan status pelamar. Oleh karena itu, diperlukan rancangan *prototype* antarmuka yang dapat memperbaiki pengalaman pengguna terkait proses rekrutmen dan memberikan gambaran kepada *stakeholder* sebagai awal untuk perwujudan sistem rekrutmen pegawai yang dilakukan menggunakan metode *design thinking*.

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai harus diadakannya batasan masalah penelitian agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda mengenai masalah yang akan dibahas. Oleh karena itu, penelitian ini hanya membahas:

1. Fokus pada perancangan *prototype* antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna sistem rekrutmen pegawai berbasis *web* menggunakan metode *design thinking* pada PT. Dyvia Utama Inspira.
2. Penelitian ini membahas masalah komunikasi terkait aspek antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna kepada PT. Dyvia utama Inspira.

1.4 PERTANYAAN PENELITIAN

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana merancang sebuah desain *prototype* UI/UX sistem rekrutmen pegawai berbasis web yang dibutuhkan pada PT. Dyvia Utama Inspira?
2. Bagaimana penerapan metode *design thinking* dalam penelitian ini?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang desain antarmuka dalam bentuk *Prototype User interface* dan *User Experience* sistem rekrutmen pegawai berbasis web pada PT Dyvia Utama Inspira menggunakan metode *Design thinking*.

1.6 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Terdapat beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya:

1. Memberikan gambaran kepada PT DHI untuk mengatasi masalah yang ada dengan membuat perancangan *prototype* antar muka pengguna dan pengalaman pengguna sistem rekrutmen pegawai berbasis web.
2. Memberikan pengetahuan lebih mengenai perancangan *prototype* menggunakan metode *design thinking* bagi penulis.