Politeknik Caltex Riau

LAPORAN PROYEK AKHIR

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE COMPANY PROFILE DAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*:

(Studi Kasus PT Putra Medang Kampai)

Desfian Zahta Gunawan

NIM. 2257301032

Pembimbing

Yuliska S.T., M.Eng.

PROGRAM STUDI

SISTEM INFORMASI

POLITEKNIK CALTEX RIAU

2026

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE COMPANY PROFILE DAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*: (Studi Kasus PT Putra Medang Kampai)

Desfian Zahta Gunawan

NIM. 2257301032

Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan S.Tr.Kom di Politeknik Caltex Riau

Pekanbaru, 26 Agustus 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing 1	:	Yuliska S.T., M.Eng. NIP. 199105	( )
Penguji 1	:	Muhammad Mahrus Zain S.S.T., M.T.I. NIP. 169318	( )
Penguji 2	:	Frisca Martha Veronica S.Tr.Kom., M.Tr.Kom NIP. 250005	( )

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi

Satria Perdana Arifin, S.T., M.T.I

NIP. 118402

PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian yang berjudul:

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE COMPANY PROFILE DAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*:

(Studi Kasus PT Putra Medang Kampai)

Menggunakan teknologi Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dalam penyusunan dokumen ini sebatas pada hal-hal berikut:

Dalam penyusunan dokumen ini, penulis menggunakan teknologi **Artificial Intelligence (AI)** secara terbatas sebagai alat bantu untuk memperoleh referensi, memahami konsep dan alur sistem, mencari inspirasi desain *user interface* (UI) dan *user experience* (UX), memperbaiki struktur penulisan dan tata bahasa, serta membantu memahami metode pengujian dan dokumentasi sistem.

Penggunaan tersebut **tidak menyangkut substansi utama penelitian**, seperti analisis, penyusunan ide pokok, perumusan konsep ilmiah, atau penentuan hasil penelitian. Seluruh substansi utama dalam dokumen ini merupakan hasil pemikiran dan karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menerima konsekuensi sesuai ketentuan yang berlaku.

Pekanbaru, 26 Agustus 2026

Yang menyatakan,

Desfian Zahta Gunawan

2257301032

ii

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa penelitian yang berjudul:

PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE COMPANY PROFILE DAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*:

(Studi Kasus PT Putra Medang Kampai)

Adalah benar hasil karya saya, dan tidak mengandung karya ilmiah atau tulisan yang pernah diajukan di suatu Perguruan Tinggi

Setiap kata yang dituliskan tidak mengandung plagiat, pernah ditulis maupun diterbitkan orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam dokmen ini dan disebutkan pada daftar pustaka. Saya siap menanggung seluruh akibat apabila terbukti melakukan plagiat.

Pekanbaru, 26 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Desfian Zahta Gunawan

2257301032

iii

KESEPAKATAN PUBLIKASI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini saya menyatakan:

1. Memberikan persetujuan kepada Politeknik Caltex Riau untuk menyimpan, mengolah dalam bentuk pangkalan data, merawat, mengalih media/formatkan dan mempublikasikan **Proyek Akhir** ini selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Tidak melakukan alih media/format dan publikasi dalam bentuk makalah ilmiah dari bagian atau keseluruhan **Proyek Akhir** ini ke suatu publikasi ilmiah, pada seminar ataupun jurnal, skala nasional maupun internasional, kecuali ada persetujuan dari saya dan Dosen Pembimbing Utama, dan mencantumkan nama saya, Dosen Pembimbing Utama dan nama-nama lain (jika ada) yang berkontribusi pada makalah.

Pekanbaru, 26 Agustus 2026

Yang menyatakan,



Desfian Zahta Gunawan

NIM. 2257301032

iv

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis **PROPOSAL PROYEK AKHIR** dapat menyelesaikan penelitian berjudul **"PERANCANGAN *UI/UX* WEBSITE COMPANY PROFILE DAN ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*: (Studi Kasus PT Putra Medang Kampai) "**. yang disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan **Diploma IV** pada Program Studi **Sistem Informasi** Politeknik Caltex Riau.

Penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Penulis berharap laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi para pembaca, serta menjadi bahan referensi untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

Pekanbaru, 26 Agustus 2026



Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Bapak Dr. Dadang Syarif Sihabudin Sahid, S.Si, M.Sc.selaku Direktur Politeknik Caltex Riau yang telah memberikan dukungan moral dalam menyelesaikan Proyek Akhir ini.
2. Bapak Satria Perdana Arifin, S.T., M.T.I selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
3. Ibu Dini Hidayatul Qudsi S.S.T., M.I.T selaku dosen wali yang telah memberi izin untuk menyelesaikan Proyek Akhir ini tepat waktu.
4. Ibu Siti Syahidatul Helma S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Koordinator Proyek Akhir yang telah membantu, memberikan semangat, mengarahkan dan mengingatkan untuk selalu mengerjakan Proyek Akhir.
5. Ibu Yuliska S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, bimbingan serta arahan selama pengerjaan proyek akhir.
6. Bapak Muhammad Mahrus Zain S.S.T., M.T.I. selaku penguji 1, dan Ibu Frisca Martha Veronica S.Tr.Kom., M.Tr.Kom selaku penguji 2 yang telah menguji dan memberikan arahan untuk penyempurnaan Proyek Akhir.
7. Seluruh dosen program studi Sistem Informasi yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan proyek akhir.
8. Superhero dan panutan, Papa tercinta Hamzah Ahmad, terimakasih telah berjuang untuk kehidupan saya, beliau mampu mendidik saya, memotivasi, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup saya sehingga saya mampu menyelesaikan studinya dan penyusunan Laporan Proyek Akhir pada Program Studi Sistem Informasi di Politeknik Caltex Riau Sehat selalu dan Panjang umur karna Papa harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup.
9. Pintu Surgaku, Mama tercinta Hasnita, S.Pd, Gr yang selalu menjadi penyemangat penulis dan menjadi sandaran terkuat dari kerasnya dunia. Yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi yang luar biasa. Terimakasih untuk doa-doa yang selalu diberikan untuk saya, terimakasih selalu berjuang untuk saya, berkat doa serta dukungannya sehingga saya bisa berada dititik ini. Sehat selalu dan Panjang

umur karna mama harus selalu ada disetiap perjuangan dan pencapaian hidup saya.

ABSTRAK

PT Putra Medang Kampai merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa kebersihan dan konstruksi bangunan di Kota Dumai. Perusahaan menghadapi kendala dalam pengelolaan absensi karyawan yang masih dilakukan secara manual serta belum tersedianya website Company Profile sebagai media penyampaian informasi perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *UI/UX* website Company Profile dan sistem absensi karyawan berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta memberikan pengalaman pengguna yang baik. Proses perancangan menggunakan *metode Design Thinking* yang terdiri dari tahap *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*. Prototype dirancang menggunakan Figma dan mencakup antarmuka Company Profile serta Admin HRD dengan fitur absensi, cuti, izin, lembur, laporan, dan pengelolaan informasi perusahaan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengukur tingkat *usability* dan pengalaman pengguna. Hasil pengujian SUS memperoleh nilai rata-rata 63,89, sedangkan hasil UEQ menunjukkan bahwa nilai tertinggi terdapat pada dimensi *Novelty* sebesar 0,556 dan nilai terendah pada *Dependability* sebesar -0,083. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototype dapat menjadi acuan untuk pengembangan sistem berbasis web selanjutnya.

Kata kunci *: Absensi Berbasis Web; Company Profile; Design Thinking; User Experience; User Interface*

ABSTRACT

PT Putra Medang Kampai is a private company engaged in cleaning services and building construction in Dumai City. The company faces challenges in managing employee attendance, which is still carried out manually, as well as the absence of a company profile website as an accessible medium for delivering company information. This study aims to design the *UI/UX* of a web-based company profile and employee attendance system that meets user needs and provides a convenient user experience. The design process applies the *Design Thinking* method, consisting of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test stages. The resulting prototype was designed using Figma and includes the Company Profile and Admin HRD interfaces with features for attendance, leave, permission, overtime, reports, and company information management. Evaluation was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* and User Experience Questionnaire (UEQ) to assess *usability* and user experience. The results indicate that the designed prototype can serve as a reference for further development of the Company Profile and Admin HRD web-based system at PT Putra Medang Kampai.

Keywords *: Company Profile; Design Thinking; User Experience; User Interface; Web-Based Attendance*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**
PERNYATAAN PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN ..... **ii**
PERNYATAAN ORISINALITAS ..... **iii**
KESEPAKATAN PUBLIKASI ..... **iv**
KATA PENGANTAR ..... **v**
UCAPAN TERIMA KASIH ..... **vi**
ABSTRAK ..... **viii**
ABSTRACT ..... **ix**
DAFTAR ISI ..... **x**
DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**
DAFTAR TABEL ..... **xv**
BAB 1 PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Perumusan Masalah 3
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan dan Manfaat 3
1.4.1 Tujuan 3
1.4.2 Manfaat 4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1 Penelitian Terdahulu 5
2.2 Landasan Teori 11
2.2.1 Profile PT. Putra Medang Kampai 11
2.2.1.1 Visi dan Misi ..... **Error! Bookmark not defined.**
2.2.2 Sistem Informasi Kepegawaian 11
2.2.3 Metode *Design Thinking* 13
2.2.4 Website Company Profile 16
2.2.5 UI (User Interface) dan UX (User Experience) 18
2.2.6 Figma 19
2.2.7 Usaibility Testing : System *Usability* Scale 20
2.2.8 *Usability* Testing : System Exprience Quentionnaire 21

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN 24
3.1 Metode Design Thingking.....24
3.2 Empathize.....26
3.2.1 Pengumpulan Data Pengguna 26
3.2.2 Hasil Wawancara 27
3.2.3 Competitive Analysis.....29
3.3 Define.....33
3.3.1 User Persona 33
3.3.2 Identifikasi Pain & Gain 38
3.3.3 Problem Statement.....39
3.3.4 How Might We 41
3.4 Ideate.....42
3.4.1 Brainstorming 42
3.4.2 Affinity Diagram.....44
3.4.3 Sitemap 45
3.4.4 User Flow.....46
3.5 Prototype 49
3.5.1 Wireframe 49
3.5.2 UI Style Guide 61
3.5.3 High-Fidelity Prototype .....**Error! Bookmark not defined.**
3.6 Testing.....**Error! Bookmark not defined.**
3.6.1 SUS (System *Usability* Scale) 65
3.6.2 Pengajuan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).66
BAB 4 PENGUJIAN DAN ANALISIS 68
4.1 Hasil Perancangan Prototype 68
4.1.1 Prototype Website Company Profile 68
4.1.2 Prototype Website Admin HRD 85
4.2 Hasil Pengujian Prototype.....95
4.2.1 Hasil Pengujian *System Usability Scale (SUS)*.....95
4.2.2 Hasil Pengujian User Exprience Questionaire (UEQ).....97
4.2.3 Analisa Penerapan Metode *Design Thinking* **Error! Bookmark not defined.**

BAB 5 PENUTUP 98
5.1 Kesimpulan.....98
5.2 Saran.....98
DAFTAR PUSTAKA ..... Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN A BERITA HASIL WAWANCARA 101
LAMPIRAN B DOKUMENTASI WAWANCARA.....104
LAMPIRAN C PROTOTYPE 106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahap Design Thingking 25
Gambar 3.2 Mekari Talenta..... 29
Gambar 3.3 Hadirr..... 30
Gambar 3.4 Linov HR..... 31
Gambar 3.5 User Persona 1..... 34
Gambar 3.6 User Persona 2..... 35
Gambar 3.7 User Persona 3..... 37
Gambar 3.8 Pain & Gain 38
Gambar 3.9 Problem Statement Map 40
Gambar 3.10 How Might We Map..... 41
Gambar 3.11 Brainstorming Board 43
Gambar 3.12 Affinity Diagram 44
Gambar 3.13 Sitemap 45
Gambar 3.14 User Flow Login..... 47
Gambar 3.15 User Flow Absensi..... 47
Gambar 3.16 User Flow Pengajuan Cuti..... 48
Gambar 3.17 User Flow Pengajuan Lembur 48
Gambar 3.18 Wireframe Register..... 49
Gambar 3.19 Wireframe Login 50
Gambar 3.20 Wireframe Dashboard Karyawan 50
Gambar 3.21 Wireframe Absensi Karyawan..... 51
Gambar 3.22 Wireframe Pengajuan Cuti dan Izin Karyawan 52
Gambar 3.23 Wireframe Pengajuan Lembur Karyawan 53
Gambar 3.24 Wireframe Form Pengajuan Lembur Karyawan..... 53
Gambar 3.25 Wireframe Dashboard HRD 54
Gambar 3.26 Wireframe Kelola Absensi HRD..... 55
Gambar 3.27 Wireframe Kelola Perizinan dan Cuti HRD 56
Gambar 3.28 Wireframe Validasi Lembur HRD..... 56
Gambar 3.29 Wireframe Laporan HRD 57
Gambar 3.30 Wireframe Dashboard Manager 58

Gambar 3.31 Wireframe Daftar Pengajuan Cuti Manager 58
Gambar 3.32 Wireframe Form Daftar Pengajuan Cuti Manager 59
Gambar 3.33 Wireframe Validasi Lembur 60
Gambar 3.34 Wireframe Form Validasi Lembur 60
Gambar 3.35 Wireframe Monitoring Tim 61
Gambar 3.36 Color Palette 62
Gambar 3.37 Tipografi 62
Gambar 3.38 Ikon 63
Gambar 3.39 Grid Spacing 64
Gambar 3.40 Komponen 64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan variabel penelitian 7
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara 27
Tabel 3.2 Competitive Analysis 32
Tabel 3.3 Pertanyaan SUS 65
Tabel 4. 1 Skor Asli System *Usability* Scale 95
Tabel 4. 2 Hasil Pengolahan Skor System *Usability* Scale 96
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian User Exprience Questionaire 97

BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Putra Medang Kampai merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang jasa layanan kebersihan dan konstruksi bangunan yang beroperasi di Kota Dumai. Perusahaan ini bekerja sama dengan berbagai perusahaan besar, salah satunya PT Wilmar Nabati Indonesia, sehingga membutuhkan sistem pengelolaan sumber daya manusia yang tertata, akurat, dan mudah dipantau secara berkelanjutan guna menunjang efektivitas operasional perusahaan (Pratama, 2023).

Namun, dalam pelaksanaannya, sistem absensi karyawan di PT Putra Medang Kampai masih dilakukan secara manual melalui pencatatan kehadiran oleh pengawas lapangan. Metode tersebut menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan dalam proses rekapitulasi data, ketidaksesuaian antara jam kerja aktual dengan laporan kehadiran, serta kesulitan dalam menelusuri riwayat absensi karyawan. Kondisi ini berdampak pada proses perhitungan upah, evaluasi kinerja karyawan, serta pengambilan keputusan manajerial, terutama mengingat sebagian besar karyawan memiliki tingkat mobilitas kerja yang tinggi.

Selain permasalahan pada sistem absensi, PT Putra Medang Kampai juga belum memiliki website *company profile* yang dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi perusahaan kepada masyarakat, calon pelanggan, maupun calon tenaga kerja. Informasi mengenai profil perusahaan, layanan, pengalaman proyek, serta peluang karier masih disampaikan melalui media yang terbatas sehingga belum mampu memberikan informasi secara lengkap, menarik, dan mudah diakses.

Keberadaan website *company profile* berperan penting dalam membangun citra profesional perusahaan, meningkatkan kredibilitas, serta mempermudah penyampaian informasi kepada berbagai pihak. Oleh karena itu, diperlukan perancangan antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah digunakan sehingga mampu memberikan pengalaman pengguna (*user experience*) yang baik.

Perancangan *UI/UX* absensi karyawan menjadi solusi yang secara teknis mampu mengatasi permasalahan tersebut. Namun, berdasarkan kondisi nyata di lapangan, tantangan utama tidak hanya terletak pada ketersediaan sistem, melainkan pada kemampuan karyawan dalam menggunakan sistem tersebut secara benar dan konsisten. Karyawan PT. Putra Medang Kampai memiliki latar belakang pendidikan dan tingkat literasi teknologi yang beragam, sehingga penggunaan sistem dengan tampilan yang rumit, instruksi yang tidak jelas, atau alur penggunaan yang panjang berpotensi menimbulkan kesalahan input, ketidaknyamanan, dan penolakan penggunaan sistem.

Permasalahan inilah yang menunjukkan bahwa pembangunan sistem absensi tanpa perancangan *UI/UX* yang matang berisiko gagal diadopsi, meskipun sistem tersebut telah berfungsi secara teknis. *UI/UX* yang tidak sesuai dengan karakteristik pengguna dapat menyebabkan pengguna kesulitan memahami fitur, melakukan kesalahan berulang, serta mengandalkan kembali metode manual. Hal ini menegaskan bahwa kebutuhan utama bukan hanya sistem absensi digital, tetapi sistem dengan desain antarmuka yang sederhana, intuitif, dan sesuai dengan kebiasaan kerja karyawan lapangan (Astitiani & Widnyani, 2022).

Untuk memastikan desain yang dihasilkan benar-benar menjawab kebutuhan pengguna, diperlukan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna melalui tahapan *empathize*. Tahap ini menjadi krusial untuk memahami secara langsung bagaimana karyawan melakukan absensi, kendala yang mereka alami, serta harapan mereka terhadap sistem yang mudah digunakan dalam kondisi kerja nyata. Tanpa pemahaman empatik terhadap pengguna, desain *UI/UX* berpotensi hanya berdasarkan asumsi pengembang dan tidak relevan dengan konteks lapangan (Wiwesa, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini memfokuskan pada perancangan *UI/UX* sistem informasi absensi dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Perancangan dilakukan dengan memanfaatkan tools Figma untuk menghasilkan *prototype* interaktif yang dapat diuji secara langsung kepada pengguna. Dengan demikian, sistem absensi yang dirancang tidak hanya berfungsi

secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang mudah, nyaman, dan efektif, sehingga mendorong penerapan sistem digital secara optimal di lingkungan kerja PT. Putra Medang Kampai.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, masalah utama yang dihadapi adalah :

1) Bagaimana merancang *UI/UX* sistem informasi absensi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT.Putra Medang Kampai ?

