

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN
METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

MUHAMMAD AKBAR MAULANA

20.01.4527

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HR SYTEM UNTUK
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN
METODE DESIGN THINKING**

TUGAS AKHIR

Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

MUHAMMAD AKBAR MAULANA

20.01.4527

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN
METODE DESIGN THINKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Akbar Maulana

20.01.4527

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 13 Juli 2023

Dosen Pembimbing


Ahlihi Masruro, M.Kom

190302148

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN UIUX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN
METODE DESIGN TINKING**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD AKBAR MAULANA

20.01.4527

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Yoga Pristyanto, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302412

Ikamah, M.Kom

NIK. 190302282

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Akbar Maulana
NIM : 20.01.4527

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

PERANCANGAN UI/UX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN METODE DESIGN THINKING

Dosen Pembimbing : Ahlihi Masruro, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Akbar Maulana

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan judul “PERANCANGAN UIUX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN METODE DESIGN THINKING “, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program D3 jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Ria Andriani, M.Kom, selaku dosen wali yang telah membantu penulis dalam mengikuti dan menyelesaikan studi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Seluruh staff pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tak ternilai selama penulis menempuh Pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Kedua orang tua penulis, Muhammad Sholikhin dan Endang Nur Eni, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat serta atas kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang merupakan anugerah terbesar dalam hidup. Penulis berharap dapat menjadi anak yang dapat dibanggakan.

6. Kedua kakak penulis tercinta, Annisa Yoantari Siti Sholikhah, S.H, dan Muhammad Rizki Hendra Kusuma, A.Md, terima kasih atas doa dan segala dukungan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna. Penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan tugas akhir. Oleh karena itu, penulis meminta maaf atas kesalahan yang dilakukan penulis. Penulis berharap semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik, Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan rida-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 11 Juli 2023

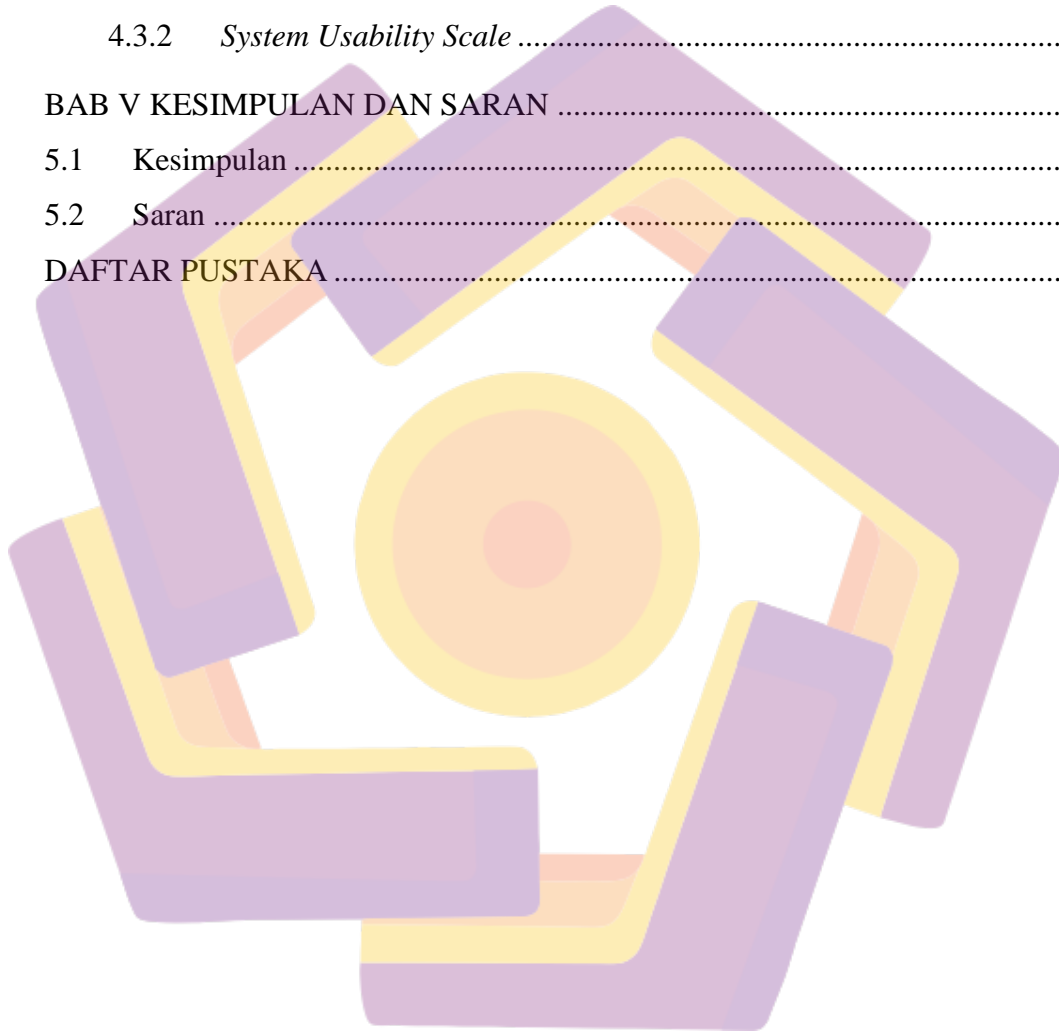
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERANCANGAN UIUX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK.....	ii
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN.....	ii
METODE DESIGN TINKING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERANCANGAN UIUX APLIKASI MOBILE HR SYSTEM UNTUK.....	iii
PT BARACIPTA ESA ENGINEERING DENGAN.....	iii
METODE DESIGN TINKING.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xii
<i>Abstract</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
2.1 Literature Review	3
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 <i>UI/UX</i>	6
2.2.2 <i>Figma</i>	7
2.2.3 Design Thingking.....	7
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	9

