

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Pemerintah Kota Surabaya merupakan salah satu instansi pemerintah daerah yang bertugas mengelola administrasi kepegawaian, mengembangkan kapasitas sumber daya manusia, serta mendukung peningkatan kompetensi non-ASN di lingkup Pemerintah Kota Surabaya. BKPSDM memiliki peran penting dalam memastikan pengelolaan kepegawaian berjalan secara efektif dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan, termasuk melalui pengembangan sistem berbasis teknologi untuk mendukung pelayanan yang transparan dan efisien.

Saat ini, proses evaluasi kinerja dan perilaku non-ASN masih dilakukan secara manual menggunakan kertas. Cara ini seringkali memakan waktu, rawan terjadi kesalahan, dan hasilnya sulit untuk benar-benar objektif dan terukur. Kuesioner manual dinilai tidak efisien karena memiliki berbagai keterbatasan, seperti waktu pengolahan yang lama akibat proses pengumpulan dan penyortiran data secara manual, risiko kesalahan input data yang tinggi, dan analisis data yang rumit, terutama jika harus mengolah data dalam jumlah besar atau membandingkan hasil antar pegawai. Sistem manual juga kurang transparan sehingga dapat menimbulkan keraguan terhadap keadilan dan keakuratan hasil evaluasi. Kuesioner manual membutuhkan ruang penyimpanan yang besar dan rawan hilang atau rusak. Melihat kebutuhan dan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya pengembangan website E-Rapor. Website ini dirancang agar lebih mempermudah non-ASN dalam mengevaluasi diri. Selain dapat melihat hasil penilaian diri secara langsung, para pegawai non-ASN dapat berpartisipasi mengisi survei online serta memberi penilaian

kepada rekan kerja. Dengan begitu, E-Rapor diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih lengkap dan adil mengenai kinerja serta perilaku pegawai.

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan utama: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Metode ini dipilih karena menekankan pendekatan yang berpusat pada kebutuhan pengguna. Prosesnya membantu dalam memahami

masalah secara mendalam, menghasilkan ide-ide kreatif, dan menguji desain secara berulang untuk memastikan hasil yang sesuai.

Penelitian ini berfokus pada perancangan UI/UX untuk aplikasi E-Rapor. Pengembangan frontend dan backend dapat dijadikan sebagai penelitian lanjutan dari penelitian ini. Fokus utama dalam penelitian ini adalah menghasilkan rancangan antarmuka yang ramah pengguna, mudah dipahami, serta mampu memberikan pengalaman yang optimal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang dijelaskan, rumusan masalah praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain UI/UX untuk website E-Rapor yang sesuai dengan kebutuhan Non-ASN di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Pemerintah Kota Surabaya?
2. Bagaimana menerapkan metode Design Thinking dalam proses perancangan desain UI/UX agar website E-Rapor dapat memberikan pengalaman pengguna yang optimal?

## **1.3 Tujuan**

Tujuan dari praktek kerja lapangan ini sebagai berikut:

1. Merancang desain UI/UX untuk website E-Rapor yang mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan ASN di BKPSDM Pemerintah Kota Surabaya.
2. Menerapkan metode Design Thinking dalam pengembangan desain agar menghasilkan solusi inovatif dan berbasis kebutuhan pengguna.

## **1.4 Manfaat**

Manfaat yang didapat dari praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan rancangan desain UI/UX website E-Rapor yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga mempermudah dalam pembuatan frontend website E-Rapor.
2. Memperdalam pemahaman tentang metode Design Thinking dan aplikasinya dalam merancang sistem berbasis web.