2) Bagaimana penerapan *metode Design Thinking* dalam proses perancangan *UI/UX* untuk sistem informasi kepegawaian?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Penelitian hanya mencakup aspek perancangan UI (*User interface*) dan UX (*User Experience*), tanpa implementasi sistem secara menyeluruh.
2. Sistem yang dirancang hanya mencakup fitur absensi, cuti, izin, dan lembur.
3. Pendekatan desain menggunakan *Design Thinking*.
4. Tools desain yang digunakan adalah Figma untuk prototyping

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang tampilan antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) sistem informasi absensi berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT. Putra Medang Kampai. Penelitian ini juga bertujuan untuk menerapkan pendekatan *Design Thinking* dalam perancangan *UI/UX* sistem absensi karyawan, dengan memperhatikan kebutuhan pengguna secara menyeluruh melalui tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan *prototype* desain antarmuka yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga fungsional, mudah

digunakan, serta dapat dijadikan acuan dalam pengembangan sistem informasi kepegawaian secara digital.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan gambaran awal rancangan sistem kepegawaian digital yang dapat digunakan perusahaan untuk pengembangan lebih lanjut.
2. Menyediakan desain yang dapat diuji langsung oleh pengguna untuk mendapatkan umpan balik sebelum tahap implementasi teknis.

BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Referensi dari penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh (Sufah et al., 2025). Pada penelitian yang ini akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk merancang *UI/UX* design bagi sistem absensi real-time khusus asisten laboratorium. Fokus utama dari penelitian ini adalah optimalisasi sistem untuk memperkuat transparansi dan pengawasan kehadiran. Untuk mencapai rancangan yang efektif, penelitian ini tidak hanya menggunakan *Design Thinking*, tetapi juga melibatkan pengujian *Task-based Usability Test*ing dan pengukuran *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi kualitas dan pengalaman pengguna dari rancangan yang dihasilkan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Aditya & Kurniawati, 2024) bertujuan untuk merancang *User interface* aplikasi absensi berbasis mobile yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di RS. Kartika Pulo Mas. Permasalahan pada penelitian ini adalah sistem absensi karyawan yang masih menggunakan fingerprint menimbulkan beberapa kendala seperti antrian yang panjang, kesulitan identifikasi dalam kondisi tertentu (tangan basah), biaya investasi dan pemeliharaan yang tinggi, serta fungsi yang terbatas hanya untuk absensi saja. Pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang terdiri dari 4 tahap yaitu understand context of use, specify user requirements, design solutions process, dan evaluate against requirements. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi absensi mobile memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 87.5 dengan Grade A, yang mengindikasikan bahwa pengguna sangat puas dengan aplikasi tersebut.

Penelitian oleh (Fauziyah, 2024) berjudul *"Perancangan UI/UX Absensi Karyawan PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan Metode Design Thinking"*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses absensi karyawan yang masih dilakukan secara manual menggunakan buku, sehingga pencatatan dan rekapitulasi data

membutuhkan waktu yang cukup lama. Penelitian menggunakan *metode Design Thinking* yang meliputi analisis konteks, identifikasi dan perumusan masalah, pencarian ide dan solusi, pembuatan sketsa, pemodelan dan prototyping, serta pengujian dan evaluasi. Hasil penelitian berupa rancangan sistem informasi absensi karyawan yang membantu proses pencatatan, pencarian, dan rekapitulasi data absensi secara lebih terstruktur.

Penelitian oleh (Sistem et al., 2025) berjudul *"Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach"*. Penelitian ini membahas perancangan sistem informasi kepegawaian berbasis mobile pada PT Perkebunan Nusantara IV yang dilatarbelakangi oleh ketidakefisienan proses pengelolaan sumber daya manusia, seperti keterlambatan persetujuan dan keterbatasan akses terhadap data pegawai. *Metode Design Thinking* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna, menghasilkan solusi, serta mengembangkan dan menguji *prototype*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan dapat meningkatkan efisiensi alur kerja dan kepuasan pengguna. Penelitian ini juga mencatat keterbatasan berupa ketergantungan terhadap koneksi internet dan cakupan pengujian yang masih terbatas.

Terakhir penelitian oleh (Rafiq & Suranto, 2023) bertujuan untuk merancang ulang desain *UI/UX* website Klinik Piramida Jaya dengan fokus pada pengembangan fitur pendaftaran janji temu untuk layanan klinik. Permasalahan pada penelitian ini adalah Klinik Piramida Jaya sudah tidak memiliki kontrak dengan developer sehingga website klinik ditutup, dan diperlukan perancangan ulang website dengan fitur dan kualitas pengalaman pengguna yang dapat menunjang kemudahan pengguna untuk berobat. Pada penelitian ini menggunakan metode *Lean UX* yang menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan website melalui tahapan *declare assumptions, create MVP, run experiment, hingga feedback and research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Lean UX* dapat membantu menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 91.25% yang dikategorikan sangat layak.

Tabel 2.1 Perbandingan variabel penelitian

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
(Aditya & Kurniawati, 2024)	Analisa Perancangan *UI/UX* Aplikasi Absensi Berbasis Mobile Menggunakan *Metode User Centered Design*	*User Centered Design*	Penggunaan metode *User Centered Design* membantu menghasilkan rancangan *UI/UX* yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui tahapan pemahaman konteks, identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, dan evaluasi. Hasil pengujian SUS memperoleh skor 87,5 dengan Grade A yang menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik.	Penelitian berfokus pada perancangan aplikasi absensi berbasis mobile di lingkungan rumah sakit sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* absensi berbasis website serta kebutuhan sistem kepegawaian pada perusahaan penyedia tenaga kerja.
(Fauziyah, 2024)	Perancangan *UI/UX* Absensi Karyawan	*Desgin Thinking*	Penggunaan *metode Design Thinking* membantu	Penelitian berfokus pada perancangan sistem absensi berbasis mobile

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan *Metode Design Thinking*		menghasilkan rancangan *UI/UX* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mempermudah proses absensi, pencarian data, dan rekapitulasi absensi karyawan.	untuk PT Sumber Bahagia Metalindo sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* absensi berbasis website serta kebutuhan pengelolaan kepegawaian pada perusahaan penyedia tenaga kerja.
(Sistem et al., 2025)	*Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach*	*Desgin Thinking*	Penggunaan *metode Design Thinking* membantu mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna secara langsung melalui wawancara, observasi, dan pengujian prototype sehingga menghasilkan rancangan sistem yang lebih sesuai dengan	Penelitian berfokus pada sistem informasi kepegawaian berbasis mobile pada PT Perkebunan Nusantara IV, sehingga belum secara khusus membahas perancangan *UI/UX* sistem absensi berbasis website dan kebutuhan sistem sesuai karakteristik perusahaan penyedia tenaga kerja.

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
			kebutuhan karyawan.	
(Rafiq & Suranto, 2023)	Perancangan Ulang *Desain UI/UX* Website Klinik Piramida Jaya Dengan *Metode Lean UX*	*Lean UX*	Penggunaan metode *Lean UX* membantu melakukan perancangan dan evaluasi *UI/UX* secara iteratif berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna.	Penelitian berfokus pada perancangan ulang *UI/UX* website klinik sehingga belum mencakup kebutuhan sistem *company profile* dan absensi karyawan.
(Pratama, 2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: PT Solusi Integrasi Teknologi)	*Thinking*	Sistem berbasis website membantu mengelola data penggajian pegawai secara lebih terstruktur dan mempermudah proses pengolahan serta penyajian informasi penggajian.	Penelitian berfokus pada sistem informasi penggajian sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* untuk kebutuhan *company profile* dan absensi karyawan.
(Sufah et al., 2025)	Perancangan *UI/UX* Design Untuk Sistem *Absensi Real-*	*Design Thinking*	Perancangan *UI/UX* Design Untuk Sistem Absensi Real-Time Asisten	Penelitian ini secara spesifik berfokus pada sistem absensi real-time untuk asisten

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	Time Asisten Laboratorium Dengan Optimalisasi Untuk Memperkuat Transparansi Dan Pengawasan Kehadiran		Laboratorium Dengan Optimalisasi Untuk Memperkuat Transparansi Dan Pengawasan Kehadiran	laboratorium, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mungkin memiliki lingkup atau studi kasus yang lebih luas atau berbeda. Penelitian ini juga menggunakan pengujian *usability* yang lebih spesifik *(SUS dan task-based).*
(Fauziyah, 2024)	Perancangan *UI/UX* Absensi Karyawan PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan *Metode Design Thinking*	*Design Thinking dan prototyping*	Berfokus pada perancangan *UI/UX* sistem absensi karyawan dan membantu proses pencatatan serta *rekapitulasi absensi.*	Fokus pada sistem absensi dan belum mengintegrasikan *website company profile.*
Desfian Zahta Gunawan	Perancangan *UI/UX* Website Company Profile dan Absensi Karyawan Berbasis Web	*Design Thinking*	Penggunaan *Design Thinking* membantu mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna sehingga	Penelitian masih berfokus pada perancangan *UI/UX* dan *prototype* sehingga implementasi sistem secara nyata belum

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	Menggunakan *Metode Design Thinking* (Studi Kasus : PT Putra Medang Kampai)		menghasilkan *prototype* yang dapat dievaluasi sebelum diterapkan ke sistem sebenarnya.	menjadi fokus utama.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Profile PT. Putra Medang Kampai

PT. Putra Medang Kampai merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi dan pembangunan proyek, yang berlokasi di Kota Dumai, Riau. Didirikan pada 10 Juli 2013, perusahaan ini telah memiliki pengalaman dalam menangani berbagai proyek konstruksi, baik bangunan fasilitas umum maupun infrastruktur di wilayah Dumai dan sekitarnya. Dengan komitmen untuk memberikan layanan berkualitas, PT. Putra Medang Kampai selalu mengedepankan kepuasan pelanggan dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan setiap proyek. Melalui pendekatan profesional dan inovatif, perusahaan ini berupaya turut serta dalam pembangunan dan peningkatan kualitas infrastruktur di wilayahnya, serta menjaga reputasi sebagai mitra terpercaya dalam industri konstruksi.

2.2.2 Sistem Informasi Kepegawaian

Sistem Informasi Kepegawaian adalah suatu sistem berbasis komputer yang dirancang untuk membantu organisasi dalam mengelola seluruh informasi yang berkaitan dengan pegawai. Sistem ini meliputi pencatatan dan pengelolaan data personal, riwayat pekerjaan, presensi harian, cuti, izin, lembur, gaji, dan kinerja karyawan. Sistem ini menjadi bagian penting dalam manajemen sumber daya manusia (SDM) yang efektif dan efisien.



Menurut (Laudon & Laudon, 2012), sistem informasi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam organisasi. Dalam konteks kepegawaian, sistem informasi ini mendukung departemen HRD untuk mempercepat proses administrasi, meningkatkan transparansi data pegawai, serta mempermudah pelaporan dan pemantauan aktivitas kerja.

Adapun komponen utama dari sistem informasi kepegawaian antara lain :

1) Basis Data Pegawai: Menyimpan informasi lengkap tentang setiap karyawan, termasuk nama, NIP, jabatan, unit kerja, status kepegawaian, dan kontak.
2) Presensi dan Absensi: Fitur ini mencatat kehadiran harian karyawan, baik secara manual maupun digital, serta mengelola data keterlambatan, ketidakhadiran, dan jam kerja.
3) Pengajuan Cuti dan Izin: Pegawai dapat mengajukan cuti tahunan, sakit, cuti menikah, atau izin keperluan lain secara daring, dan status pengajuan dapat dipantau oleh pegawai dan atasan.
4) Lembur dan Tugas Luar: Mencatat permintaan dan persetujuan lembur, serta penugasan di luar kantor.
5) Laporan Kepegawaian: Sistem menghasilkan laporan rutin mengenai rekap absensi, daftar pegawai aktif, hingga grafik statistik kehadiran untuk mendukung pengambilan keputusan oleh manajemen.

Implementasi sistem ini menjadi sangat penting dalam perusahaan seperti PT. Putra Medang Kampai, di mana jumlah pegawai yang tersebar di berbagai lokasi

kerja membuat laporan kehadiran secara manual menjadi tidak efisien dan rawan kesalahan. Sistem informasi kepegawaian digital memungkinkan HR untuk mengakses data secara real-time, meningkatkan akurasi, dan mempercepat pengambilan keputusan terkait pengelolaan pegawai.

Namun, sistem informasi kepegawaian yang baik tidak cukup hanya dengan kelengkapan fitur. Sistem juga harus dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan. Di sinilah peran penting dari *UI/UX* Design, yang memastikan sistem dapat digunakan oleh semua pengguna dengan tingkat pemahaman teknologi yang beragam.

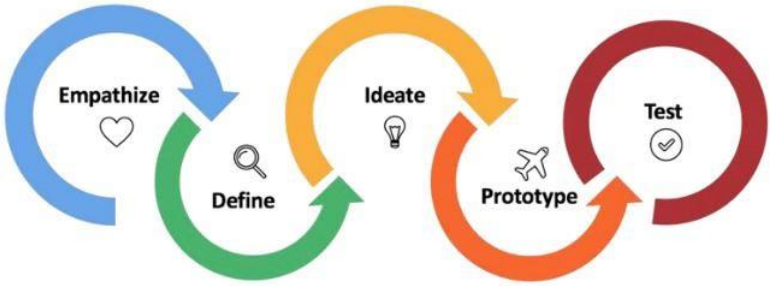
2.2.3 Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengguna (*human-centered*) dengan menempatkan kebutuhan, permasalahan, dan pengalaman pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan suatu solusi. Pendekatan ini digunakan untuk memahami permasalahan pengguna secara mendalam, merumuskan permasalahan yang tepat, menghasilkan berbagai alternatif solusi, membuat rancangan awal, serta menguji solusi tersebut kepada pengguna. Dalam konteks perancangan *UI*/*UX*, *Design Thinking* dapat membantu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Haryuda, Asfi, dan Fahrudin (2021) menerapkan *Design Thinking* dalam perancangan *UI/UX* berbasis web dan menggunakan lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Pendekatan tersebut digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Selain itu, penelitian *Systematic Literature Review* mengenai *Design Thinking* untuk perancangan user interface menunjukkan bahwa lima tahapan tersebut merupakan tahapan yang paling umum ditemukan dalam penelitian terkait, dengan metode seperti wawancara, *user persona*, *brainstorming*, perancangan

antarmuka, dan *usability testing* yang banyak digunakan pada masing-masing tahap.



Metode ini memiliki lima tahapan dengan peran yang berbeda-beda selama proses perancangan aplikasi, berikut adalah tahapan-tahapan pada *metode Design Thinking* :

1) Empathize

   Tahapan *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan permasalahan pengguna sistem, yaitu karyawan, HRD, dan manager di PT. Putra Medang Kampai. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses absensi yang masih berjalan secara manual serta wawancara langsung dengan karyawan dan staf HRD. Dari tahap ini diperoleh informasi mengenai kendala yang sering dialami, seperti kesulitan pencatatan kehadiran, proses rekap data yang memakan waktu, serta kurangnya transparansi status izin dan lembur.

2) Define

   Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *empathize*, dilakukan analisis untuk merumuskan permasalahan utama yang dihadapi pengguna. Permasalahan difokuskan pada kebutuhan akan sistem absensi yang mudah digunakan, responsif, dan terintegrasi. Hasil tahap ini berupa pernyataan masalah, yaitu belum tersedianya sistem absensi berbasis website dengan desain *UI/UX* yang sesuai dengan karakteristik pengguna, sehingga proses absensi, pengajuan izin, dan lembur belum berjalan secara efektif dan efisien.

3) Ideate

Pada tahap *ideate*, peneliti mengembangkan berbagai ide solusi untuk menjawab permasalahan yang telah didefinisikan. Ide yang dihasilkan meliputi perancangan alur sistem absensi digital, pengajuan izin dan lembur secara online, serta pembagian hak akses berdasarkan peran pengguna. Seluruh ide difokuskan pada kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan efisiensi proses kerja.

4) Prototype

Setelah memilih ide yang paling menjanjikan, tahap berikutnya adalah membuat *prototype*, yaitu membuat rancangan antarmuka pengguna dalam bentuk wireframe dan mockup menggunakan tools Figma. *Prototype* ini mencakup tampilan halaman login, dashboard, absensi, pengajuan izin, pengajuan lembur, serta halaman pengelolaan untuk HRD dan manager. *Prototype* dirancang interaktif agar dapat mensimulasikan penggunaan sistem secara nyata.

5) Test

Tahap *test* dilakukan dengan mengujikan *prototype* kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik terkait kemudahan penggunaan dan kenyamanan tampilan. Evaluasi dilakukan menggunakan *User Experience* Questionnaire (UEQ) untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan desain hingga diperoleh rancangan *UI/UX* yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Keunggulan *Design Thinking* adalah kemampuannya dalam menciptakan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan secara emosional dan praktis bagi pengguna. Metode ini sangat cocok digunakan dalam lingkungan kerja seperti PT. Putra Medang Kampai, di mana latar belakang pengguna yang beragam menuntut antarmuka sistem yang sederhana, intuitif, dan mudah diakses oleh siapa saja.

Dengan *Design Thinking*, pengembangan antarmuka sistem informasi kepegawaian tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan dilakukan melalui siklus desain yang terbuka, fleksibel, dan berorientasi pada perbaikan terus-menerus.

Pada penelitian ini, *metode Design Thinking* diterapkan sebagai pendekatan dalam merancang *UI/UX* website *company profile* dan sistem absensi karyawan berbasis web. Setiap tahapan yang terdiri atas *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test* dilakukan secara sistematis untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan solusi, merancang prototype, serta mengevaluasi hasil rancangan. Dengan demikian, desain yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik sekaligus memenuhi kebutuhan operasional PT Putra Medang Kampai.

