



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemakaian komputer saat ini sudah sangat diperlukan sekali dalam proses bisnis suatu perusahaan. Hal ini tak lepas dari perkembangan teknologi yang sangat cepat sehingga membuat komputer menjadi alat kebutuhan bagi perusahaan untuk berkembang dan terus berinovasi. Dengan adanya penggunaan komputer maka dibutuhkan pula sistem informasi yang baik agar seluruh divisi di dalam perusahaan tersebut dapat terintegrasi dan membantu kinerja pegawai. Sistem informasi yang baik secara langsung memberikan efek pengerjaan tugas yang lebih cepat dan menunjang kegiatan operasional perusahaan. Pada PT. Langgeng Bajapratama, juga terdapat sistem informasi yang terintegrasi antar divisi di dalam lingkungan PT. Langgeng Bajapratama.

ERP yang berjalan di PT. Langgeng Bajapratama dapat dikatakan telah memenuhi kriteria untuk disebut sebagai ERP yang berhasil melakukan integrasi antara divisi. Hampir semua proses, baik itu bagian *finance/accounting, purchasing, quality assurance, quality, technical, human resource, marketing, production, maintenance, production planning cost/warehouse*, hampir berjalan dengan lancar dan tidak ada masalah, namun dalam pengerjaannya sehari-hari tentu akan ada kesalahan yang muncul akibat dari *bug, user interface* yang tidak *friendly* dan masalah-masalah

lainnya. Hal ini dapat berakibat fatal dalam kesalahan *input* data seperti keuangan maupun gaji karyawan berdasarkan waktu lembur. Selain itu, *user interface* yang buruk dapat mempengaruhi kinerja karyawan akibat kesulitan dan besarnya tingkat kesalahan dalam mengoperasikan sistem.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Kerja magang ini bertujuan untuk:

1. Menganalisis kesalahan dari *user interface* yang membuat user tingkat *novice*, *knowledgeable intermittent users* tidak terlalu bingung akibat kesalahan yang terjadi.
2. Membuat laporan saran perbaikan terhadap *user interface* serta sistem yang mengalami *error* sehingga dapat diperbaiki langsung oleh pihak MIS perusahaan.
3. Mengembangkan kemampuan analisis mahasiswa terhadap suatu tampilan sistem agar mendapatkan solusi untuk mengatasi kesalahan atau *error* yang ada.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

1.3.1 Waktu Pelaksanaan

Kerja magang dilaksanakan sejak tanggal 1 Mei 2013 sampai dengan 28 Juni 2013, dengan hari kerja Senin sampai dengan Jumat, dari

pukul 07:30 WIB sampai 16:30 WIB, bertempat di Jl. Sumba Block A2, Bekasi Fajar Industrial Estate, MM 2100, Industrial Town. Cibitung.

1.3.2 Prosedur Pelaksanaan

Pelaksanaan kerja magang dimulai dengan melakukan konfirmasi ke pihak PT. Langgeng Bajapratama apakah menerima kerja magang, setelah itu mengajukan surat izin kerja magang kepada pihak UMN untuk mengeluarkan surat terkait untuk kerja magang di perusahaan yang dituju. Setelah surat dikonfirmasi PT. Langgeng Bajapratama dengan mengirimkan surat balasan bahwa kerja magang disetujui dengan diberikan waktu kerja magang. Di perusahaan, mahasiswa diberikan peraturan-peraturan yang berjalan di perusahaan dan diberikan pengantar mengenai tugasnya. Setiap harinya dilakukan absen masuk dan laporan kegiatan ditulis.

1.3.3 Teori Eight Golden Rules of Interface Design

Untuk membahas *user interface* perusahaan, penulis menggunakan teori *Eight Golden Rules of Interface Design*. Teori-teori tersebut adalah,

1. Berusaha untuk **konsisten**

Urutan tindakan dalam program harus konsisten ketika ada situasi yang serupa, terminologi harus dibuat secara serupa (sama) di menu dan bantuan.

2. Memungkinkan pengguna **menggunakan shortcut**.

Ada kebutuhan dari pengguna yang sudah ahli untuk meningkatkan kecepatan **penanganan kesalahan** interaksi, sehingga diperlukan singkatan, tombol fungsi, perintah tersembunyi, dan fasilitas makro.

3. Memberikan **umpan balik** yang informative

Untuk tindakan yang sering dilakukan dan tidak terlalu penting, dapat diberikan umpan balik yang sederhana. Tetapi ketika tindakan merupakan hal yang penting, maka umpan balik sebaiknya lebih substansial. Misalnya muncul suatu suara ketika salah menekan tombol pada waktu input data atau muncul pesan kesalahannya.

4. Merancang dialog untuk **menghasilkan suatu penutupan**

Urutan tindakan sebaiknya diorganisir dalam suatu kelompok dengan bagian awal, tengah, dan akhir. Umpan balik yang informatif akan memberikan indikasi bahwa cara yang dilakukan sudah benar dan dapat mempersiapkan kelompok tindakan berikutnya.

5. Memberikan **penanganan kesalahan** yang sederhana

Sedapat mungkin sistem dirancang sehingga pengguna tidak dapat melakukan kesalahan fatal. Jika kesalahan terjadi, sistem dapat mendeteksi kesalahan dengan cepat dan memberikan mekanisme yang sederhana dan mudah dipahami untuk

penanganan kesalahan.

6. Mudah kembali ke tindakan sebelumnya

Hal ini dapat mengurangi kekuatiran pengguna karena pengguna mengetahui kesalahan yang dilakukan dapat dibatalkan; sehingga pengguna tidak takut untuk mengeksplorasi pilihan-pilihan lain yang belum biasa digunakan.

7. Mendukung tempat pengendali internal (*internal locus of control*)

Pengguna ingin menjadi pengontrol sistem dan sistem akan merespon tindakan yang dilakukan pengguna daripada pengguna merasa bahwa sistem mengontrol pengguna. Sebaiknya sistem dirancang sedemikian rupa sehingga pengguna menjadi inisiator daripada responden.

8. Mengurangi beban ingatan jangka pendek

Keterbatasan ingatan manusia membutuhkan tampilan yang sederhana atau banyak tampilan halaman yang sebaiknya disatukan, serta diberikan cukup waktu pelatihan untuk kode, dan urutan tindakan.