

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sebuah perangkat lunak atau *software* pada dasarnya diciptakan sedemikian rupa untuk membantu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan manusia. Saat manusia menyelesaikan pekerjaannya menggunakan sebuah perangkat lunak, ketika itu pula manusia melakukan proses interaksi dengan perangkat lunak itu sendiri. Bagian perangkat lunak yang bertindak langsung untuk berinteraksi dengan manusia sering disebut *user interface* atau antarmuka pengguna. Antarmuka pengguna merupakan salah satu bagian terpenting karena bagian ini yang mewakili proses-proses serta komponen-komponen pada perangkat lunak untuk berinteraksi langsung dengan penggunanya.

Jika perangkat lunak memiliki fitur-fitur lengkap tetapi tidak didukung oleh antarmuka pengguna yang baik dan memenuhi standar, maka perangkat lunak tersebut tidak terjamin sepenuhnya untuk mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan-pekerjaannya. Di dalam sebuah perusahaan yang memiliki perangkat lunak untuk mengelola proses bisnis beserta sub-sub prosesnya harus memiliki desain antarmuka pengguna yang baik dan memenuhi standar. Jika antarmuka pengguna dari perangkat lunak tersebut tidak memenuhi standar, maka manusia yang bertindak langsung untuk mengelola proses bisnis beserta sub-sub prosesnya melalui perangkat lunak tersebut bukan dipermudah tetapi justru dipersulit.

PT. KAI (Kereta Api Indonesia) adalah badan usaha milik negara yang menyediakan jasa angkutan kereta api. Kantor pusat PT. KAI yang ada di Bandung memiliki banyak proses bisnis beserta sub-sub proses yang ada di dalamnya. Satu di antara proses-proses bisnis yang terdapat pada PT. KAI adalah proses anggaran yang juga memiliki sekumpulan sub-sub proses di dalamnya. Perangkat lunak yang mengelola proses bisnis di anggaran ini bernama perangkat lunak Anggaran. Perangkat lunak Anggaran memiliki

komponen-komponen serta fitur yang cukup banyak. Pengguna dari perangkat lunak Anggaran ini jumlahnya banyak dengan karakteristik dan latar belakang yang berbeda satu sama lain. Maka dari itu, analisis yang berpedoman pada sebuah standar desain antarmuka yang baik terhadap perangkat lunak Anggaran pada PT.KAI ini perlu dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, masalah-masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Seberapa besar tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI menurut standar yang baik?
2. Bagaimana tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI saat ini berdasarkan standar yang baik?
3. Seberapa besar tingkat kenyamanan yang telah dirasakan para pengguna perangkat lunak Anggaran pada PT. KAI terkait desain atarmuka penggunanya?
4. Apa saja harapan-harapan pengguna perangkat lunak Anggaran pada PT. KAI di masa mendatang terkait desain antarmuka penggunanya?

1.3 Tujuan Pembahasan

Proses analisis ini bertujuan untuk :

1. Membandingkan dan memberikan penilaian terhadap tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI dengan prinsip dan pedoman Mayhew.
2. Memperlihatkan tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI saat ini berdasarkan prinsip dan pedoman Mayhew.
3. Mengevaluasi tingkat kenyamanan pengguna terhadap perangkat lunak Anggaran pada PT.KAI terkait desain antarmuka penggunanya.

4. Mengidentifikasi harapan-harapan para pengguna perangkat lunak Anggaran pada PT. KAI di masa mendatang berdasarkan hasil evaluasi yang telah diidentifikasi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Adapun batasan-batasan masalah di dalam proses analisis ini yaitu :

1. Teori-teori terkait dengan desain antarmuka pengguna yang terdiri dari prinsip dan pedoman dari desain, sejarah singkat dari antarmuka pengguna, konsep dari antarmuka pengguna grafis, antarmuka pengguna yang bermanfaat, faktor manusia terhadap desain antarmuka pengguna dan delapan aturan-aturan emas mengenai desain antarmuka serta pengenalan terhadap prinsip dan pedoman Mayhew.
2. Profil PT. KAI dan Rangkaian proses-proses pada perangkat lunak Anggaran secara keseluruhan.
3. Perbandingan dan penilaian tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI dengan prinsip dan pedoman Mayhew yang meliputi model konseptual, bentuk dialog, konsep *window*, desain dan tata kelola layar, waktu penanggapan serta penanganan kesalahan.
4. Memperlihatkan tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT.KAI dengan prinsip dan pedoman Mayhew.
5. Kegiatan evaluasi tingkat kenyamanan terhadap perangkat lunak Anggaran di PT. KAI berdasarkan 17 prinsip umum desain antarmuka pengguna, profil pengguna, model konseptual, bentuk dialog, konsep *window*, desain dan tata kelola layar, waktu penanggapan dan penanganan kesalahan serta proses identifikasi mengenai harapan-harapan dari para pengguna perangkat lunak Anggaran terkait antarmuka penggunaannya di masa mendatang berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.

1.5 Sumber Data

Sumber-sumber yang menjadi referensi di dalam pelaksanaan analisis diambil dengan melakukan beberapa metode. Adapun metode yang digunakan adalah :

1. Studi Pustaka.

Studi pustaka dilakukan untuk memahami dan mempelajari teori-teori dari desain antarmuka pengguna perangkat lunak serta menguraikan prinsip dan pedoman Mayhew yang terkait dengan kegiatan penelitian.

2. Metode Observasi.

Metode ini dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap desain antarmuka pengguna perangkat lunak Anggaran pada PT.KAI. Kegiatan ini bertujuan untuk membandingkan serta memberikan penilaian terhadap tingkat kesesuaian desain antarmuka pengguna pada tiap layar perangkat lunak Anggaran di PT. KAI dengan prinsip dan pedoman Mayhew.

3. Metode kuesioner.

Metode kuesioner dilakukan untuk mengevaluasi tingkat kenyamanan pengguna terhadap perangkat lunak Anggaran pada PT. KAI terkait desain antarmukanya serta mengidentifikasi harapan-harapan dari para pengguna untuk desain antarmuka pengguna perangkat lunak ini di masa mendatang.

1.6 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam pelaksanaan proses analisis ini, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai garis besar laporan penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab 2 membahas mengenai kumpulan teori-teori yang menjadi sumber referensi terhadap pelaksanaan penelitian analitis.

BAB 3 ANALISIS

Bab 3 membahas mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan pelaksanaan penelitian.

BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN

Bab 4 membahas simpulan yang didapat dari hasil analisis yang telah dilakukan serta memberikan saran terhadap hasil analisis