2.2.4 Website Company Profile

Website *company profile* merupakan website resmi yang dimiliki oleh suatu perusahaan yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai identitas, profil, layanan, pengalaman, pencapaian, serta informasi lainnya kepada masyarakat. Website ini menjadi salah satu media komunikasi digital yang memungkinkan perusahaan memperkenalkan dirinya kepada calon pelanggan, mitra kerja, investor, maupun masyarakat luas secara lebih profesional dan mudah diakses.

Menurut Kotler dan Keller (2016), perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi pemasaran yang efektif dalam membangun hubungan dengan pelanggan serta meningkatkan citra perusahaan. Salah satu bentuk media digital tersebut adalah website *company profile* yang mampu menyampaikan informasi perusahaan secara lengkap dan dapat diakses kapan saja melalui jaringan internet.

Website *company profile* memiliki peran penting dalam meningkatkan kredibilitas perusahaan. Dengan adanya website resmi, perusahaan dapat menyampaikan informasi yang akurat mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, layanan yang diberikan, portofolio pekerjaan, hingga informasi kontak. Selain itu, website juga mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat karena informasi yang disampaikan berasal langsung dari perusahaan.

Menurut Rahmat (2021), tujuan utama website *company profile* adalah sebagai media komunikasi perusahaan kepada masyarakat, media promosi produk atau jasa, media penyampaian informasi perusahaan, serta sarana membangun citra profesional perusahaan di era digital.

Secara umum, website *company profile* memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

1. Memperkenalkan identitas perusahaan kepada masyarakat.
2. Menyampaikan informasi mengenai produk maupun jasa yang ditawarkan perusahaan.
3. Meningkatkan citra dan profesionalisme perusahaan.
4. Mempermudah masyarakat memperoleh informasi perusahaan secara cepat.
5. Menjadi media promosi perusahaan.
6. Menjadi sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan maupun calon tenaga kerja.

Dalam perancangannya, website *company profile* biasanya memiliki beberapa halaman utama yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara terstruktur kepada pengguna. Halaman-halaman tersebut antara lain:

Menu	Fungsi
Home	Menampilkan informasi utama perusahaan serta gambaran singkat mengenai perusahaan
About Us	Menjelaskan sejarah perusahaan, visi, misi, serta profil perusahaan
Service	Menampilkan layanan atau jasa yang diberikan perusahaan
Achievement	Menampilkan pencapaian, pengalaman proyek, maupun penghargaan perusahaan
Join Team	Menampilkan informasi lowongan pekerjaan serta proses rekrutmen perusahaan
Contact	Menyediakan informasi alamat, nomor telepon, email, maupun lokasi perusahaan

Dalam penelitian ini, website *company profile* dirancang sebagai halaman utama yang dapat diakses oleh masyarakat umum sebelum pengguna memasuki sistem absensi karyawan. Halaman ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi perusahaan sekaligus meningkatkan citra profesional PT Putra Medang Kampai. Selanjutnya, pengguna internal perusahaan dapat mengakses sistem absensi melalui menu Login Karyawan yang tersedia pada halaman utama.

2.2.5 UI (User Interface) dan UX (User Experience)

User interface (UI) adalah aspek visual dari sistem atau aplikasi yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem tersebut. UI meliputi desain tampilan, warna, ikon, tombol, tipografi, serta layout halaman. Tujuan utama dari UI adalah memastikan tampilan sistem menarik, konsisten, dan mudah dinavigasi.

User Experience (UX) adalah pengalaman menyeluruh yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu sistem atau aplikasi. UX tidak hanya mencakup aspek tampilan, tetapi juga alur penggunaan, kemudahan belajar (learnability), efisiensi, kenyamanan, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Menurut (Norman, 2002), UX mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk yang ditawarkan—baik fisik maupun digital. Dengan kata lain, UI adalah bagian dari UX, tetapi UX mencakup aspek yang jauh lebih luas.

Berikut komponen penting dalam desain *UI/UX* :

1) Konsistensi Visual Penggunaan elemen visual yang konsisten (warna, bentuk tombol, ukuran teks) memudahkan pengguna mempelajari sistem.
2) Navigasi yang Jelas Menu navigasi harus logis dan mudah ditemukan agar pengguna tidak kesulitan berpindah antar halaman.
3) Responsif dan Aksesibel Sistem harus bisa diakses di berbagai perangkat (desktop, tablet, mobile) dan memperhatikan aksesibilitas untuk semua jenis pengguna.

4) Feedback Pengguna Sistem harus memberikan respon yang jelas setelah pengguna melakukan suatu aksi, misalnya notifikasi setelah menyimpan data.
5) Error Handling Pesan kesalahan harus informatif dan membantu pengguna memperbaiki kesalahan, bukan hanya menampilkan "Error" tanpa penjelasan.

Pada sistem informasi kepegawaian, desain *UI/UX* yang baik akan:

1) Mempermudah karyawan dalam melakukan absensi, cuti, atau izin tanpa bantuan teknis.
2) Mengurangi kesalahan input data karena tampilan yang intuitif.
3) Meningkatkan efisiensi kerja staff HR karena sistem lebih mudah dikelola.
4) Memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan, sehingga pengguna mau menggunakan sistem secara mandiri.

Tanpa desain *UI/UX* yang baik, sistem informasi kepegawaian dapat dianggap membingungkan, sulit digunakan, dan akhirnya diabaikan oleh pengguna. Hal ini berdampak langsung pada efektivitas sistem secara keseluruhan.

Perancangan website *company profile* tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga harus memperhatikan aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Antarmuka yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, serta penyusunan informasi yang terstruktur akan membantu pengguna memperoleh informasi perusahaan dengan lebih efektif sehingga meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses website.

2.2.6 Figma

Figma adalah salah satu platform desain *UI/UX* berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat *prototype* interaktif secara kolaboratif. Berbeda dengan software desain konvensional seperti Adobe XD atau Sketch yang berbasis desktop, Figma memungkinkan para desainer dan tim untuk bekerja bersama dalam satu file desain secara real-time tanpa perlu instalasi aplikasi. Figma dapat dijalankan langsung melalui browser dan mendukung fitur multi-platform, baik di Windows, macOS, maupun Linux.

Figma sangat populer dalam pengembangan *UI/UX* karena menyediakan alat desain yang lengkap, efisien, dan mudah digunakan. Dalam konteks pengembangan sistem informasi kepegawaian, Figma digunakan untuk membuat wireframe (kerangka halaman), mockup (desain visual), serta *prototype* interaktif dari halaman-halaman utama seperti halaman login, dashboard, form absensi, pengajuan cuti/izin, hingga halaman notifikasi.

Dalam konteks penelitian ini, Figma berfungsi sebagai alat utama untuk mengimplementasikan hasil dari tahapan prototyping dalam metode *Design Thinking*. Desain yang dibuat di Figma dapat diuji langsung kepada pengguna melalui *usability test*ing, sehingga diperoleh umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Desain ini juga akan menjadi dasar bagi tim pengembang apabila sistem kepegawaian nantinya dikembangkan ke tahap implementasi menggunakan bahasa pemrograman dan basis data tertentu.

Dengan segala fitur dan fleksibilitasnya, Figma telah menjadi standar industri dalam pembuatan desain *UI/UX* modern dan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proyek-proyek pengembangan antarmuka sistem informasi, termasuk sistem absensi karyawan berbasis web

2.2.7 Usaibility Testing : System Usability Scale

Pengujian kegunaan atau usabilty *test*ing menunjukkan seberapa baik pengguna dapat menggunakan produk, seberapa efisien dan efektif produk membantu pengguna mencapai tujuan tertentu, dan apakah pengguna puas dengan produk yang mereka gunakan.

*Usability test*ing adalah cara terbaik untuk mengevaluasi aplikasi dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah desain atau layanan sehingga pengguna dapat menerima masalah yang terkait dengan interaksi antara sistem dan pengguna.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *usability test*ing adalah metode mengamati pengguna dalam sebuah desain dan mengambil serta menganalisis data. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data, dan mengukur kepuasan pengguna dengan produk.

System *usability* scale merupakan teknik evaluasi sistem informasi yang melihat tiga aspek yaitu adjective rating, grade scale, acceptability dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir. Dalam proses evaluasi system *usability* scale digunakan sepuluh instrumen sebagai pengukur evaluasi. Penelitian tentang pengukuran *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* banyak dilakukan karena metode ini memiliki sifat yang berbeda dengan kuesioner lainnya yaitu reliabilitasnya telah tervalidasi dan teruji walaupun menggunakan nilai sampel yang kecil.

2.2.8 Usability Testing : System Exprience Quentionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*User Experience*) melalui instrumen kuesioner. UEQ dikembangkan oleh Laugwitz, Schrepp, dan Held pada tahun 2005 dan pada awalnya hanya tersedia dalam bahasa Jerman. Seiring perkembangannya, UEQ telah diterjemahkan ke dalam lebih dari 30 bahasa, termasuk bahasa Indonesia, serta dapat digunakan secara bebas tanpa dikenakan biaya lisensi.

UEQ dapat diterapkan dalam berbagai skenario evaluasi, seperti membandingkan tingkat *User Experience* antara dua produk, menilai apakah suatu produk telah memiliki pengalaman pengguna yang memadai, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan. Jika dibandingkan dengan metode evaluasi lain seperti QUIS, SUPR-Q, dan SUS, UEQ memiliki keunggulan karena mampu memberikan gambaran *User Experience* yang lebih menyeluruh, mencakup aspek kegunaan (*usability*) hingga aspek pengalaman pengguna secara holistik (Schrepp, 2023). Selain itu, UEQ juga dilengkapi dengan perangkat analisis yang memudahkan interpretasi hasil secara akurat dan praktis, serta tersedia secara gratis untuk digunakan.

Tujuan utama penggunaan UEQ antara lain untuk membandingkan tingkat *User Experience* antar produk, mengevaluasi pengalaman pengguna pada suatu produk, serta menentukan area yang perlu ditingkatkan. UEQ terdiri dari enam skala pengukuran yang mencakup 26 item pertanyaan, yaitu attractiveness,

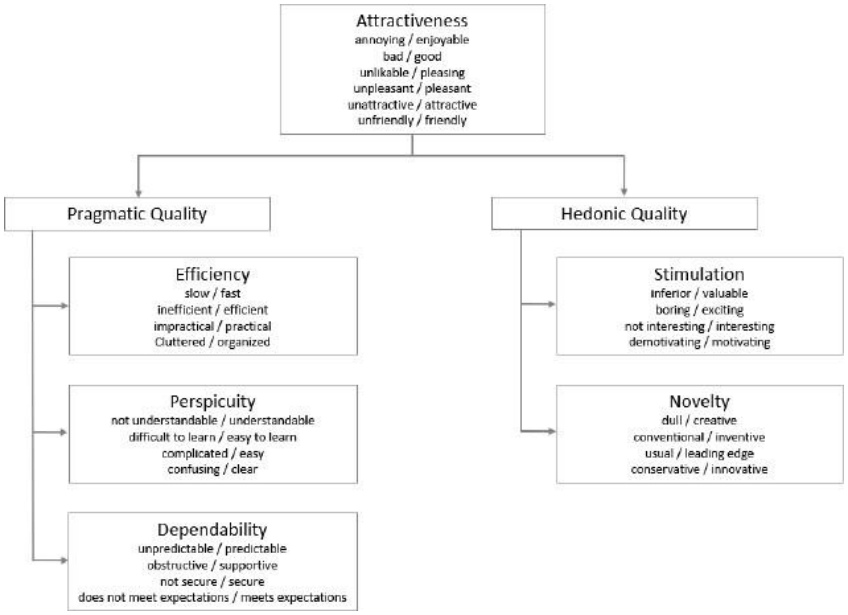
perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty (Schrepp, 2023). Attractiveness menggambarkan kesan umum pengguna terhadap produk, perspicuity menunjukkan kemudahan pengguna dalam mempelajari dan memahami penggunaan produk, efficiency berkaitan dengan kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas secara cepat dan efisien, dependability merefleksikan tingkat kontrol yang dirasakan pengguna selama berinteraksi, stimulation menggambarkan tingkat kesenangan dan motivasi pengguna, sedangkan novelty menilai tingkat inovasi dan kreativitas produk dalam menarik perhatian pengguna.

Beberapa tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk membandingkan level dari *User Experience* antara dua produk. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 item pertanyaan yaitu :

1. *Attractivness:* Kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak sukanya
2. *Perspicuity:* Kemudahan untuk mempelajari cara dari penggunaan suatu produk agar menjadi familiar dengan produk tersebut
3. *Effeciency:* Pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar
4. *Dependability:* Tingkat kontrol yang dirasakan dapat dimiliki oleh pengguna dalam interaksi
5. *Stimulation:* Tingkat dari motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan produk
6. *Novelty:* Tingkat inovasi dan kreativitas dari sebuah produk dapat menarik perhatian pengguna

Keenam skala tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu attractiveness, pragmatic quality, dan hedonic quality. Aspek attractiveness merupakan dimensi utama dalam UEQ yang merepresentasikan persepsi pengguna terhadap daya tarik sistem secara keseluruhan. Pragmatic quality berkaitan dengan aspek teknis yang mendukung pencapaian tujuan pengguna, meliputi kemudahan pemahaman *(perspicuity),* efisiensi dalam menyelesaikan tugas *(efficiency),* serta tingkat kebebasan dan kontrol pengguna *(dependability).* Sementara itu, hedonic quality berfokus pada aspek non-teknis yang berkaitan dengan perasaan pengguna,

seperti kesenangan dan motivasi dalam penggunaan produk *(stimulation),* serta tingkat inovasi dan kreativitas desain *(novelty)*.



Kelengkapan aspek berupa attractiveness, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *UEQ* dibandingkan metode lainnya. Ketersedian tools untuk melakukan analisis data dalam bentuk excel memudahkan pengukuran *User Experience* dengan menggunakan *UEQ* (Khanza Pangestu et al., 2022). Kuesioner pada *UEQ* terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan suatu produk yang sedang diteliti. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Responden dapat memilih lingkaran yang lebih dekat dengan pandangan mereka terhadap suatu produk.

BAB 3
METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Design Thingking

Pada penelitian ini, proses perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) website company profile dan sistem absensi karyawan berbasis web dilakukan menggunakan metode *Design Thinking*. Metode ini dipilih karena merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna (user-centered), sehingga proses perancangan tidak hanya berfokus pada aspek visual antarmuka, tetapi juga pada pemahaman terhadap kebutuhan, permasalahan, serta pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan sistem.

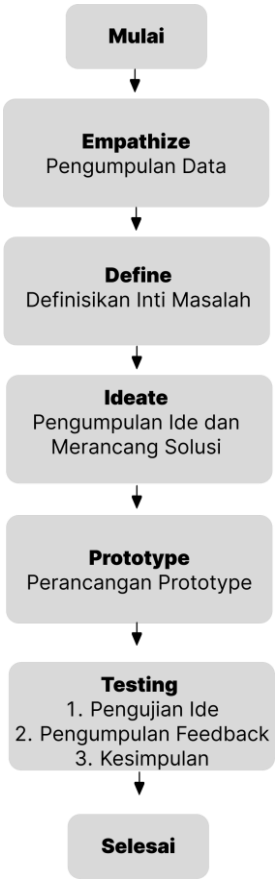
PT Putra Medang Kampai masih menghadapi beberapa kendala dalam proses administrasi kehadiran karyawan, seperti pencatatan absensi yang dilakukan secara manual, proses pengajuan cuti, izin, dan lembur yang belum terintegrasi, serta keterbatasan media penyampaian informasi perusahaan. Kondisi tersebut menyebabkan proses administrasi menjadi kurang efektif, membutuhkan waktu yang lebih lama, dan berpotensi menimbulkan kesalahan dalam pengelolaan data. Oleh karena itu, diperlukan suatu rancangan antarmuka yang mampu memberikan kemudahan penggunaan sekaligus mendukung kebutuhan seluruh pengguna sistem, baik karyawan, HRD, maupun manager.

Metode Design Thinking dipilih karena memiliki pendekatan yang sistematis dalam menghasilkan solusi berdasarkan kebutuhan pengguna. Setiap tahapan dalam metode ini saling berkaitan, dimana keluaran (output) dari suatu tahapan menjadi masukan (input) bagi tahapan berikutnya. Dengan demikian, solusi yang dihasilkan tidak hanya mempertimbangkan aspek fungsional sistem, tetapi juga pengalaman pengguna (user experience) selama menggunakan website.

Pada penelitian ini, penerapan *metode Design Thinking* terdiri dari lima tahapan utama, yaitu Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Testing. Tahapan tersebut dimulai dengan memahami kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, kemudian mendefinisikan permasalahan utama yang ditemukan, menghasilkan berbagai alternatif solusi, merancang prototype antarmuka, hingga

melakukan pengujian terhadap prototype yang telah dibuat menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan User Experience Questionnaire (UEQ).

Setiap tahapan dalam *metode Design Thinking* memiliki tujuan yang berbeda, namun saling mendukung dalam proses perancangan sistem. Tahapan tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.1 Tahap Design Thingking berikut.



Gambar 3.1 Tahap Design Thingking

Berdasarkan alur tersebut, proses perancangan dilakukan secara bertahap agar setiap keputusan desain memiliki dasar yang jelas berdasarkan kebutuhan pengguna. Melalui pendekatan ini, rancangan website *company profile* dan sistem absensi karyawan diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam proses administrasi, meningkatkan efisiensi kerja, serta memberikan pengalaman penggunaan yang lebih baik bagi seluruh pengguna sistem. Selanjutnya, tahapan pertama yang dilakukan dalam penelitian ini adalah Empathize, yaitu proses memahami kebutuhan, karakteristik, serta permasalahan yang dialami oleh pengguna sebagai dasar dalam proses perancangan.

3.2 Empathize

Tahap Empathize merupakan tahapan awal dalam *metode Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, permasalahan, serta harapan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang. Pada tahap ini, peneliti berupaya memperoleh pemahaman secara langsung mengenai proses bisnis yang berjalan di PT Putra Medang Kampai sehingga solusi yang dihasilkan benar-benar didasarkan pada kebutuhan pengguna (user-centered).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara secara langsung kepada pihak-pihak yang terlibat dalam proses absensi, pengajuan cuti, izin, dan lembur. Selain itu, dilakukan pula analisis terhadap beberapa aplikasi sejenis (competitive analysis) sebagai referensi dalam menyusun rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Seluruh informasi yang diperoleh pada tahap ini menjadi dasar dalam mendefinisikan permasalahan pada tahap Define.

