BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi komputer yang sangat pesat, banyak dari perusahaan dan instansi pemerintahan yang berlomba – lomba merancang sebuah aplikasi yang mudah dalam penggunaanya, baik dari segi perancangan antarmuka (*interface*) maupun segi teknis lainnya. Hal ini dimaksudkan agar *user* yang menggunakan aplikasi tidak cepat bosan dan dapat dengan cepat memahami maksud dari tata letak berbagai macam navigasi yang ada pada aplikasi.

PT. Kereta Api (PERSERO) adalah salah satu badan instansi pemerintahan yang bergerak dalam bidang jasa transportasi. Permasalahan yang selalu timbul di PT. Kereta Api (PERSERO) adalah kesulitan *user* dalam melakukan proses pengolahan data bakat pegawai. Selain proses yang dilakukan masih secara manual, hal lain yang menjadi permasalahan adalah banyaknya aplikasi – aplikasi dengan desain *interface* yang membuat *user* merasa asing dalam menggunakan aplikasi. Sehingga *user* terkadang membutuhkan waktu yang lebih lama untuk beradaptasi dengan aplikasi tersebut. Hal ini disebabkan karena desain *interface* aplikasi terlihat buruk sehingga membingungkan *user* bahkan bisa membuat *user* frustasi dan bosan dalam menggunakan aplikasi pengolahan data bakat pegawai. Faktor lain yang membuat *user* selalu merasa kesulitan adalah tidak adanya

perbedaan antara tampilan untuk tipe *user* yang sudah *expert* dan tampilan untuk tipe user yang masih pemula.

Melalui permasalahan yang timbul, maka PT. Kereta Api (PERSERO) mengharapkan adanya perancangan aplikasi pengolahan data bakat pegawai dengan desain *interface* yang mudah dipahami oleh *user*, baik itu dari tampilan, struktur menu, navigasi – navigasi, pemilihan kontrol yang tepat bagi user dan aliran sistem yang sesuai dengan tugas *user*.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka penulis memberikan solusi untuk memulai tahap perancangan desain *interface* pada aplikasi pengolahan data bakat pegawai di PT. Kereta Api (PERSERO) dengan judul **"Perancangan *Interface* Pada Aplikasi Pengolahan Data Bakat Pegawai di PT. Kereta Api (Persero)"**.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dapat diidentifikasi dalam permasalahan di atas adalah :

1. Bagaimana merancang sebuah desain *interface* yang baik agar *user* tidak cepat bosan dalam menggunakan aplikasi pengolahan data bakat pegawai.
2. Bagaimana melakukan perancangan desain *interface* yang mudah dipahami oleh *user* yang bertipe *expert* dan pemula.
3. Bagaimana menciptakan suatu aplikasi yang sesuai dengan tugas *user* dalam melakukan proses pengolahan data bakat pegawai.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah desain *interface* yang mudah dimengerti dan dipahami oleh setiap *user* yang menggunakannya.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu PT. Kereta Api (PERSERO) dalam merancang sebuah aplikasi yang menerapkan prinsip desain *interface* untuk menghasilkan tampilan yang berkualitas.
2. Memberikan kemudahan bagi semua tipe *user* dalam menggunakan aplikasi, tanpa membedakan desain *interface* untuk *expert* ataupun pemula.

1.4 Batasan Masalah

Didalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu pembatasan agar pengkajiannya tidak terlalu meluas dan lebih terarah. Batasan- batasan tersebut antara lain :

1. Aplikasi yang dirancang lebih dipusatkan pada konsep dan karakteristik perancangan desain *interface*.
2. Batasan masalah dalam perancangan desain *interface* pada aplikasi pengolahan data bakat pegawai ini antara lain :
   a. Ukuran Layar/*Screen Layout* yang konsisten.

b. Penggunaan huruf *Capitalize Each Word* artinya penggunaan huruf besar pada huruf paling depan pada suatu kalimat.

c. Pesan/*Message* pada sebuah validasi dibuat lebih singkat dan jelas.

d. Pemilihan warna latar yang standar dengan warna *windows*.

e. Teks menggunakan *Label*.

f. Penggunaan suatu perintah dengan menggunakan *Operable Button*.