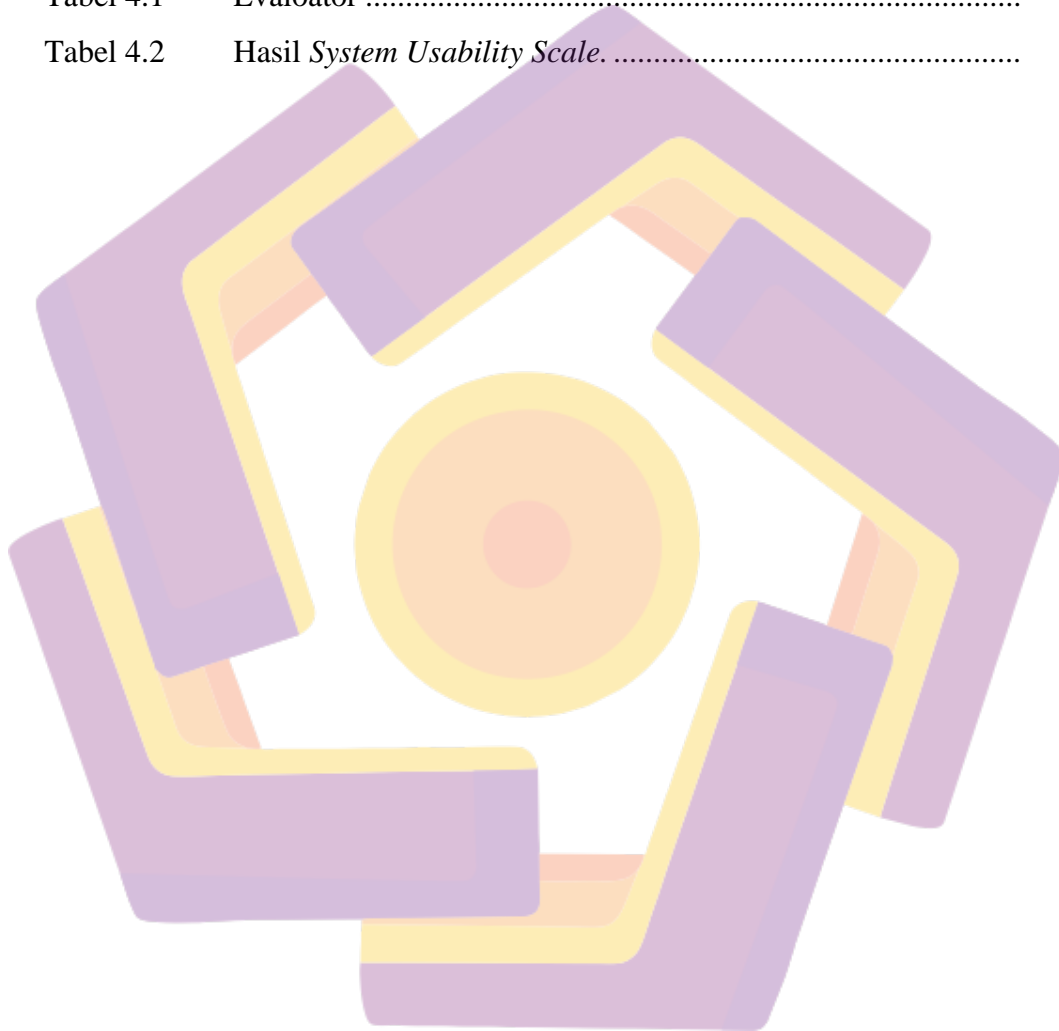
3.1	Pengumpulan Kebutuhan atau bisa juga Alat dan Bahan	9
3.1.1	Kebutuhan perangkat lunak (<i>software</i>)	9
3.1.2	Kebutuhan perangkat keras (<i>hardware</i>)	9
3.2	Langkah Penelitian	10
3.3	<i>Empathize</i>	10
3.3.1	<i>Observasi</i>	10
3.3.2	Wawancara pengguna	11
3.3.3	<i>Empathy Map</i>	11
3.4	<i>Define</i>	14
3.4.1	<i>User Persona</i>	14
3.4.2	Kebutuhan Pengguna	16
3.5	<i>Ideate</i>	17
3.5.1	<i>User Flow</i>	17
3.5.2	<i>Sitemap</i>	18
3.6	<i>Prototype</i>	19
3.6.1	<i>Low-Fidelity Wireframe</i>	19
3.7	<i>Test</i>	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1	Desain Tampilan	23
4.1.1	Desain Halaman Tampilan Login	23
4.1.2	Desain Halaman Tampilan Utama	23
4.1.3	Desain Halaman Tampilan Presensi	24
4.1.4	Desain Halaman Tampilan Izin.....	25
4.1.5	Desain Halaman Tampilan Cuti.....	26
4.1.6	Desain Halaman Tampilan Lembur	26
4.1.7	Desain Halaman Tampilan Histori.....	27
4.1.8	Desain Halaman Tampilan Profil.....	28