3.2.1 Pengumpulan Data Pengguna

Untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi yang terjadi di lapangan, peneliti melakukan observasi terhadap proses administrasi kehadiran karyawan di PT Putra Medang Kampai. Observasi dilakukan dengan memperhatikan alur absensi, proses pengajuan cuti, izin, lembur, serta mekanisme pengelolaan data oleh bagian HRD.

Selain observasi, dilakukan wawancara kepada tiga orang perwakilan pengguna yang memiliki peran berbeda dalam penggunaan sistem, yaitu:

1) Rudi Hartono sebagai Staff HRD PT Putra Medang Kampai.
2) Siti Rahma sebagai Karyawan Lapangan.
3) Andi Saputra sebagai Supervisor Lapangan.

Wawancara dilaksanakan pada Senin, 10 Juni 2025 secara langsung di lingkungan PT Putra Medang Kampai, Dumai. Tujuan wawancara adalah menggali informasi mengenai proses bisnis yang berjalan, kendala yang dihadapi pengguna, serta harapan terhadap sistem absensi berbasis web yang akan dirancang. Selanjutnya, daftar pertanyaan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.

Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses absensi karyawan dilakukan saat ini di PT. Putra Medang Kampai?
2	Apa saja kendala yang sering Anda hadapi dalam proses absensi manual?
3	Bagaimana perasaan Anda terhadap sistem absensi manual yang saat ini digunakan?
4	Menurut Anda, bagian mana dari proses absensi yang paling membutuhkan perbaikan?
5	Apakah Anda pernah menggunakan sistem absensi berbasis digital sebelumnya? Jika ya, bagaimana pengalaman Anda?
6	Fitur apa yang menurut Anda paling penting untuk ada dalam sistem absensi berbasis web?
7	Seberapa penting menurut Anda tampilan antarmuka (UI) yang mudah digunakan dalam sistem absensi?
8	Apakah Anda merasa kesulitan ketika menggunakan sistem berbasis teknologi, seperti login atau pengisian form?
9	Bagaimana pendapat Anda tentang kemudahan akses absensi jika dilakukan melalui perangkat mobile (HP)?
10	Apakah Anda memiliki saran atau harapan terhadap rancangan sistem absensi berbasis web ini?

3.2.2 Hasil Wawancara

Berdasarkan hasil wawancara terhadap ketiga responden, diperoleh beberapa temuan yang menggambarkan kondisi sistem absensi yang sedang berjalan di PT Putra Medang Kampai:

1) Proses absensi masih dilakukan secara manual menggunakan tanda tangan pada lembar kehadiran sehingga proses rekapitulasi data membutuhkan waktu yang relatif lama.
2) Karyawan lapangan mengalami kesulitan melakukan absensi karena harus datang ke kantor terlebih dahulu sebelum menuju lokasi kerja.

3) Data absensi yang dimiliki HRD dan supervisor terkadang tidak sinkron sehingga diperlukan proses pengecekan ulang.
4) Belum tersedia sistem yang mampu memberikan informasi kehadiran secara real-time kepada pihak yang berkepentingan.
5) Proses pengajuan cuti, izin, dan lembur masih dilakukan secara manual melalui formulir ataupun pesan pribadi sehingga berpotensi menyebabkan keterlambatan maupun kehilangan data.
6) Pengguna menginginkan sistem berbasis web yang dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler tanpa memerlukan instalasi aplikasi tambahan.
7) Kemudahan penggunaan antarmuka menjadi salah satu kebutuhan utama agar seluruh karyawan, termasuk yang belum terbiasa menggunakan teknologi, tetap dapat menggunakan sistem dengan baik.
8) Pengguna membutuhkan fitur riwayat absensi serta laporan otomatis yang dapat mempermudah proses monitoring.
9) Pengguna juga mengharapkan adanya notifikasi mengenai status absensi maupun pengajuan administrasi agar informasi dapat diterima lebih cepat.

Berdasarkan temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa permasalahan utama yang dihadapi bukan hanya terletak pada proses absensi yang masih dilakukan secara manual, tetapi juga pada belum terintegrasinya proses administrasi kehadiran, pengajuan cuti, izin, dan lembur dalam satu sistem. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya efisiensi kerja, tingginya potensi kesalahan pencatatan, serta lambatnya penyampaian informasi kepada pengguna.

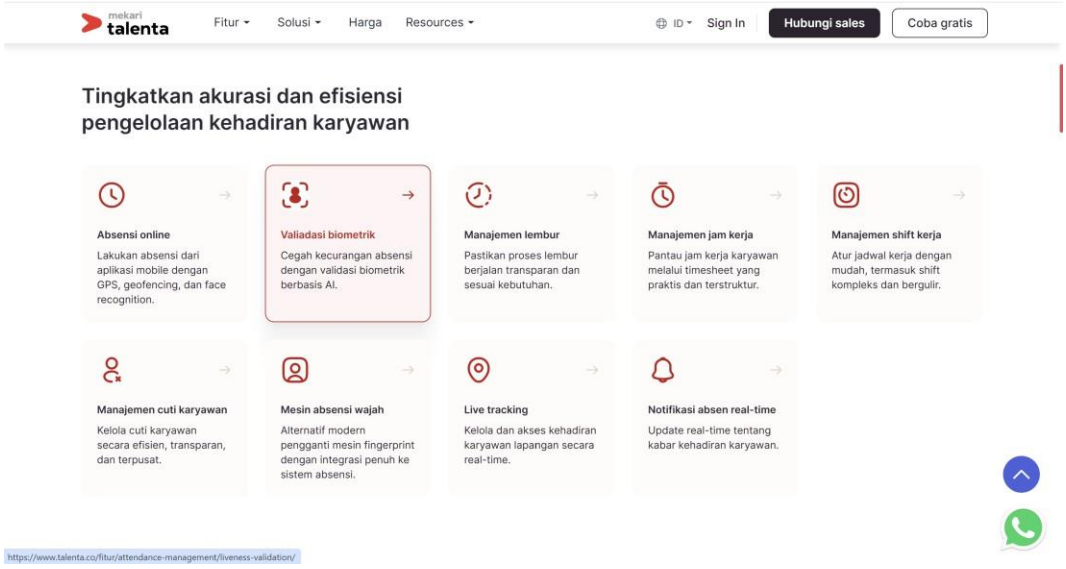
Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya membutuhkan sistem yang mampu melakukan digitalisasi proses administrasi, tetapi juga antarmuka yang sederhana, mudah dipahami, dan dapat diakses dari berbagai perangkat. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan pengguna pada tahap Define.

3.2.3 Competitive Analysis

Setelah memperoleh kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara, tahap selanjutnya adalah melakukan competitive analysis. Competitive analysis bertujuan untuk mempelajari bagaimana aplikasi sejenis menyelesaikan permasalahan yang serupa, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi, serta memperoleh referensi dalam merancang antarmuka website company profile dan sistem absensi karyawan PT Putra Medang Kampai.

Pada penelitian ini dipilih tiga aplikasi yang memiliki fungsi serupa dengan sistem yang akan dirancang, yaitu Mekari Talenta, Hadirr, dan LinovHR. Ketiga aplikasi tersebut dipilih karena menyediakan fitur absensi digital, pengelolaan data karyawan, pengajuan cuti, izin, lembur, serta dashboard monitoring yang sesuai dengan kebutuhan sistem pada PT Putra Medang Kampai.

1) Mekari Talenta

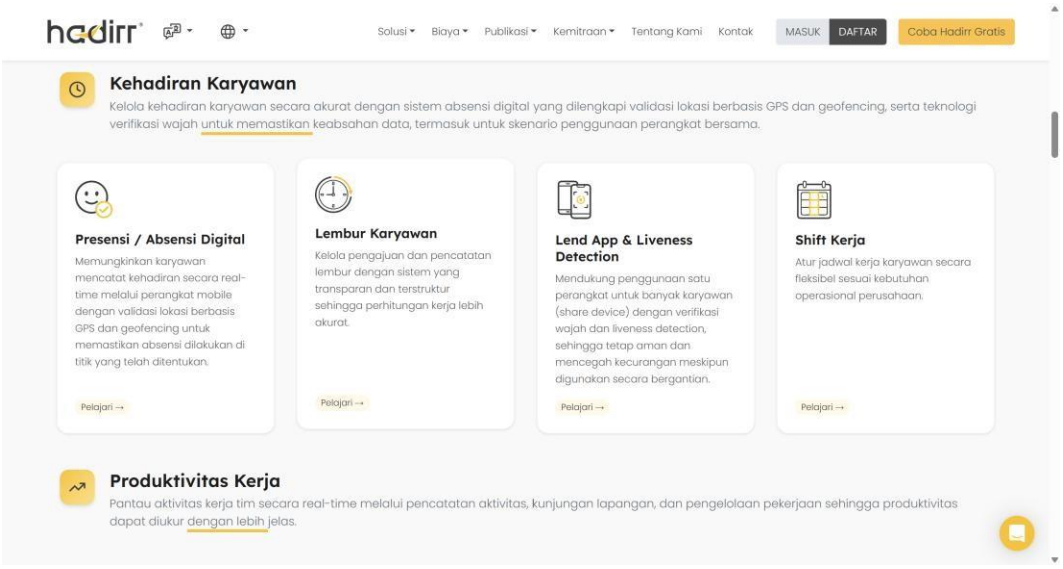


Gambar 3.2 Mekari Talenta

Mekari Talenta merupakan salah satu aplikasi Human Resource Information System (HRIS) yang banyak digunakan oleh perusahaan di Indonesia. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur, seperti absensi online, pengelolaan data karyawan, pengajuan cuti dan izin, pengelolaan lembur, hingga pembuatan laporan kehadiran secara otomatis.

Dari sisi antarmuka, Mekari Talenta menggunakan struktur navigasi berbentuk sidebar sehingga pengguna dapat mengakses seluruh menu utama dengan mudah. Dashboard dirancang menggunakan konsep card layout yang menampilkan ringkasan informasi penting, seperti jumlah kehadiran, status cuti, dan aktivitas terbaru. Penggunaan warna biru sebagai warna utama memberikan kesan profesional sekaligus menjaga konsistensi identitas visual aplikasi.

2) Hadirr



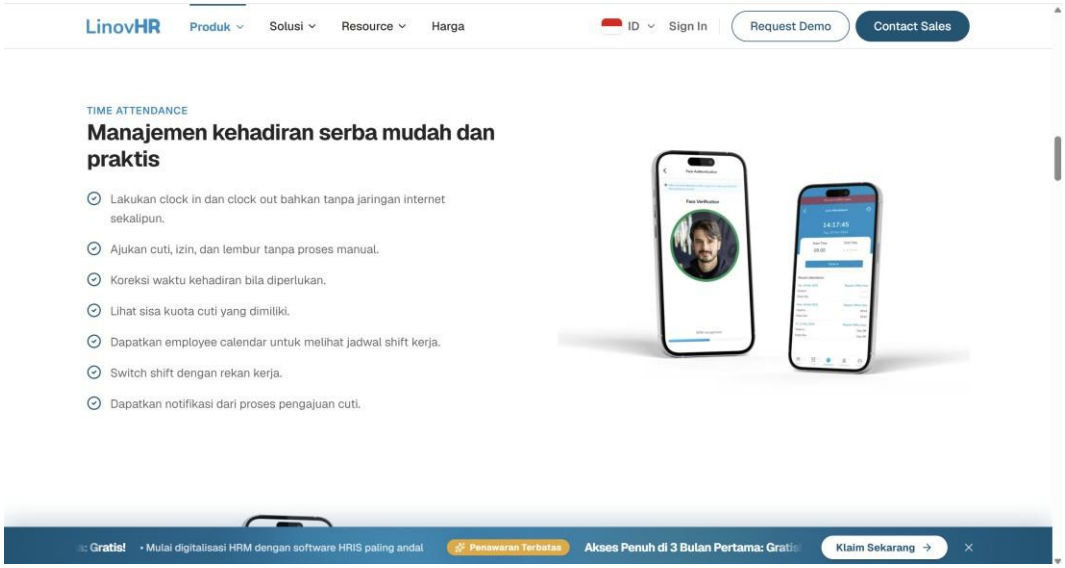
Gambar 3.3 Hadirr

Hadirr merupakan aplikasi absensi digital yang berfokus pada pencatatan kehadiran karyawan secara real-time melalui perangkat mobile maupun web. Selain fitur absensi, aplikasi ini juga menyediakan pengajuan cuti, izin, lembur, serta pemantauan lokasi karyawan.

Dari sisi desain, Hadirr menerapkan tampilan yang sederhana dengan navigasi yang mudah dipahami oleh pengguna baru. Dashboard menampilkan informasi utama dalam bentuk kartu (cards) sehingga pengguna dapat mengetahui kondisi absensi secara cepat tanpa membuka banyak halaman. Formulir pengajuan juga dibuat singkat untuk mengurangi beban pengguna saat melakukan pengisian data.

Prinsip desain yang digunakan Hadirr menunjukkan bahwa kesederhanaan antarmuka mampu meningkatkan efisiensi penggunaan sistem, khususnya bagi pengguna yang tidak memiliki kemampuan teknis yang tinggi.

3) LinovHR



Gambar 3.4 Linov HR

LinovHR merupakan platform HRIS yang menyediakan berbagai fitur pengelolaan sumber daya manusia, seperti absensi, pengajuan administrasi, payroll, serta monitoring kinerja karyawan. Antarmuka LinovHR menggunakan struktur navigasi yang konsisten dengan menu utama ditempatkan pada sisi kiri halaman. Penyajian data dilakukan melalui kombinasi tabel, grafik, dan kartu informasi sehingga memudahkan pengguna dalam melakukan monitoring. Penggunaan tipografi yang sederhana, ruang kosong (whitespace) yang cukup, serta ikon yang konsisten membuat tampilan aplikasi terlihat lebih rapi dan mudah dipahami.

Dari hasil pengamatan, LinovHR memberikan pengalaman pengguna yang baik karena mampu menyajikan informasi dalam jumlah banyak tanpa membuat tampilan terlihat padat.

Berdasarkan hasil analisis terhadap ketiga aplikasi kompetitor, diperoleh berbagai informasi mengenai penerapan desain antarmuka, struktur navigasi, serta fitur-fitur yang mendukung proses administrasi kehadiran karyawan. Masing-masing aplikasi memiliki karakteristik dan pendekatan desain yang berbeda, namun tetap berorientasi pada kemudahan penggunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (user experience). Untuk mempermudah proses identifikasi persamaan, perbedaan, serta peluang pengembangan pada sistem yang akan dirancang, hasil analisis dari setiap kompetitor dirangkum dalam bentuk tabel perbandingan berikut:

Tabel 3.2 Competitive Analysis

Aspek	Mekari Talenta	Hadirr	LinovHR	Rancangan Usulan
Jenis Sistem	HRIS	Attendance	HRIS	Company Profile & Attendance
Dashboard	Ringkasan data	Ringkasan absensi	Statistik HR	Dashboard informatif
Navigasi	Sidebar	Sidebar	Sidebar	Sidebar
Pengajuan	Cuti, Izin, Lembur	Cuti, Izin	Lengkap	Cuti, Izin, Lembur
Warna	Biru	Hijau	Biru	Biru identitas perusahaan
Tipografi	Modern	Modern	Modern	Poppins
Responsive	Ya	Ya	Ya	Ya
Notifikasi	Ya	Ya	Ya	Ya

Berdasarkan Tabel 3.2 Competitive Analysis, diketahui bahwa ketiga aplikasi kompetitor memiliki beberapa kesamaan dalam penerapan desain antarmuka. Seluruh aplikasi menggunakan struktur navigasi yang sederhana, dashboard sebagai halaman utama, serta menyediakan fitur pengajuan administrasi secara digital. Selain itu, penggunaan warna yang konsisten, tipografi yang mudah dibaca, dan ikon yang seragam menjadi prinsip desain yang diterapkan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan sistem.

Di sisi lain, penelitian ini memiliki perbedaan dengan ketiga kompetitor tersebut. Rancangan yang dikembangkan tidak hanya berfokus pada sistem absensi karyawan, tetapi juga mengintegrasikan website company profile sebagai media informasi perusahaan. Integrasi tersebut diharapkan mampu memenuhi kebutuhan PT Putra Medang Kampai, baik dari sisi penyampaian informasi kepada masyarakat maupun pengelolaan administrasi internal perusahaan.

Berdasarkan hasil perbandingan tersebut, beberapa konsep desain yang dinilai efektif, seperti penggunaan dashboard informatif, navigasi berbasis sidebar, formulir digital yang sederhana, serta penyajian informasi secara ringkas dijadikan sebagai acuan dalam proses perancangan *UI/UX* pada tahap berikutnya. Namun, penerapannya tetap disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui hasil observasi dan wawancara.

3.3 Define

ahap Define merupakan tahapan untuk menganalisis dan menyintesis seluruh informasi yang telah diperoleh pada tahap Empathize. Informasi tersebut berasal dari hasil observasi, wawancara, serta competitive analysis yang kemudian diolah untuk mengidentifikasi permasalahan utama (pain points) dan kebutuhan pengguna (user needs). Tahap ini bertujuan agar proses perancangan tidak hanya berfokus pada tampilan antarmuka, tetapi juga mampu menyelesaikan permasalahan yang benar-benar dialami oleh pengguna.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, diketahui bahwa proses absensi, pengajuan izin, cuti, dan lembur di PT Putra Medang Kampai masih dilakukan secara manual. Kondisi tersebut menyebabkan berbagai kendala, seperti proses administrasi yang memerlukan waktu lebih lama, potensi kesalahan pencatatan, kesulitan dalam melakukan rekapitulasi data, serta keterlambatan penyampaian informasi kepada pihak HRD maupun manager. Oleh karena itu, pada tahap ini dilakukan penyusunan User Persona, identifikasi Pain Points, perumusan Problem Statement, identifikasi User Needs, serta penyusunan How Might We sebagai dasar dalam menghasilkan solusi desain pada tahap Ideate.