3. *Tools* yang digunakan untuk merancang aplikasi ini antara lain :

a. *Borland Delphi 7.0* sebagai perancangan desain antarmuka (*desain interface*).

b. *Microsoft Access 2007* sebagai *database* untuk menyimpan data - data.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Studi Observasi

Pengamatan langsung pada kegiatan bisnis dan kebutuhan yang ada di PT. Kereta Api (PERSERO) untuk mendapatkan data-data yang diperlukan dan menganalisis sistem yang sedang berjalan.

1.5.2 Studi Wawancara

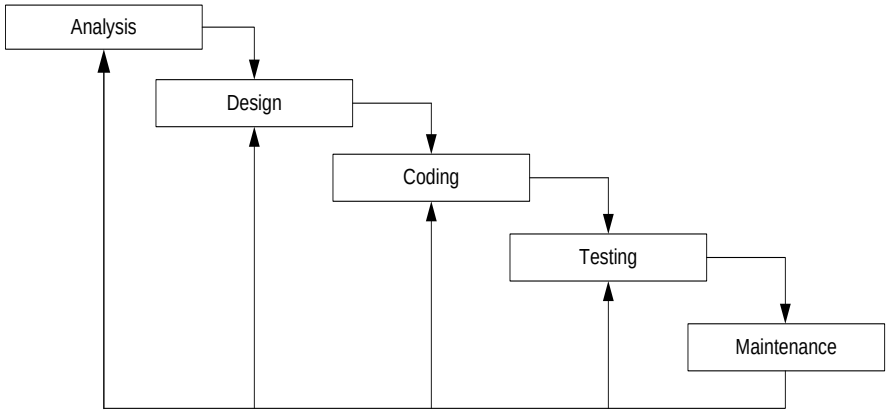
Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara secara langsung dengan manajer *network & hardware* di PT. Kereta Api (PERSERO).

1.5.3 Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dan informasi dengan cara membaca buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam masalah ini.

1.5.4 Studi Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan aplikasi ini digunakan metode *The Classic Life Cycle* (Paradigma *Waterfall)*. Pada metode ini terdapat 5 tahap untuk mengembangkan suatu perangkat lunak. Kelima tahapan itu tersusun dari atas kebawah, diantaranya : *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing*, *Maintenance*. Tahap-tahap pengembangan perangkat lunak metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1.1 Metode The Classic Life Cycle / Waterfall

a. *Analysis* adalah tahap menganalisa hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan atau pengembangan *software.*

b. *Design* adalah tahap penerjemah dari keperluan-keperluan yang dianalisis ke dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh pemakai. Yaitu dengan cara menampilkan ke dalam Diagram Konteks, *Data*

Flow Diagram (Diagram Aliran Data), *Entity Relationship Diagram*, Struktur Tabel, dan Struktur Menu.

c. *Coding* adalah tahap penerjemah data/pemecahan masalah *software* yang telah dirancang ke dalam bahasa pemograman yang telah ditentukan.

d. *Testing* adalah tahap pengujian terhadap program yang telah dibuat. Pengujian ini dimulai dengan membuat suatu uji kasus untuk setiap fungsi pada perangkat lunak, kemudian dilanjutkan dengan pengujian terhadap modul-modul dan terakhir pada tampilan antar muka untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semua berjalan dengan baik dan *input* yang diberikan hasilnya sesuai dengan yang diinginkan.

e. *Maintenance* adalah perangkat lunak yang telah dibuat dapat mengalami perubahan sesuai permintaan pemakai. Pemeliharaan dapat dilakukan jika ada permintaan tambahan fungsi sesuai dengan keinginan pemakai ataupun adanya pertumbuhan dan perkembangan baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

a. Bab I. Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

b. Bab II. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang profil tempat kerja praktek yang isinya membahas mengenai sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi dan *job description* serta landasan teori yang membahas mengenai bahasa program yang dipakai dalam merancang perangkat lunak tersebut.

c. Bab III. Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang deskripsi dari perancangan perangkat lunak.

d. Bab IV. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari seluruh laporan yang dibuat.