

LAPORAN AKHIR PENELITIAN/RISET

**PENGEMBANGAN UI UX PADA APLIKASI KELOLA HR
BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**



DISUSUN OLEH :

BIMA AJI LAKSONO

NIM : 04220010

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAROTAMA**

2024

LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET

**PENGEMBANGAN UI UX PADA APLIKASI KELOLA HR
BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NAROTAMA**

2024

LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET

PENGEMBANGAN UI UX PADA APLIKASI KELOLA HR BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Disusun Oleh :

BIMA AJI LAKSONO


NIM : 04220010

Diajukan guna memenuhi persyaratan
Untuk memperoleh gelar **Sarjana Komputer (S.Kom)**
Pada Program Studi **Sistem Informasi**
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Narotama Surabaya

Surabaya, 6 Februari 2024

Mengetahui/Menyetujui

Dosen Pembimbing,



Achmad Muchayan S.Kom., M.M.

NIDN : 0712108504

LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET

PENGEMBANGAN UI UX PADA APLIKASI KELOLA HR BERBASIS MOBILE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Disusun Oleh :

BIMA AJI LAKSONO

NIM : 04220010

Dipertahankan di depan Penguji Seminar Akhir Penelitian Riset
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Narotama Surabaya
Tanggal : 6 Februari 2024

PRO PATRIA

Ketua Program Studi

Penguji

1. Achmad Zakki Falani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0712058401

Moh Noor Al Azam S.Kom., M.MT
NIDN : 0701097001

2. Lukman Junaedi, S.T., M.Kom.
NIDN : 0711018101

Fakultas Ilmu Komputer

Dekan

3. Achmad Muchayan, S.Kom., M.M.
NIDN : 0712108504

Cahyo Darujati, S.T., M.T.
NIDN : 0710097402

SURAT PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa pada Laporan Akhir Penelitian/Riset ini tidak mengandung karya yang pernah diajukan sebelumnya dimana guna memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat Karya/Pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Acuan/Daftar Pustaka.

Apabila ditemukan suatu Jiplakan/Plagiat maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi Akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Surabaya, 6 Februari 2024



Bima Aji Laksono
NIM : 04220101

HALAMAN MOTTO

MOTTO

“Jangan pernah berhenti mengulik”

-Bima Aji Laksono-



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT diikuti ucapan syukur Alhamdulillah, berkat rahmat dan karunia-Nya yang selalu melimpah kepada umat manusia semua dan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan penelitian ini yang bertajuk “Pengembangan UI UX pada Aplikasi Kelola HR Berbasis Mobile dengan Menggunakan Metode *Design Thinking*. Studi Kasus PT. Vascomm Solusi Teknologi”. Ucapan sholawat serta salam tak henti-hentinya tercurahkan kepada junjungan Nabi besar umat Islam, Nabi Muhammad SAW. Penulisan penelitian ini merupakan salah satu bagian dari tugas akhir dalam menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer di Universitas Narotama agar memperoleh gelar sarjana Ilmu Komputer pada tahun 2024 ini. Penulis pada kesempatan kali ini mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga yang selalu memberikan semangat, doa, dan dukungan mental sekaligus motivasi selama proses perkuliahan hingga di proses penulisan penelitian ini.
2. Bapak Achmad Muchayan S.Kom.,M.M selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan, saran, kritik, serta nasehat. Berkat bimbingannya penulisan ini dapat terlaksana dengan baik dan sesuai arahan.
3. Seluruh pihak yang terlibat di PT. Vascomm Solusi Teknologi sebagai tempat studi kasus atas perizinan dan dorongan positifnya selama penulisan penelitian ini dilaksanakan.
4. Seluruh teman penulis yang tanpa hentinya memberikan motivasi, semangat, dan bantuan untuk menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Penulis memahami bahwa penelitian kali ini masih jauh dari kata sempurna. Dengan begitu penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga penulisan penelitian ini dapat menimbulkan manfaat positif bagi pengembangan pendidikan khususnya di bidang Sistem Informasi ini.