3.3.1 User Persona

User Persona merupakan representasi fiktif dari pengguna yang disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Persona digunakan untuk membantu peneliti memahami karakteristik, tujuan, kebutuhan, serta hambatan yang dialami oleh masing-masing pengguna sehingga proses perancangan *UI/UX* dapat lebih berorientasi pada kebutuhan nyata pengguna (user-centered).

Pada penelitian ini terdapat tiga kelompok pengguna utama, yaitu karyawan, HRD, dan manager. Ketiga persona tersebut dipilih karena memiliki peran yang

berbeda dalam penggunaan sistem absensi sehingga kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi juga berbeda.

User persona yang telah disusun dapat dilihat pada Gambar 3.5 User Persona 1 berikut.

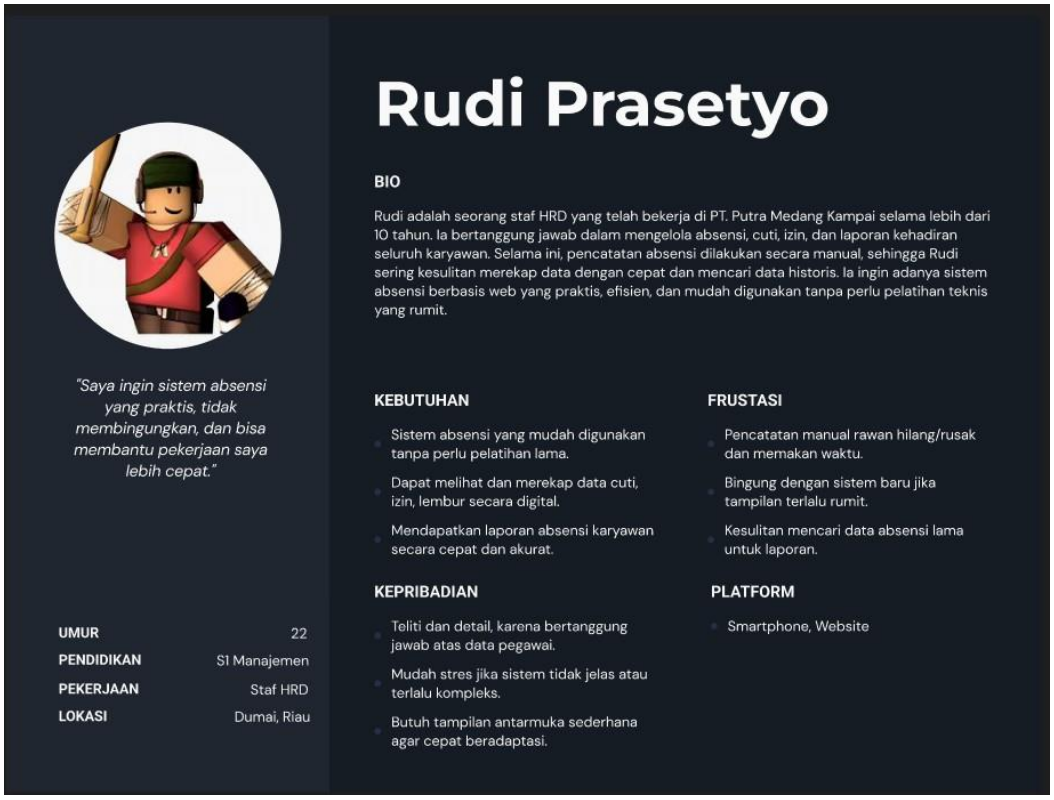


Gambar 3.5 User Persona 1

Persona Andi Saputra merupakan representasi pengguna yang berperan sebagai karyawan lapangan di PT Putra Medang Kampai. Andi bekerja dengan sistem shift dan memiliki mobilitas kerja yang tinggi sehingga proses absensi manual sering menjadi kendala, terutama ketika lokasi kerja berada jauh dari kantor. Selain itu, proses pengajuan cuti, izin, dan lembur yang masih dilakukan secara manual membuat penyampaian informasi menjadi kurang efektif dan pengguna harus menunggu konfirmasi dari pihak HRD. Oleh karena itu, Andi mengharapkan adanya sistem absensi berbasis web yang dapat diakses melalui smartphone, dilengkapi dengan fitur pengajuan administrasi secara online serta notifikasi status pengajuan secara otomatis.

Berdasarkan persona tersebut, dapat diketahui bahwa kebutuhan utama pengguna adalah sistem yang mudah diakses, sederhana, dan mampu mendukung aktivitas administrasi tanpa bergantung pada proses manual. Tingginya mobilitas kerja menjadikan fitur absensi digital, pengajuan cuti, izin, dan lembur secara online, serta notifikasi status sebagai kebutuhan utama yang perlu diprioritaskan dalam proses perancangan UI/UX. Temuan ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan fungsional sistem pada tahap selanjutnya.

Selain mengidentifikasi kebutuhan dari sisi karyawan, penelitian ini juga menganalisis kebutuhan pihak Human Resource Development (HRD) sebagai pengelola administrasi kepegawaian. Berbeda dengan karyawan yang berfokus pada kemudahan penggunaan, HRD lebih membutuhkan sistem yang mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data serta mempercepat proses rekapitulasi dan pelaporan. Oleh karena itu, disusun user persona HRD pada Gambar 3.6 User Persona 2 berikut.



Gambar 3.6 User Persona 2

Rudi Prasetyo merupakan staf Human Resource Development (HRD) di PT Putra Medang Kampai yang telah bekerja lebih dari 10 tahun dan bertanggung jawab dalam mengelola data absensi, cuti, izin, serta laporan kehadiran karyawan. Selama ini, proses administrasi masih dilakukan secara manual sehingga sering menyulitkan proses rekapitulasi data, pencarian arsip, dan penyusunan laporan kehadiran. Kondisi tersebut menyebabkan pekerjaan administratif menjadi kurang efisien dan membutuhkan waktu yang lebih lama. Oleh karena itu, Rudi mengharapkan adanya sistem absensi berbasis web yang mampu menyajikan data secara terintegrasi, menyediakan rekapitulasi otomatis, serta mempermudah pencarian data historis sehingga proses administrasi dapat dilakukan dengan lebih efektif.

Berdasarkan persona tersebut, dapat diketahui bahwa kebutuhan utama HRD adalah sistem yang mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan data administrasi kepegawaian. Fitur seperti rekapitulasi otomatis, pencarian data yang cepat, serta penyajian informasi yang terstruktur menjadi kebutuhan penting untuk mendukung pekerjaan HRD. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan sistem agar mampu mengurangi pekerjaan administratif dan meningkatkan ketepatan pengelolaan data.

Selain kebutuhan karyawan dan HRD, penelitian ini juga mengidentifikasi kebutuhan dari sisi manager sebagai pihak yang berperan dalam melakukan pengawasan dan pengambilan keputusan berdasarkan data kehadiran karyawan. Berbeda dengan HRD yang berfokus pada pengelolaan administrasi, manager lebih membutuhkan informasi yang ringkas, akurat, dan mudah dipahami untuk mendukung proses monitoring serta persetujuan pengajuan karyawan. Oleh karena itu, disusun user persona manager pada Gambar 3.7 User Persona 3 berikut.



Gambar 3.7 User Persona 3

Abdul Sahid merupakan Manager Operasional di PT Putra Medang Kampai yang bertanggung jawab dalam mengawasi kinerja dan kedisiplinan karyawan lapangan. Dalam menjalankan tugasnya, Abdul harus memantau kehadiran karyawan, menyetujui pengajuan cuti maupun lembur, serta memastikan aktivitas operasional berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Proses validasi absensi yang masih dilakukan secara manual menyebabkan keterlambatan dalam memperoleh laporan kehadiran dan menyulitkan proses monitoring secara menyeluruh. Oleh karena itu, Abdul membutuhkan sistem absensi berbasis web yang mampu menyajikan informasi kehadiran secara ringkas, akurat, dan real-time sehingga dapat mendukung proses pengawasan serta pengambilan keputusan secara lebih efektif.

Berdasarkan persona tersebut, dapat diketahui bahwa kebutuhan utama manager adalah tersedianya informasi yang cepat, akurat, dan mudah dipahami untuk mendukung proses monitoring serta pengambilan keputusan. Dashboard yang informatif, data kehadiran yang diperbarui secara real-time, serta fitur persetujuan cuti, izin, dan lembur menjadi kebutuhan penting agar proses

pengawasan karyawan dapat dilakukan dengan lebih efisien. Hasil analisis ini menjadi acuan dalam menentukan fitur dan penyajian informasi pada rancangan antarmuka sistem.

Berdasarkan ketiga user persona yang telah disusun, dapat diketahui bahwa setiap pengguna memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda sesuai dengan perannya di dalam sistem. Karyawan lebih membutuhkan kemudahan dalam melakukan absensi dan pengajuan administrasi, HRD berfokus pada efisiensi pengelolaan data serta penyusunan laporan, sedangkan manager memerlukan informasi yang akurat dan real-time untuk mendukung proses monitoring dan pengambilan keputusan. Perbedaan kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam mengidentifikasi pain points yang akan dibahas pada tahap selanjutnya sebagai acuan dalam merumuskan solusi desain.

3.3.2 Identifikasi Pain & Gain

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan penyusunan user persona, diperoleh beberapa pain points yang menggambarkan hambatan utama yang dialami pengguna selama proses absensi dan administrasi kepegawaian. Selain itu, diidentifikasi pula gain points yang menggambarkan kebutuhan serta harapan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang. Hasil identifikasi pain dan gain menjadi dasar dalam merumuskan solusi pada tahap Ideate.

Pain & Gain

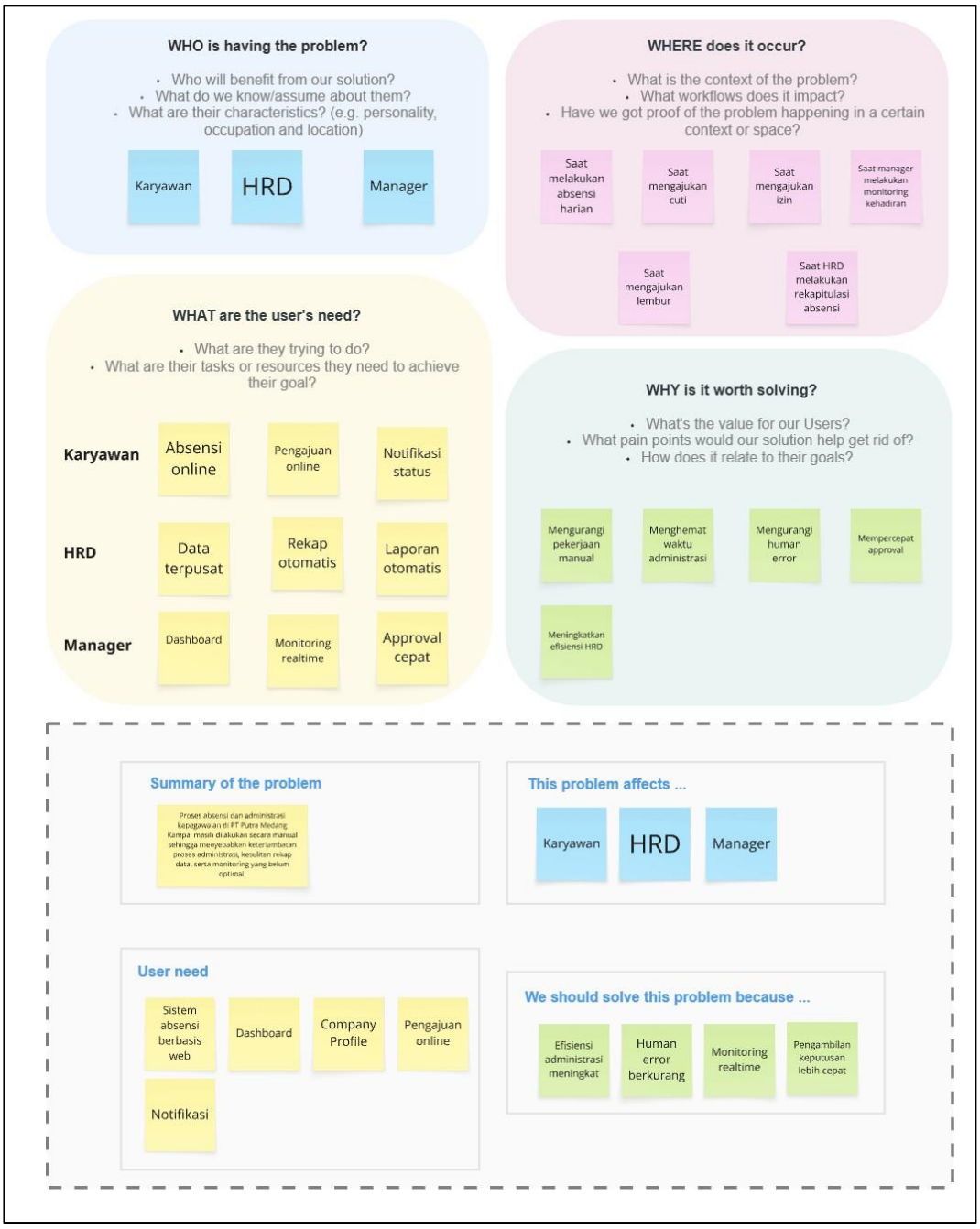
Pain	Gain
Proses absensi masih dilakukan secara manual sehingga membutuhkan waktu lebih lama.	Sistem absensi berbasis web yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja.
Pengajuan cuti, izin, dan lembur masih dilakukan secara manual.	Tersedia fitur pengajuan cuti, izin, dan lembur secara online.
Tidak ada notifikasi status pengajuan.	Sistem memberikan notifikasi otomatis terhadap setiap perubahan status pengajuan.
HRD kesulitan melakukan rekapitulasi data absensi.	Rekapitulasi absensi dilakukan secara otomatis oleh sistem.
Manager sulit memantau kehadiran secara real-time.	Dashboard menampilkan informasi kehadiran secara real-time dan mudah dipahami.

Gambar 3.8 Pain & Gain

Berdasarkan hasil identifikasi pain dan gain, diketahui bahwa sebagian besar permasalahan pengguna berkaitan dengan proses administrasi yang masih dilakukan secara manual, mulai dari absensi, pengajuan cuti dan izin, hingga rekapitulasi data. Oleh karena itu, solusi yang dirancang difokuskan pada penyediaan sistem berbasis web yang mampu mengotomatisasi proses administrasi, menyajikan informasi secara real-time, serta memberikan kemudahan bagi karyawan, HRD, maupun manager.

3.3.3 Problem Statement

Berdasarkan hasil penyusunan Problem Statement Map, dapat diketahui bahwa permasalahan utama yang dihadapi pengguna tidak hanya berkaitan dengan proses absensi, tetapi juga mencakup pengelolaan administrasi kepegawaian dan penyampaian informasi perusahaan yang masih belum optimal. Karyawan membutuhkan kemudahan dalam melakukan absensi dan pengajuan administrasi secara digital, HRD memerlukan sistem yang mampu mengelola serta merekap data secara otomatis, sedangkan manager membutuhkan informasi kehadiran yang akurat dan real-time sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan. Hasil sintesis ini menjadi landasan dalam menentukan fokus permasalahan yang akan diselesaikan pada tahap berikutnya.



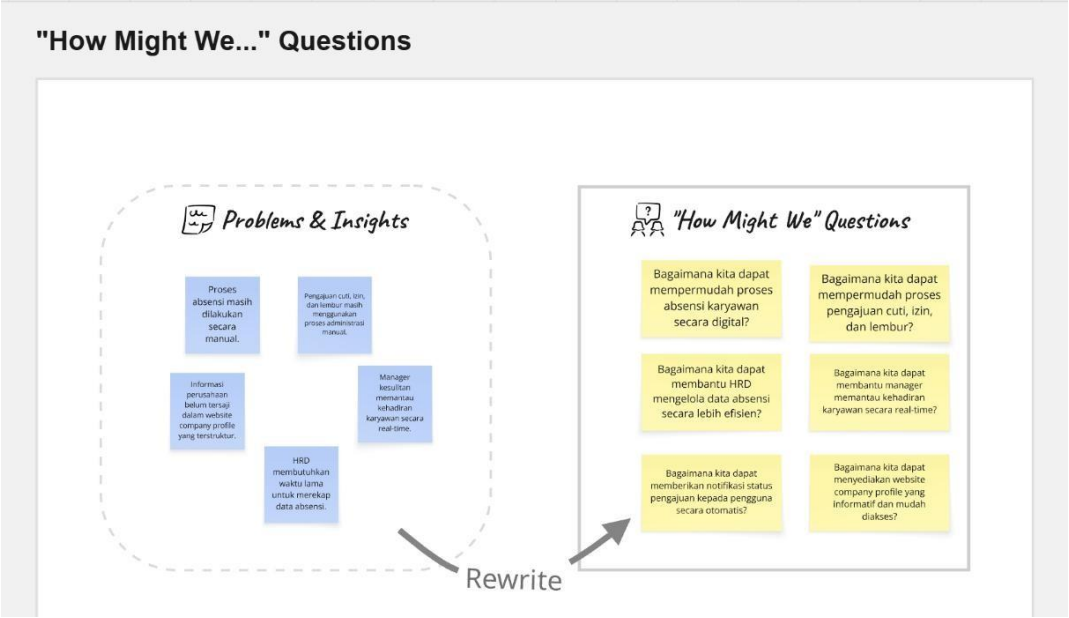
Gambar 3.9 Problem Statement Map

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pengguna yang telah diidentifikasi, tahap selanjutnya dalam *metode Design Thinking* adalah menyusun How Might We (HMW). Tahap ini bertujuan untuk mengubah permasalahan yang telah dirumuskan menjadi peluang desain dalam bentuk pertanyaan terbuka (open-ended questions). Pertanyaan How Might We akan menjadi acuan dalam proses

pencarian ide dan pengembangan solusi pada tahap Ideate, sehingga solusi yang dihasilkan tetap berfokus pada kebutuhan pengguna.