4.2 Skenario Pengujian	28
4.2.1 <i>Evaluator</i>	28
4.2.2 Membuat Tugas <i>Test</i> Aplikasi	29
4.3 Hasil Pengujian	30
4.3.1 Hasil kegiatan <i>test</i> aplikasi.....	30
4.3.2 <i>System Usability Scale</i>	31
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	34
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA	35



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	9
Tabel 3.2	Daftar pertanyaan <i>system usability scale</i>	21
Tabel 3.3	Interpretasi Pada Nilau SUS.....	22
Tabel 4.1	Evaloator	29
Tabel 4.2	Hasil <i>System Usability Scale</i>	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	10
Gambar 3.2	<i>Empathy Map</i> Faiz In’amurrohman, M.Kom.	12
Gambar 3.3	<i>Empathy Map</i> Priyamitha Ayu Safitri.	13
Gambar 3.4	<i>Empaty Map</i> Dzakwan	13
Gambar 3.5	<i>User persona</i> Faiz In’amurrohman, M.Kom.....	15
Gambar 3.6	<i>User Persona</i> Priyamitha Ayu Safitri.	15
Gambar 3.7	<i>User Persona</i> Dzakwan Imaddudin	16
Gambar 3.8	<i>User Flow</i> Melakukan Login	17
Gambar 3.9	<i>User Flow</i> Melakukan Presensi.....	17
Gambar 3.10	<i>User Flow</i> Melakukan Lembur	18
Gambar 3.11	<i>User Flow</i> Melakukan Izin.....	18
Gambar 3.12	<i>User Flow</i> Melakukan Cuti.....	18
Gambar 3.13	<i>Information Architecture</i> Aplikasi <i>HR System</i>	19
Gambar 3.14	<i>Lo-fi wireframe</i> Aplikasi Presensi.....	20
Gambar 3.15	Rumus <i>System Usability Scale</i>	22
Gambar 4.1	Halaman Login	23
Gambar 4.2	Halaman Home.....	24
Gambar 4.3	Halaman Presensi	25
Gambar 4.4	Halaman Izin	25
Gambar 4.5	Halaman Cuti.....	26
Gambar 4.6	Halaman Lembur.....	27
Gambar 4.7	Halaman Histori	27
Gambar 4.8	Halaman Profil	28

INTISARI

Perancangan *UI/UX* aplikasi *HR System* ini bertujuan untuk merancang *user interface* (UI) dari aplikasi *mobile HR System* untuk PT Baracipta Esa Engineering dengan metode *Design Thinking*. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan melakukan wawancara dan observasi terhadap pengguna serta analisis data dari hasil penelitian. Metode *Design Thinking* digunakan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pengguna dan menghasilkan solusi yang inovatif dan efektif. Tahap-tahap dalam metode *Design Thinking* meliputi empat tahap yaitu empat tahap yaitu *Empathy, Define, Ideate, dan Prototype*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile HR System* yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna dan dapat membantu dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja PT Baracipta Esa Engineering. Rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile HR System* ini meliputi tampilan halaman login, halaman absensi, halaman lembur, halaman izin, dan halaman cuti. Diharapkan bahwa rancangan *UI/UX* aplikasi *mobile HR System* ini dapat membantu PT Baracipta Esa Engineering dalam meningkatkan produktivitas dan efisiensi kinerja karyawan dan memudahkan pengguna dalam mengakses informasi serta melakukan proses administrasi terkait sumber daya manusia.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Design Thinking, HR System.*

Abstract

The purpose of this UI/UX application design for the HR System is to create a user interface (UI) for the mobile HR System application for PT Baracipta Esa Engineering using the Design Thinking method. This research is conducted using a qualitative approach by conducting interviews and observations with users and analyzing the data from the research. The Design Thinking method is used to understand the problems faced by users and generate innovative and effective solutions. The stages in the Design Thinking method include four stages: Empathy, Define, Ideate, and Prototype. The result of this research is a UI/UX design for the HR System mobile application that is expected to meet the needs of users and help improve the efficiency and effectiveness of PT Baracipta Esa Engineering's performance. The UI/UX design for the HR System mobile application includes the login page, attendance page, overtime page, permission page and leave page. It is expected that the UI/UX design for the HR System mobile application will help PT Baracipta Esa Engineering improve employee productivity and efficiency and facilitate users in accessing information and performing administrative processes related to human resources.

Keyword: *User Interface, User Experience, Design Thinking, HR System.*