ABSTRAK

Sumber daya manusia atau *Human Resource* (HR) merupakan salah satu *concern* yang penting dalam dunia pekerjaan. Dikatakan penting dikarenakan *Human Resource* (HR) ini diharuskan stabil. Salah satu komponennya adalah lembur, menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No 35 Tahun 2001, disebutkan bahwa lembur bisa dilakukan paling banyak 4 jam dalam 1 hari dan 18 jam dalam satu minggu. Maka dari itu, perlu sebuah aplikasi dengan tampilan informasi yang informatif untuk mengelola salah satu komponen tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk memperbaiki tampilan aplikasi kelola HR *existing* agar lebih informatif dan memenuhi kebutuhan HR yang belum tersedia. Dibantu dengan metode *Design Thinking*, dimana pendekatannya mengutamakan aspek keluhan sekaligus kebutuhan pengguna. Dan tentunya telah menghadirkan solusi untuk tampilan desain aplikasi sesuai kebutuhan yang sebelumnya telah melalui tahapan evaluasi. Hasil *Guerilla Testing* menyimpulkan bahwa tampilan aplikasi yang dibuat telah memenuhi kebutuhan dan mengatasi masalah-masalah yang muncul sebelumnya.

Kata Kunci: *Human Resource, Lembur, Design Thinking, Guerilla Testing.*

ABSTRACT

Human resources (HR) are an important concern in the world of work. It is said to be important because Human Resources (HR) must be stable. One of the components is overtime, according to Republic of Indonesia Government Regulation No. 35 of 2001, it is stated that overtime can be done for a maximum of 4 hours in one day and 18 hours in one week. Therefore, an application with an informative information display is needed to manage one of these components. This research aims to improve the appearance of the existing HR management application so that it is more informative and meets HR needs that are not yet available. Assisted by the Design Thinking method, where the approach prioritizes aspects of complaints as well as user needs. And obviously, it has presented a solution for the application design display according to needs which has previously gone through the evaluation stage. The results of Guerilla Testing concluded that the appearance of the application created met the needs and resolved the problems that had previously arisen.

Keywords: *Human Resource, Lembur, Design Thinking, Guerilla Testing.*

DAFTAR ISI

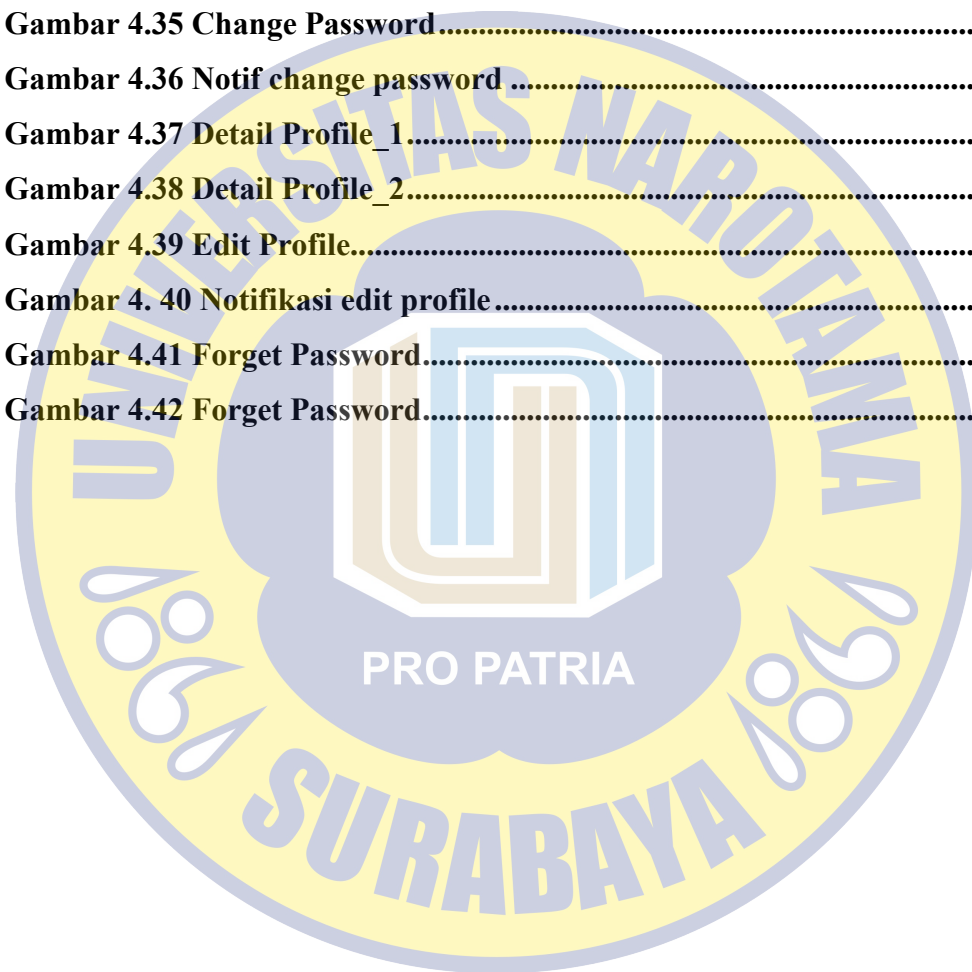
LAPORAN AKHIR PENELITIAN/RISET.....	i
LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET.....	i
LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET.....	ii
LAPORAN AKHIR PENELITIAN RISET.....	iii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Tujuan Penelitian/Riset.....	4
1.4. Batasan Masalah.....	4
1.5. Manfaat Penelitian/Riset	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN PROFIL MITRA LEMBAGA RISET	6
2.1. Kajian Pustaka	6
2.1.1. Pengembangan	8
2.1.2. UI/IX.....	8
2.1.3. Aplikasi	9
2.1.4. Presensi Pegawai	9
2.1.5. Metode Design Thinking.....	9
2.2. Profil Mitra	11
2.2.1. Sejarah Mitra	11
2.2.2. Struktur Mitra.....	12
2.2.3. Visi dan Misi Mitra	13
2.2.4. Kegiatan Mitra	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14