3.3.4 How Might We

Berdasarkan hasil analisis pada tahap Problem Statement, diperoleh beberapa permasalahan utama yang masih dialami oleh pengguna, baik dari sisi karyawan, HRD, maupun manager. Permasalahan tersebut kemudian disintesis menjadi beberapa insight yang selanjutnya diubah menjadi pertanyaan How Might We (HMW). Tahap ini bertujuan untuk mengubah permasalahan menjadi peluang desain dalam bentuk pertanyaan terbuka sehingga dapat menjadi acuan pada proses pencarian ide solusi di tahap Ideate.



Gambar 3.10 How Might We Map

Berdasarkan hasil penyusunan How Might We, diperoleh enam pertanyaan utama yang merepresentasikan kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dirancang. Keenam pertanyaan tersebut berfokus pada peningkatan kemudahan proses absensi, digitalisasi administrasi kepegawaian, efisiensi pengelolaan data oleh HRD, kemudahan monitoring bagi manager, penyediaan informasi perusahaan melalui website company profile, serta penyampaian notifikasi secara otomatis. Seluruh pertanyaan tersebut menjadi dasar dalam proses brainstorming pada tahap Ideate.

3.4 Ideate

Tahap Ideate merupakan proses menghasilkan berbagai alternatif solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap Define. Permasalahan yang telah dirumuskan melalui Problem Statement kemudian diterjemahkan menjadi pertanyaan How Might We (HMW) sebagai dasar dalam proses pencarian solusi. Pada tahap ini dilakukan eksplorasi ide secara sistematis untuk memperoleh rancangan fitur dan struktur sistem yang mampu menjawab kebutuhan pengguna.

Hasil dari tahap Ideate tidak hanya berupa daftar ide, tetapi juga melalui proses pengelompokan, penyusunan prioritas, hingga penyusunan struktur informasi yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan antarmuka pada tahap Prototype. Oleh karena itu, tahap ini menjadi penghubung antara hasil analisis kebutuhan pengguna dengan implementasi desain antarmuka sistem.

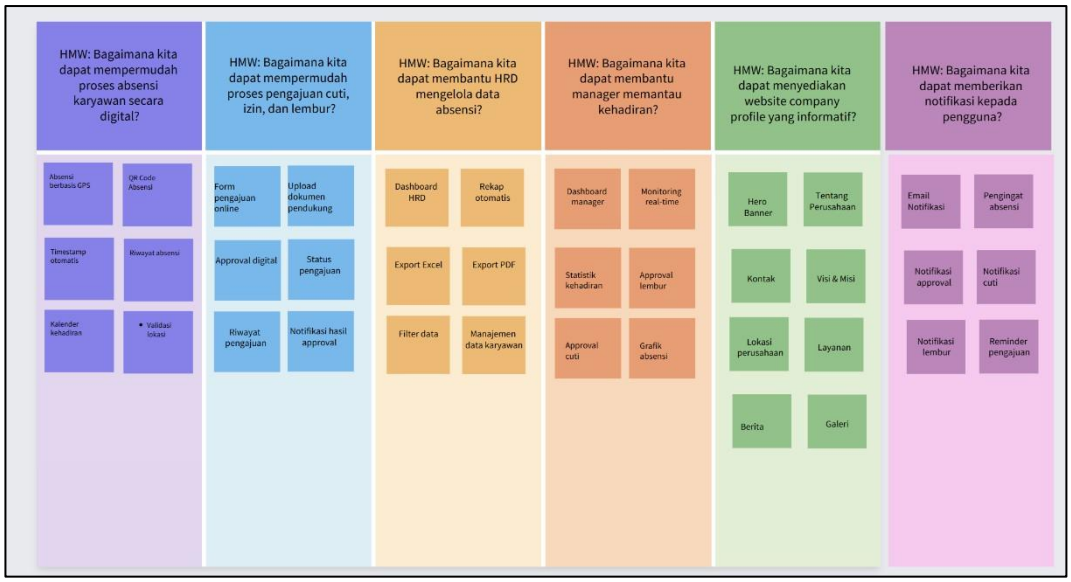
3.4.1 Brainstorming

Tahap Brainstorming dilakukan untuk menghasilkan berbagai alternatif solusi berdasarkan pertanyaan How Might We (HMW) yang telah disusun pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini, setiap pertanyaan HMW dijadikan acuan dalam mengeksplorasi berbagai ide fitur yang mampu menjawab permasalahan dan kebutuhan pengguna. Proses brainstorming dilakukan tanpa membatasi jumlah ide sehingga diperoleh berbagai alternatif solusi yang dapat dipertimbangkan dalam pengembangan sistem.

Berdasarkan hasil brainstorming, ide-ide yang dihasilkan dikelompokkan sesuai dengan masing-masing pertanyaan HMW. Untuk kebutuhan proses absensi, dihasilkan beberapa usulan fitur seperti absensi berbasis GPS, QR Code absensi, timestamp otomatis, riwayat absensi, kalender kehadiran, serta validasi lokasi. Pada proses administrasi kepegawaian, dihasilkan ide berupa formulir pengajuan cuti, izin, dan lembur secara online, unggah dokumen pendukung, persetujuan (approval) digital, status pengajuan, riwayat pengajuan, serta notifikasi hasil persetujuan.

Selain itu, untuk mendukung kebutuhan pihak HRD diusulkan fitur dashboard HRD, rekapitulasi absensi otomatis, ekspor data ke format Excel dan PDF, penyaringan (filter) data, serta manajemen data karyawan. Bagi pihak manajer, solusi yang dihasilkan meliputi dashboard monitoring, pemantauan kehadiran secara real-time, statistik kehadiran, persetujuan cuti dan lembur, serta grafik absensi sebagai pendukung proses pengambilan keputusan.

Pada pengembangan website company profile, brainstorming menghasilkan berbagai ide seperti halaman hero banner, profil perusahaan, visi dan misi, layanan, berita, galeri, kontak, serta lokasi perusahaan agar informasi dapat disampaikan secara lebih lengkap kepada pengguna. Sementara itu, untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem, dihasilkan pula beberapa ide fitur notifikasi, seperti notifikasi melalui email, pengingat absensi, notifikasi persetujuan, notifikasi cuti, notifikasi lembur, dan pengingat pengajuan.



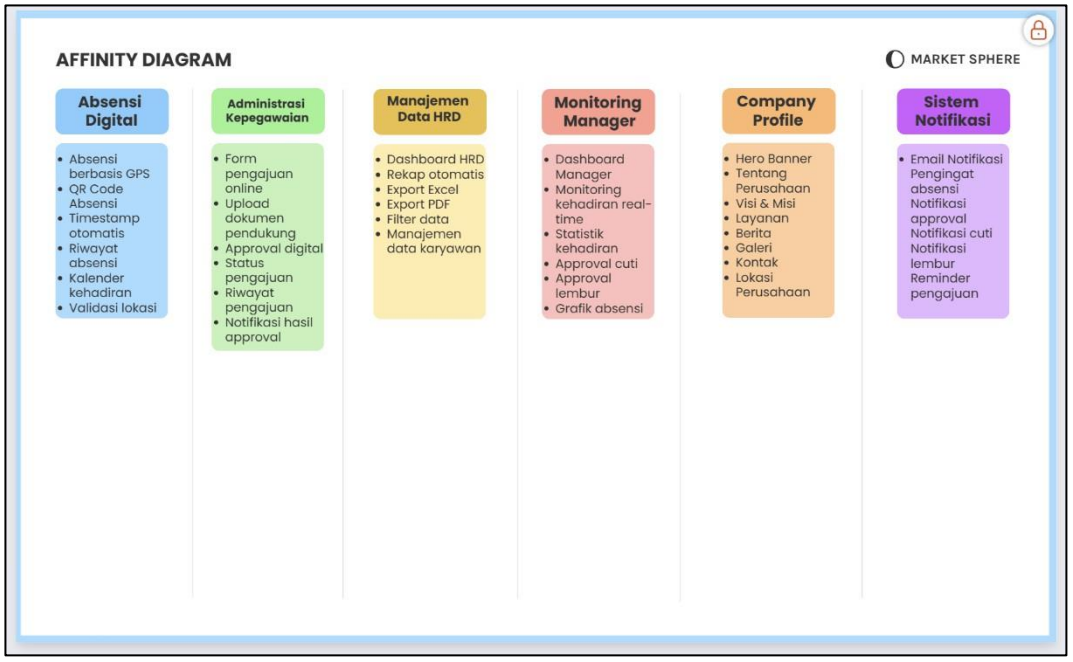
Gambar 3.11 Brainstorming Board

Berdasarkan hasil brainstorming, diperoleh berbagai alternatif solusi yang mampu menjawab setiap pertanyaan How Might We. Ide-ide yang dihasilkan masih berupa gagasan awal sehingga masih diperlukan proses analisis lebih lanjut untuk menentukan keterkaitan antarfitur serta menyusun struktur solusi yang lebih sistematis. Oleh karena itu, pada tahap selanjutnya dilakukan Affinity Diagram, yaitu proses mengelompokkan ide-ide yang memiliki fungsi dan tujuan serupa agar

memudahkan penentuan fitur utama yang akan digunakan dalam perancangan antarmuka sistem.

3.4.2 Affinity Diagram

Setelah menghasilkan berbagai alternatif solusi pada tahap Brainstorming, langkah selanjutnya adalah menyusun Affinity Diagram. Tahap ini bertujuan untuk mengelompokkan setiap ide berdasarkan kesamaan fungsi, tujuan, dan kebutuhan pengguna sehingga diperoleh struktur fitur yang lebih terorganisir. Melalui proses ini, ide-ide yang sebelumnya masih tersebar dapat disusun menjadi beberapa kelompok utama yang akan menjadi dasar dalam perancangan arsitektur informasi (Information Architecture) dan alur penggunaan sistem (User Flow).



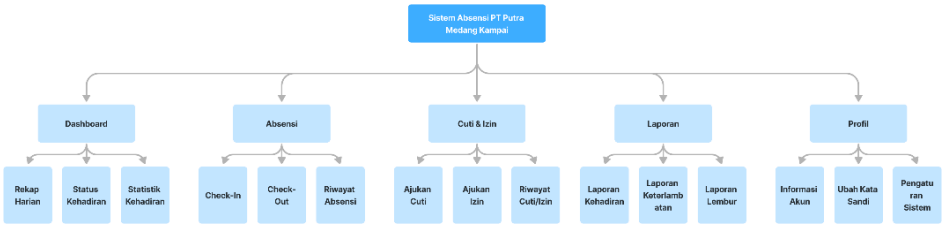
Gambar 3.12 Affinity Diagram

Hasil *Affinity Diagram* menunjukkan bahwa setiap ide memiliki keterkaitan dengan fungsi tertentu dalam sistem yang akan dikembangkan. Pengelompokan ini membantu peneliti dalam menentukan fitur-fitur utama yang akan diimplementasikan pada website *Company Profile* dan sistem absensi PT Putra Medang Kampai. Selain itu, proses ini juga memudahkan penyusunan struktur navigasi dan hubungan antarhalaman sehingga rancangan antarmuka menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami oleh pengguna.

Berdasarkan hasil pengelompokan tersebut, tahap selanjutnya adalah menyusun Information Architecture (Sitemap), yaitu struktur informasi yang menggambarkan hubungan antarhalaman dan fitur dalam sistem sebagai dasar penyusunan *User Flow*, *Wireframe*, dan *Prototype*.

3.4.3 Sitemap

Setelah ide-ide dikelompokkan melalui *Affinity Diagram*, tahap selanjutnya adalah menyusun *Information Architecture* (IA). Information Architecture merupakan proses penyusunan struktur informasi dan hubungan antarhalaman dalam sistem agar pengguna dapat menemukan fitur yang dibutuhkan secara mudah dan terorganisir. Pada penelitian ini, Information Architecture disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna pada tahap *Empathize*, *Define*, serta hasil pengelompokan fitur pada tahap *Ideate*. Struktur ini menjadi acuan dalam merancang navigasi sistem sebelum memasuki tahap *User Flow* dan *Wireframe*.



Gambar 3.13 Sitemap

Gambar Information Architecture menunjukkan struktur navigasi website sistem absensi PT Putra Medang Kampai yang terdiri atas lima menu utama, yaitu Dashboard, Absensi, Cuti & Izin, Laporan, dan Profil. Masing-masing menu memiliki beberapa submenu yang disusun berdasarkan fungsi dan kebutuhan pengguna.

Menu Dashboard menyediakan informasi ringkasan berupa rekap harian, status kehadiran, serta statistik kehadiran sebagai gambaran kondisi absensi karyawan secara umum. Menu Absensi digunakan untuk mendukung proses absensi harian yang meliputi fitur *check-in*, *check-out*, dan riwayat absensi pengguna.

Pada menu Cuti & Izin, pengguna dapat mengajukan cuti maupun izin serta melihat riwayat pengajuan yang telah dilakukan. Selanjutnya, menu Laporan menyediakan informasi mengenai laporan kehadiran, keterlambatan, dan lembur yang dapat dimanfaatkan oleh pihak HRD maupun manajer dalam melakukan monitoring karyawan.

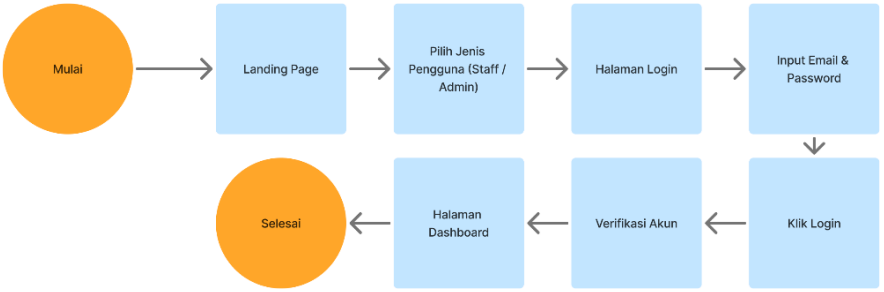
Sementara itu, menu Profil berisi pengaturan akun, pengelolaan kata sandi, serta pengaturan sistem yang mendukung kebutuhan administrasi pengguna. Penyusunan struktur informasi tersebut bertujuan agar setiap fitur memiliki hubungan yang jelas sehingga pengguna dapat mengakses layanan dengan lebih efektif dan efisien.

3.4.4 User Flow

Setelah struktur informasi sistem disusun melalui Information Architecture, tahap selanjutnya adalah menyusun User Flow. User Flow merupakan representasi alur interaksi pengguna dengan sistem dalam menyelesaikan suatu tugas tertentu. Penyusunan User Flow bertujuan untuk menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan pengguna mulai dari mengakses sistem hingga mencapai tujuan yang diinginkan, sehingga setiap proses dapat dirancang secara logis, efisien, dan mudah dipahami.

Pada penelitian ini, User Flow disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna yang telah diperoleh pada tahap Empathize, Define, dan Ideate. Alur yang dirancang mencakup aktivitas utama yang dilakukan oleh pengguna dalam sistem absensi PT Putra Medang Kampai, seperti proses login, melakukan absensi, mengajukan cuti atau izin, serta mengajukan lembur. Setiap alur dirancang untuk memastikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugasnya dengan langkah yang sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan.

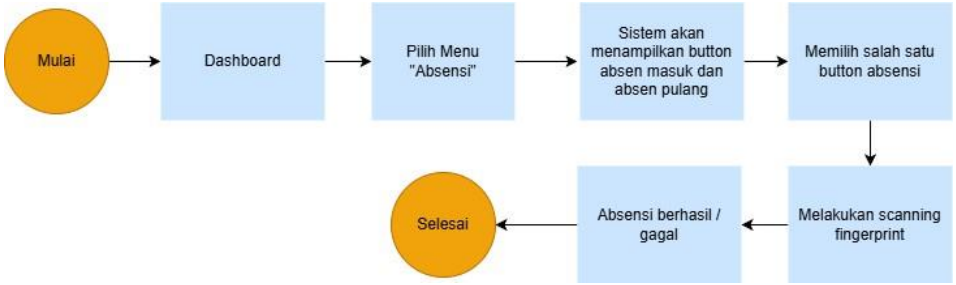
User Flow pertama menggambarkan proses autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem. Melalui alur ini, pengguna melakukan proses login menggunakan akun yang telah terdaftar sehingga sistem dapat mengidentifikasi hak akses sesuai dengan peran masing-masing.



Gambar 3.14 User Flow Login

Berdasarkan Gambar 3.14 User Flow Login, proses login diawali ketika pengguna membuka halaman utama sistem, kemudian memilih jenis pengguna sesuai hak akses yang dimiliki. Selanjutnya pengguna memasukkan alamat email dan kata sandi untuk proses autentikasi. Apabila data yang dimasukkan valid, sistem akan memverifikasi akun dan mengarahkan pengguna menuju halaman dashboard sesuai dengan perannya.

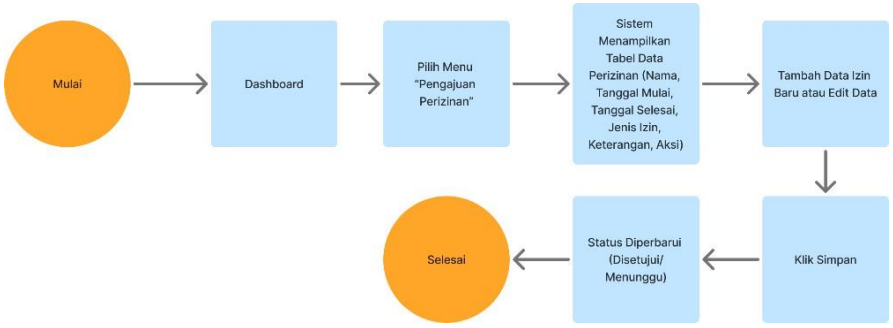
User Flow absensi menggambarkan langkah-langkah yang dilakukan karyawan dalam melakukan absensi harian melalui sistem.



