

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi dan sistem informasi yang pesat di era revolusi industri 4.0 saat ini membawa dampak yang sangat signifikan pada aktivitas harian masyarakat. Keberadaan teknologi dan sistem informasi seperti kunci yang mempermudah kegiatan manusia dalam segala bidang dan informasi berperan sebagai konsep abstrak yang menjadi sumber daya pokok. Tidak hanya berpengaruh pada kehidupan manusia sehari-hari, perkembangan sistem dan teknologi informasi juga meresap pada seluruh aktivitas organisasi seperti pengelolaan sumber daya manusia, pengelolaan data dan informasi, bahkan menjadi dasar pengambilan keputusan yang akan mempengaruhi keberlangsungan organisasi.

Dengan adanya penerapan teknologi dan sistem informasi pada aktivitas organisasi nilai efisiensi dan efektivitas dapat meningkat secara signifikan, contohnya seperti pada pengelolaan data dan informasi serta pengambilan keputusan yang mempengaruhi keberlangsungan organisasi. Namun untuk mencapai nilai efisiensi dan efektivitas yang tinggi, sebagai sumber daya pokok, data dan informasi perlu dikelola dengan benar dalam sebuah sistem informasi yang baik agar biaya dan usaha yang digunakan dalam pengembangan sistem menjadi sepadan dengan informasi yang dihasilkan.

Pemerintah Provinsi DKI Jakarta merupakan salah satu organisasi pemerintahan yang terus aktif meningkatkan kemajuan daerahnya, khususnya pada pelayanan masyarakat. Untuk memberikan pelayanan terbaik kepada masyarakat DKI Jakarta, pemerintah gencar membangun dan melakukan perbaikan pada fasilitas umum demi mempermudah aktivitas masyarakat di Ibu Kota. Fasilitas umum yang menjadi prasarana dan sarana kegiatan masyarakat DKI Jakarta ini tentu saja perlu

penanganan dan perawatan untuk tetap optimal ketika digunakan. Sehingga pada tahun 2015, Pemerintah Provinsi DKI Jakarta membentuk sebuah unit kerja untuk menangani prasarana dan sarana umum yang ada dan disebut Unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum (PPSU). Satuan unit ini bekerja dalam tingkat kelurahan berdasarkan Peraturan Gubernur No. 7 Tahun 2017 dengan tugas pokok yaitu melakukan penanganan pada jalan, saluran, taman, dan kebersihan.

Kelurahan Bambu Apus, salah satu kelurahan di DKI Jakarta yang terletak di Kota Administrasi Jakarta Timur, memiliki 79 anggota aktif Unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum. Dalam aktivitas kerja sehari-hari, seluruh kegiatan yang dilakukan dan telah selesai dikerjakan oleh satuan PPSU Kelurahan Bambu Apus dilaporkan secara manual melalui grup Whatsapp dan Google Form. Laporan kerja melalui grup Whatsapp berisikan informasi awal hasil kerja sedangkan laporan melalui Google Form digunakan sebagai laporan kinerja harian yang selanjutnya akan dikelola menjadi laporan kinerja bulanan, bahan evaluasi pekerja, penentuan upah bulanan, dan dasar pengambilan keputusan lanjutan.

Dengan sistem dan alur kegiatan laporan kerja harian anggota yang berjalan saat ini, Kepala Seksi Ekonomi dan Pembangunan merasa tidak efisien karena setiap harinya harus memeriksa 79 berkas laporan untuk diolah oleh admin menjadi laporan lanjutan. Penerapan Google Form untuk pelaporan anggota unit PPSU Kelurahan Bambu Apus juga mengalami kendala di mana anggota unit PPSU perlu mengunggah banyak foto dalam satu laporan dan admin yang menerima laporan perlu menerima dan memeriksanya hasil foto laporan satu persatu pada tautan yang berbeda-beda.

Berdasarkan kondisi dan alur kerja yang berlangsung di Unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum Kelurahan Bambu Apus, peneliti ingin melakukan perancangan *user interface* aplikasi berbasis *mobile* dengan metode *design thinking* sebagai solusi peningkatan efektivitas dan efisiensi pelaporan aktivitas kinerja harian anggota Unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum Kelurahan Bambu Apus. Hasil

dari penelitian ini berupa prototipe *user interface* aplikasi yang siap dikembangkan dan diterapkan sebagai solusi permasalahan yang berlangsung di Unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum Kelurahan Bambu Apus.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan pada sistem berjalan yaitu: bagaimana menerapkan metode *design thinking* dalam perancangan *user interface* aplikasi berbasis *mobile* untuk anggota satuan unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum DKI Jakarta sebagai solusi peningkatan efektivitas dan efisiensi pelaporan aktivitas kinerja harian.

## 1.3. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ditujukan untuk pelaporan kegiatan kinerja harian anggota satuan unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum di Kelurahan Bambu Apus
- b. Penelitian berfokus pada perancangan *user interface* aplikasi berbasis *mobile* dengan metode *Design thinking*
- c. Target pengguna adalah anggota satuan unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum Kelurahan Bambu Apus
- d. Penelitian ini terbatas hanya untuk memberikan usulan rancangan prototipe *user interface* aplikasi berbasis *mobile* anggota satuan unit Penanganan Prasarana dan Sarana Umum Kelurahan Bambu Apus

## 1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini ditujukan untuk melakukan perancangan *user interface* untuk aplikasi berbasis *mobile* dengan metode *design thinking* sebagai rekomendasi untuk pengembangan sistem berdasarkan kebutuhan pengguna. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir penulis serta memahami proses perancangan *user interface* untuk aplikasi berbasis *mobile* dengan metode *design thinking*.

b. Bagi Pengguna

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi desain *user interface* aplikasi berbasis *mobile* yang siap dikembangkan berdasarkan kebutuhan pengguna

### **1.5. Luaran yang diharapkan**

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah prototipe *user interface* aplikasi berbasis *mobile* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan siap dikembangkan.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Menjelaskan latar belakang, rumusan permasalahan, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, luaran yang diharapkan dan sistematika penulisan penelitian.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori dan penelitian terkait yang mendukung pelaksanaan penelitian.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini dituliskan rangkaian alur, tahapan, waktu dan tempat, serta jadwal pelaksanaan penelitian.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Berisi hasil penelitian berupa analisis sistem berjalan dan hasil perancangan dengan metode *design thinking* serta pembahasannya

#### **BAB V PENUTUP**

Bab penutup berisikan kesimpulan dan saran penelitian.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bagian daftar pustaka berisikan referensi penelitian dan sumbernya.

#### **LAMPIRAN**

Halaman lampirkan berisi dokumen atau data yang digunakan pada penelitian