3.1.	Jenis Penelitian	14
3.2.	Desain Penelitian	14
3.3.	Variabel Penelitian	16
3.4.	Prosedur Penelitian	17
3.5.	Populasi dan Sampel/Sumber Data/Informan	19
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	20
3.7.	Instrumen Penelitian	21
3.8.	Analisis Data	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
4.1.	Hasil Penelitian	22
4.1.1.	Tahap <i>Emphatize</i>	22
4.1.2.	Tahap <i>Define</i>	24
4.1.3.	Tahap <i>Ideate</i>	25
4.1.4.	Tahap <i>Prototype</i>	29
4.1.5.	Tahap <i>Testing</i>	47
4.2.	Pembahasan Penelitian	49
4.2.1.	Tahap <i>Emphatize</i>	49
4.2.2.	Tahap <i>Define</i>	50
4.2.3.	Tahap <i>Ideate</i>	50
4.2.4.	Tahap <i>Prototype</i>	51
4.2.5.	Tahap <i>Test</i>	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran	54
DAFTAR PUSTAKA		55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart Prosedur Penelitian	18
Gambar 4.1 Proses <i>Define</i>	24
Gambar 4.2 Proses Define	24
Gambar 4. 3 Halaman Dashboard.....	26
Gambar 4. 4 Halaman Check In.....	26
Gambar 4. 5 Halaman Permissions	27
Gambar 4. 6 Halaman Setting	27
Gambar 4.7 Proses desain menggunakan Figma	29
Gambar 4.8 Kode warna dan font yang digunakan.....	29
Gambar 4.9 Welcome screen	30
Gambar 4.10 Company Code.....	30
Gambar 4.11 Check In.....	31
Gambar 4.12 Check In_2.....	31
Gambar 4.13 Reload Location	32
Gambar 4.14 Pop up notifikasi berhasil absen.....	32
Gambar 4.15 Dashboard	33
Gambar 4.16 Today's Activity.....	33
Gambar 4.17 Check Out.....	34
Gambar 4.18 Schedule.....	34
Gambar 4.19 Recent Activity	35
Gambar 4.20 Pop up recent activity	35
Gambar 4.21 Notifikasi.....	36
Gambar 4.22 Overtime	36
Gambar 4.23 Form Pengajuan Lembur.....	37
Gambar 4.24 Pop up notifikasi berhasil pengajuan lembur	37
Gambar 4.25 List pengajuan lembur	38
Gambar 4.26 Detail Overtime	38
Gambar 4.27 Permission	39
Gambar 4. 28 Form pengajuan izin tidak masuk kerja	39

Gambar 4.29 Pop up notifikasi berhasil pengajuan izin tidak kerja	40
Gambar 4.30 List pengajuan izin tidak masuk kerja	40
Gambar 4.31 Detail Izin	41
Gambar 4.32 Settings.....	41
Gambar 4.33 Face Id.....	42
Gambar 4.34 Alarm	42
Gambar 4.35 Change Password.....	43
Gambar 4.36 Notif change password	43
Gambar 4.37 Detail Profile_1.....	44
Gambar 4.38 Detail Profile_2.....	44
Gambar 4.39 Edit Profile.....	45
Gambar 4. 40 Notifikasi edit profile	45
Gambar 4.41 Forget Password.....	46
Gambar 4.42 Forget Password.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Visi dan Misi Mitra.....	13
Tabel 2.2 Projek DBS	13
Tabel 2.3 Projek DES	13
Tabel 4.1 Hasil tahapan <i>ideate</i>	28
Tabel 4.2 <i>Guerilla Testing</i>	47
Tabel 4.3 <i>List issue</i>	48
Tabel 4.4 Poin-poin utama tahapan <i>Emphatize</i>	49