Gambar 3.15 User Flow Absensi

Berdasarkan Gambar 3.15 User Flow Absensi, proses absensi dimulai dari halaman dashboard kemudian pengguna memilih menu Absensi. Sistem menampilkan pilihan check-in atau check-out yang dapat dipilih sesuai kebutuhan. Setelah pengguna melakukan proses absensi, sistem akan menyimpan data kehadiran dan menampilkan informasi bahwa proses absensi berhasil dilakukan.

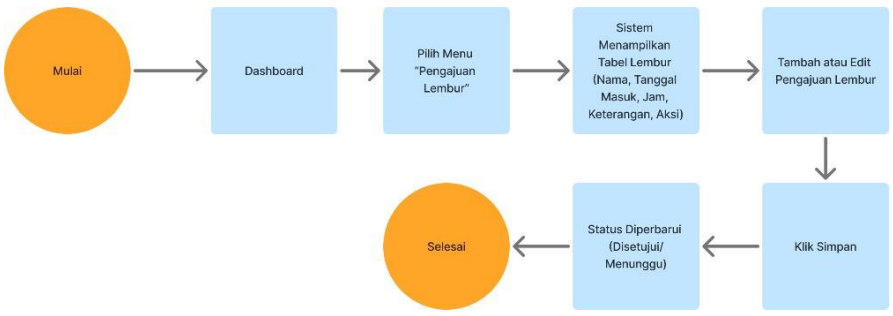
User Flow pengajuan cuti dan izin menjelaskan proses yang dilakukan pengguna dalam mengajukan permohonan cuti maupun izin melalui sistem secara digital.



Gambar 3.16 User Flow Pengajuan Cuti

Berdasarkan Gambar 3.16 User Flow Pengajuan Cuti, pengguna memilih menu Pengajuan Perizinan, kemudian sistem menampilkan formulir pengajuan yang berisi informasi seperti tanggal, jenis pengajuan, serta keterangan pendukung. Setelah seluruh data diisi, pengguna menekan tombol Simpan untuk mengirimkan pengajuan. Selanjutnya sistem menyimpan data dan menampilkan status pengajuan yang akan diproses oleh pihak yang berwenang.

User Flow pengajuan lembur menggambarkan proses yang dilakukan pengguna ketika mengajukan permohonan lembur melalui sistem.



Gambar 3.17 User Flow Pengajuan Lembur

Berdasarkan Gambar 3.17 User Flow Pengajuan Lembur, pengguna memilih menu Pengajuan Lembur, kemudian mengisi formulir yang memuat informasi tanggal, waktu, dan alasan lembur. Setelah data disimpan, sistem akan mencatat pengajuan dan menampilkan status pengajuan yang menunggu proses persetujuan.

3.5 Prototype

Tahap Prototype merupakan proses penerjemahan hasil analisis dan ide solusi ke dalam bentuk rancangan antarmuka (user interface) yang dapat divisualisasikan. Pada penelitian ini, prototype dirancang menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk high-fidelity prototype sebagai representasi tampilan sistem sebelum dilakukan tahap Testing. Hasil prototype yang telah dirancang dijelaskan pada subbab berikut.

3.5.1 Wireframe

Tahapan berikutnya dalam proses perancangan desain ulang adalah pembuatan wireframe yang disusun berdasarkan temuan dari tahap *empathize* hingga *ideate*. Pada tahap ini, wireframe dirancang dalam bentuk low-fidelity menggunakan aplikasi Figma, untuk menggambarkan struktur dasar dan alur navigasi antarmuka sebelum masuk ke tahap desain visual yang lebih detail.

3.5.1.1 Wireframe Register

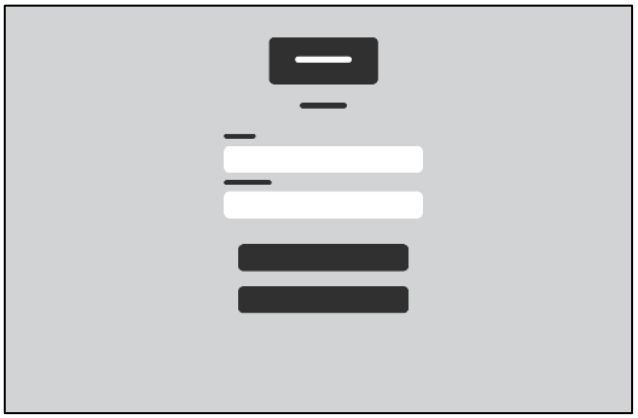


Gambar 3.18 Wireframe Register

Wireframe halaman register dirancang untuk memfasilitasi proses pendaftaran pengguna baru ke dalam sistem. Halaman ini memiliki tata letak yang sederhana dan terpusat agar pengguna dapat mengisi data registrasi dengan mudah. Komponen yang terdapat pada halaman ini meliputi logo sistem, judul halaman,

kolom input data pengguna, serta tombol Register sebagai aksi utama untuk melakukan pendaftaran akun.

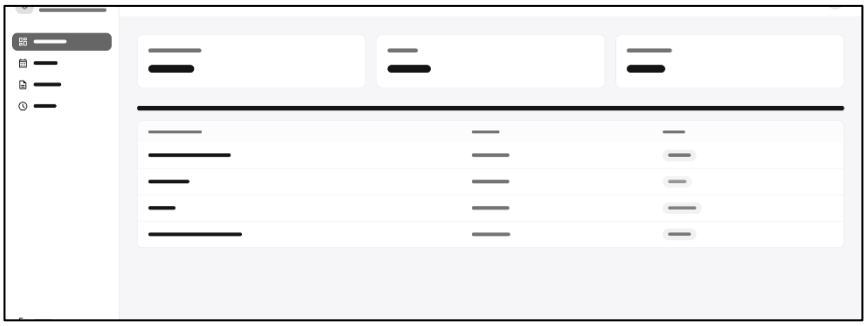
3.5.1.2 Wireframe Login



Gambar 3.19 Wireframe Login

Berdasarkan perancangan wireframe yang dilakukan, halaman login diharapkan mampu memberikan pengalaman awal yang baik bagi pengguna melalui tampilan yang sederhana dan mudah dipahami, sehingga proses autentikasi dapat dilakukan secara efektif.

3.5.1.3 Wireframe Dashboard Karyawan



Gambar 3.20 Wireframe Dashboard Karyawan

Menampilkan halaman dashboard karyawan yang dimana, pada dashboard tersebut berfungsi sebagai pusat informasi utama bagi karyawan setelah berhasil login. Pada halaman ini, sistem menampilkan ringkasan data seperti total kehadiran, jumlah izin atau cuti yang pernah diajukan, total lembur, serta status pengajuan terakhir. Dashboard ini juga dilengkapi dengan menu navigasi yang memudahkan karyawan untuk mengakses fitur absensi, pengajuan perizinan, dan pengajuan

lembur. Dengan tampilan ringkas dan informatif, karyawan dapat memantau aktivitas dan status administrasi mereka secara real-time

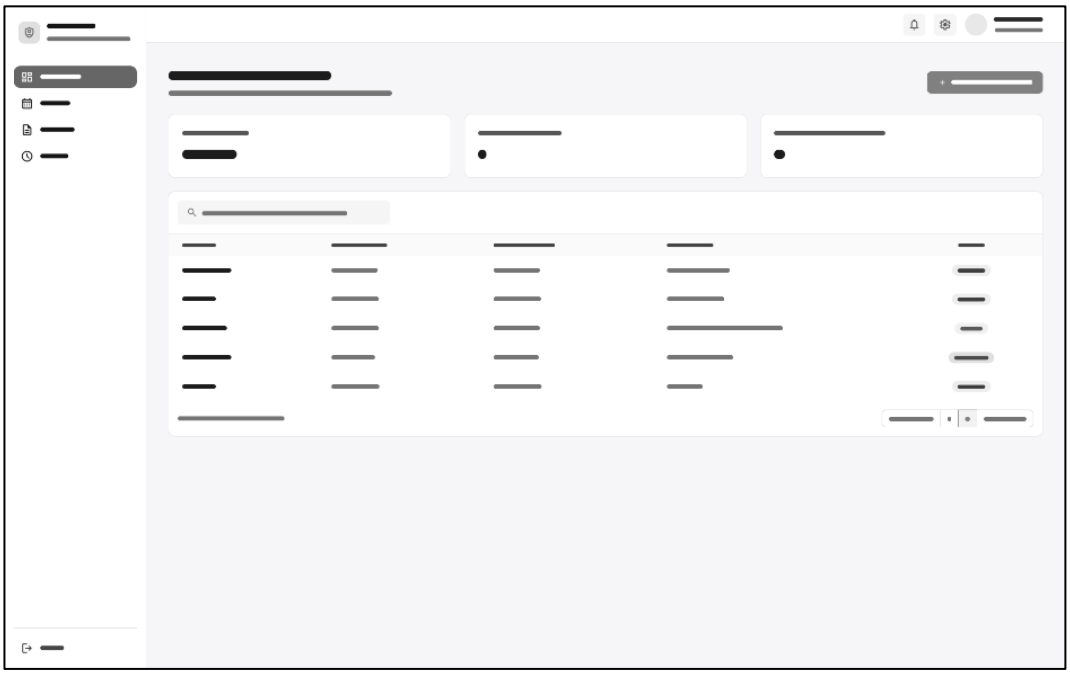
3.5.2.4 Wireframe Absensi Karyawan



Gambar 3.21 Wireframe Absensi Karyawan

Menampilkan halaman absensi karyawan, yang dimana pada halaman absensi ini akan menyajikan tabel riwayat kehadiran serta tombol aksi untuk melakukan absen masuk dan pulang yang terintegrasi dengan pencatatan lokasi dan waktu. Ketika button absen masuk/pulang di klik, maka akan menampilkan fingerprint untuk dilakukan scanning. Setiap data absensi yang dikirim akan mencatat informasi nama karyawan, tanggal dan jam absensi, lokasi, serta status kehadiran. Data absensi ditampilkan dalam rancangan antarmuka sebagai riwayat kehadiran dan dapat diakses oleh HRD dan manager untuk keperluan monitoring dan evaluasi.

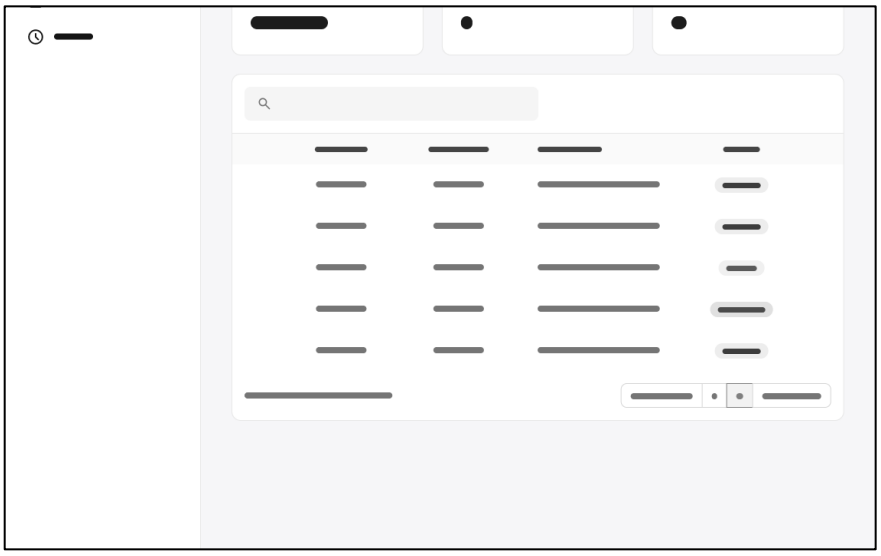
3.5.1.5 Wireframe Pengajuan Cuti dan Izin Karyawan



Gambar 3.22 Wireframe Pengajuan Cuti dan Izin Karyawan

Menampilkan halaman pengajuan cuti dan izin untuk karyawan, yang dimana pada halaman ini akan menampilkan informasi sisa cuti tahunan, pengajuan menunggu, dan total pengajuan diterima. Lalu pada halaman ini juga terdapat riwayat pengajuan izin dan cuti karyawan. Setelah dikirim, pengajuan akan diteruskan ke HRD dan manager untuk diproses lebih lanjut. Pada halaman ini, karyawan juga dapat memantau status pengajuan apakah masih menunggu persetujuan, telah disetujui, atau ditolak, sehingga proses perizinan menjadi lebih transparan.

3.5.1.6 Wireframe Pengajuan Lembur Karyawan



Gambar 3.23 Wireframe Pengajuan Lembur Karyawan

Menampilkan halaman pengajuan lembur untuk karyawan, yang dimana pada halaman ini digunakan untuk mengajukan permohonan lembur secara digital. Karyawan mengisi formulir yansg berisi tanggal lembur, jam mulai hingga jam selesai, serta keterangan pekerjaan yang dilakukan. Setelah pengajuan dikirim, data akan diteruskan kepada HRD dan manager untuk dilakukan verifikasi dan persetujuan. Status pengajuan lembur akan diperbarui secara otomatis dan dapat dipantau langsung oleh karyawan melalui halaman ini.

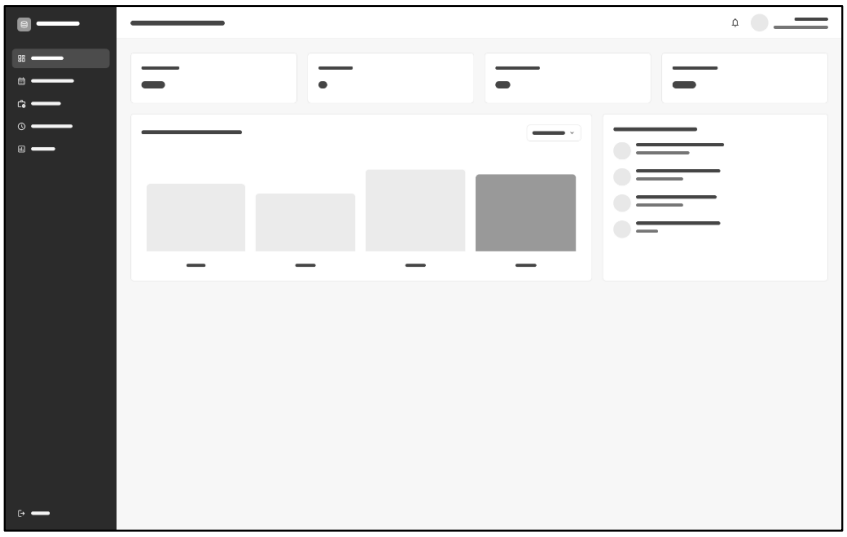
3.5.1.7 Wireframe Form Pengajuan Lembur Karyawan



Gambar 3.24 Wireframe Form Pengajuan Lembur Karyawan

Menampilkan halaman form pengajuan lembur karyawan, yang dimana pada halaman ini berupa textfield tanggal lembur, jam mulai, jam selesai, dan deskripsi pekerjaan. Nantinya setelah form ini terisi akan terintegrasi ke halaman pengajuan lembur karyawan dan terkirim ke HRD.

3.5.1.8 Wireframe Dashboard HRD



Gambar 3.25 Wireframe Dashboard HRD

Menampilkan dashboard HRD sebagai pusat pengelolaan dan monitoring seluruh aktivitas karyawan. Pada halaman ini, HRD dapat melihat data kehadiran karyawan pada hari berjalan, jumlah izin dan lembur, grafik kehadiran bulanan, serta notifikasi pengajuan terbaru. Informasi ini membantu HRD dalam memantau kondisi kehadiran karyawan secara menyeluruh dan mengambil keputusan administratif dengan cepat dan tepat.

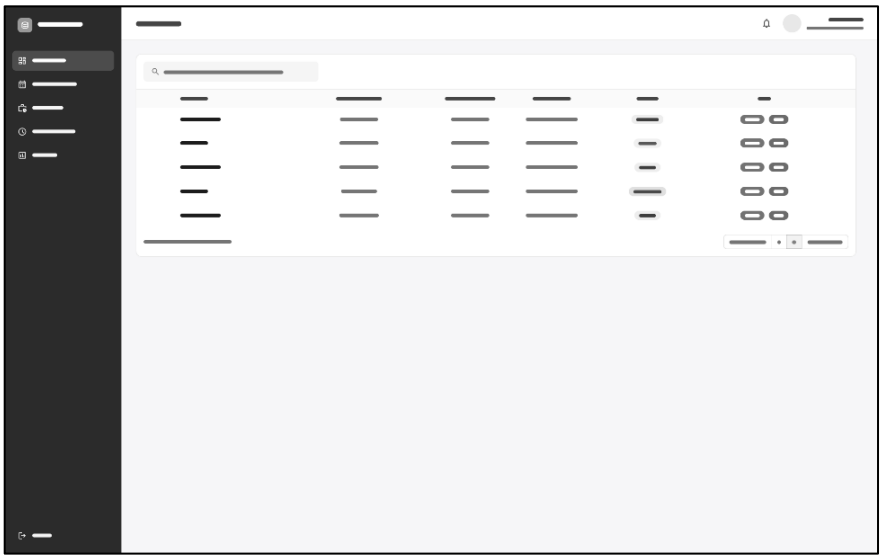
3.5.1.9 Wireframe Kelola Absensi HRD



Gambar 3.26 Wireframe Kelola Absensi HRD

Menampilkan halaman kelola absensi yang digunakan HRD untuk melihat dan mengelola seluruh data absensi karyawan. Data ditampilkan dalam bentuk tabel yang memuat nama karyawan, tanggal, jam masuk dan keluar, serta status kehadiran. HRD memiliki wewenang untuk melihat detail absensi, melakukan koreksi jika terjadi kesalahan pencatatan, serta menambahkan keterangan tambahan. Halaman ini berperan penting dalam menjaga akurasi data kehadiran karyawan.

3.5.1.10 Wireframe Kelola Perizinan dan Cuti HRD



Gambar 3.27 Wireframe Kelola Perizinan dan Cuti HRD

Menampilkan halaman kelola perizinan dan cuti yang digunakan HRD untuk dapat memantau seluruh pengajuan izin dan cuti yang diajukan oleh karyawan. Setiap pengajuan ditampilkan dengan status pending, disetujui, atau ditolak. HRD dapat melakukan validasi administrasi atau hanya memonitor proses persetujuan yang dilakukan oleh manager. Seluruh data izin dan cuti yang telah diproses akan secara otomatis masuk ke dalam rekap bulanan untuk keperluan pelaporan.

3.5.1.11 Wireframe Validasi Lembur HRD



Gambar 3.28 Wireframe Validasi Lembur HRD

Menampilkan halaman validasi lembur yang digunakan HRD untuk memantau seluruh permohonan lembur karyawan. HRD dapat melihat detail pengajuan seperti tanggal, durasi lembur, dan keterangan pekerjaan. Pada halaman ini, HRD memastikan bahwa setiap pengajuan lembur telah melalui proses persetujuan dari manager dan tercatat dengan benar untuk kebutuhan administrasi dan penggajian.

3.5.1.12 Wireframe Laporan HRD



Gambar 3.29 Wireframe Laporan HRD

Menampilkan halaman laporan yang digunakan HRD untuk menghasilkan laporan administratif perusahaan. HRD dapat membuat laporan absensi bulanan, laporan izin dan cuti, serta laporan lembur. Laporan yang dihasilkan dapat dicetak atau diunduh dalam format tertentu. Halaman ini membantu HRD dalam menyusun dokumentasi resmi dan mendukung pengambilan keputusan manajemen.

3.5.1.13 Wireframe Dashboard Manager



Gambar 3.30 Wireframe Dashboard Manager

Menampilkan halaman dashboard yang digunakan manager untuk memantau aktivitas karyawan dan pengajuan yang membutuhkan persetujuan. Pada halaman ini, manager dapat melihat notifikasi pengajuan izin, cuti, dan lembur, statistik absensi karyawan, serta ringkasan aktivitas terbaru. Dashboard ini dirancang untuk memberikan gambaran cepat mengenai kondisi kehadiran dan aktivitas operasional perusahaan.

3.5.1.14 Wireframe Daftar Pengajuan Cuti Manager



Gambar 3.31 Wireframe Daftar Pengajuan Cuti Manager

Menampilkan halaman daftar pengajuan cuti yang digunakan manager untuk memverifikasi pengajuan izin dan cuti dari karyawan. Manager dapat melihat detail pengajuan seperti nama karyawan, periode izin, jenis izin, keterangan, dan status. Manager memiliki wewenang untuk menyetujui atau menolak pengajuan serta menambahkan catatan sebagai bahan evaluasi. Keputusan manager akan langsung memperbarui status pengajuan di sistem.

3.5.1.15 Wireframe Form Daftar Pengajuan Cuti Manager



Gambar 3.32 Wireframe Form Daftar Pengajuan Cuti Manager

Menampilkan halaman form daftar pengajuan cuti yang digunakan manager untuk bisa melihat detail pengajuan karyawan, seperti jenis cuti/izin, tanggal mulai, tanggal selesai, total hari, sisa cuti, keterangan, dan dokumen pendukung. Disini manager bisa melakukan validasi dengan setujui atau tolak.

3.5.1.16 Wireframe Validasi Lembur



Gambar 3.33 Wireframe Validasi Lembur

Menampilkan halaman validasi lembur yang digunakan manager untuk melakukan peninjauan terhadap permohonan lembur yang diajukan karyawan. Manager dapat melihat detail durasi lembur dan pekerjaan yang dilakukan sebelum memberikan keputusan persetujuan atau penolakan. Halaman ini memastikan bahwa lembur yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan perusahaan.

3.5.1.17 Wireframe Form Validasi Lembur



Gambar 3.34 Wireframe Form Validasi Lembur

Menampilkan halaman form validasi lembur yang digunakan manager untuk bisa melihat detail pengajuan karyawan, seperti nama karyawan, tanggal

lembur, jam mulai dan selesai, total durasi, alasan lembur, dan catatan. Disini manager bisa melakukan validasi dengan setujui atau tolak.

3.5.1.18 Wireframe Monitoring Tim



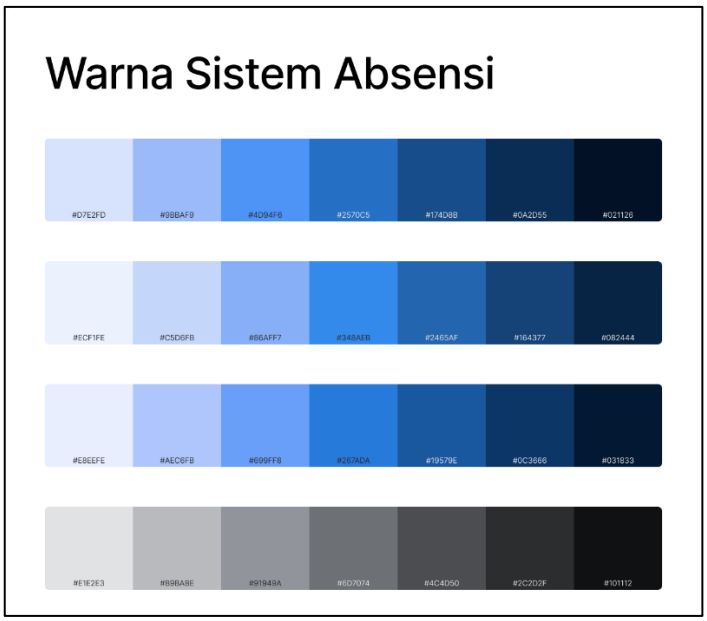
Gambar 3.35 Wireframe Monitoring Tim

Menampilkan halaman monitoring tim yang digunakan manager untuk melihat kondisi kehadiran karyawan secara keseluruhan. Data yang ditampilkan meliputi jumlah karyawan yang hadir, cuti, izin, serta yang tidak hadir tanpa keterangan. Manager juga dapat melihat detail absensi masing-masing karyawan untuk keperluan evaluasi kinerja dan pengambilan keputusan manajerial.

3.5.2 UI Style Guide

Setelah penyusunan wireframe selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah menyusun *UI Style Guide*. UI Style Guide berfungsi sebagai pedoman dalam penerapan elemen visual agar tampilan antarmuka memiliki konsistensi dari segi warna, tipografi, ikon, tombol, maupun komponen antarmuka lainnya. Pedoman ini menjadi acuan dalam proses pembuatan *high-fidelity prototype* sehingga menghasilkan desain yang seragam dan mudah dikenali oleh pengguna.

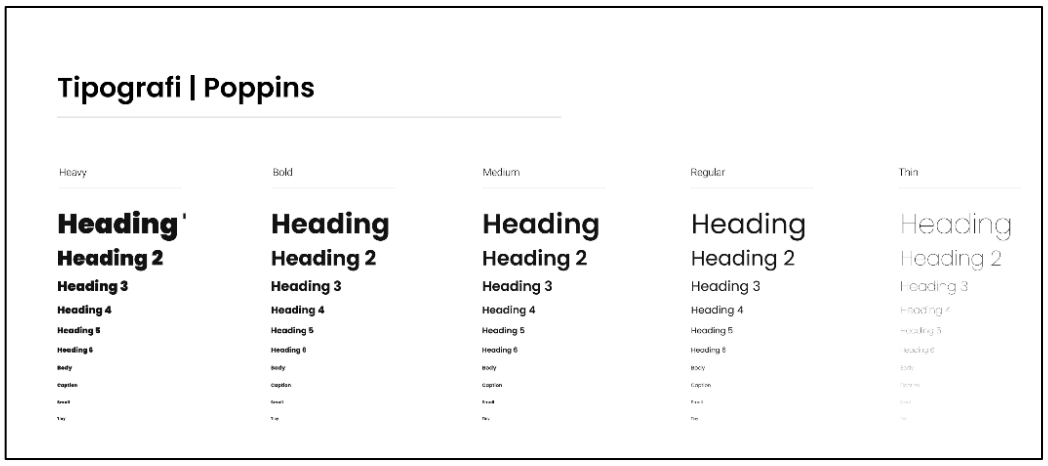
3.5.2.1 Warna



Gambar 3.36 Color Palette

Warna utama yang digunakan dalam rancangan sistem ini adalah #0A2D55, yang berfungsi sebagai warna merek (brand color). Warna ini dipilih karena mencerminkan kekuatan, profesionalisme, dan kepercayaan, sekaligus memberikan kesan stabil dan elegan. Selain itu, digunakan pula warna merah untuk menandai peringatan atau kesalahan (error state) dan warna hijau untuk menunjukkan aksi sukses (success state). Sementara itu, warna latar dan teks didominasi oleh warna-warna netral seperti putih, abu-abu, dan hitam untuk menjaga keterbacaan dan keseimbangan visual pada antarmuka.

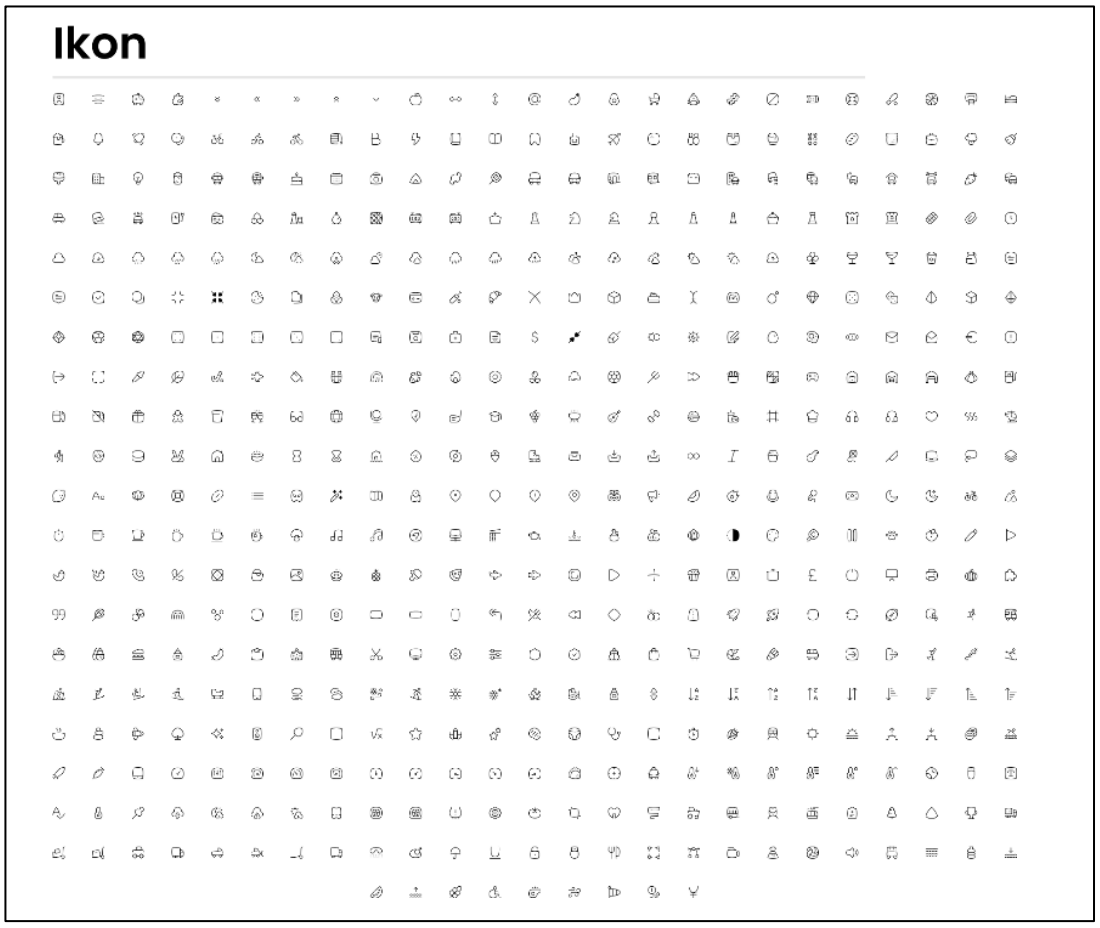
3.5.2.2 Tipografi



Gambar 3.37 Tipografi

Font Poppins dipilih karena menghadirkan kesan modern, tegas, dan mudah dibaca. Berdasarkan karakteristiknya, Poppins dirancang dengan proporsi geometris yang seimbang, memadukan nuansa profesional dan bersahabat sehingga ideal digunakan dalam berbagai konteks desain. Selain itu, font ini juga fleksibel dan elegan, menjadikannya pilihan yang tepat untuk antarmuka pengguna yang mengutamakan tampilan kontemporer serta tingkat keterbacaan yang tinggi

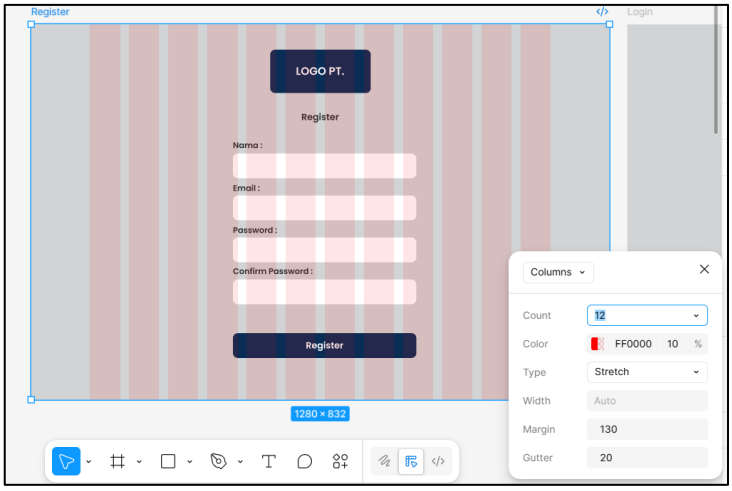
3.5.2.3 Ikon



Gambar 3.38 Ikon

Ikon yang digunakan berasal dari Hero Icons pada Figma Community Library. Koleksi ikon ini menyediakan berbagai pilihan dengan gaya modern dan minimalis, sehingga membantu menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif, konsisten, dan estetis

3.5.2.4 Grid Spacing



Gambar 3.39 Grid Spacing

Sistem grid yang digunakan dalam perancangan desain ini menerapkan layout 12 kolom, dengan margin sebesar 130 dan gutter berukuran 20. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan tata letak yang terstruktur, seimbang, dan responsif, sehingga setiap elemen antarmuka dapat tersusun secara konsisten pada berbagai ukuran layar.

3.5.2.4 Komponen



Gambar 3.40 Komponen

Menampilkan kumpulan komponen dasar yang digunakan dalam perancangan antarmuka sistem absensi karyawan. Komponen-komponen tersebut meliputi avatar, button, inbound, checkbox, dan input. Setiap button dirancang dengan beberapa state seperti default, hover, active, dan disabled untuk

menggambarkan interaksi pengguna. Komponen input juga memiliki variasi tampilan sesuai kondisi penggunaannya, seperti default, focus, error, dan disabled, guna memberikan umpan balik visual yang jelas. Sementara itu, avatar digunakan untuk menampilkan identitas pengguna, checkbox berfungsi sebagai elemen pilihan ganda, dan inbound mendukung interaksi pengguna dengan sistem secara intuitif dan konsisten.

3.6 Pengujian

Tahapan pengujian ini difokuskan pada evaluasi pengalaman pengguna terhadap prototype desain untuk mendapatkan umpan balik. Tahap ini dilakukan untuk memvalidasi solusi desain yang sudah dibuat. Umpan balik dari responden digunakan untuk memperbaiki solusi desain dalam *prototype* yang tidak sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan pengguna. Umpan balik dari pengguna didapatkan melalui pengisian kuesioner yang disebarkan kepada 30 responden. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan aturan SUS (System *Usability* Scale).

3.6.1 *SUS (System Usability Scale).*

Pengujian SUS (System *Usability* Scale) yang terdiri dari 10 pernyataan ini akan memberikan penilaian pada tiap pertanyaan sesuai dengan seberapa setuju terhadap pernyataan yang diberikan pada skala 1-5. Tabel berikut ini berisikan daftar 10 pernyataan yang terdapat pada kuesioner SUS.

Tabel 3.3 Pertanyaan SUS

No	Pertanyaan
1	Saya akan menggunakan sistem informasi absensi ini lagi di masa mendatang.
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit atau kompleks.
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.
4	Saya merasa perlu bantuan teknis untuk bisa menggunakan sistem ini.
5	Fitur-fitur dalam sistem ini berjalan sebagaimana mestinya.
6	Saya menemukan beberapa hal yang tidak konsisten dalam sistem ini.
7	Saya pikir sebagian besar orang akan bisa mempelajari cara menggunakan sistem ini dengan cepat.

8	Saya merasa sistem ini sulit dimengerti dan membingungkan.
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.
10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan sistem ini dengan baik.

3.6.2 Pengajuan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)

Untuk mengevaluasi *prototype* desain di Figma yang telah diuji coba, digunakan *User Experience* Questionnaire (UEQ). Dengan 26 item pertanyaan di dalamnya, UEQ berfungsi menggali penilaian rinci terkait pengalaman pengguna setelah menyelesaikan tugas.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Dalam *User Experience* Questionnaire (UEQ), angka 1 sampai 7 digunakan sebagai skala penilaian bipolar untuk mengukur persepsi pengguna terhadap suatu sistem atau aplikasi. Skala ini bersifat kontinu, artinya semakin ke satu sisi, semakin kuat kecenderungan penilaian pengguna terhadap atribut tertentu. Berikut penjelasan makna setiap angka secara padu dan umum.

1) Angka 1 menunjukkan penilaian yang sangat negatif. Jika pengguna memilih angka ini, berarti pengalaman yang dirasakan sangat condong ke kata sifat negatif yang tertera di sisi kiri (misalnya: menyusahkan, tidak menarik, lambat, tidak efisien). Nilai ini mengindikasikan bahwa sistem gagal memenuhi harapan pengguna dan berpotensi menimbulkan ketidakpuasan yang tinggi.
2) Angka 2 merepresentasikan penilaian negatif. Pengguna masih merasakan pengalaman yang kurang baik, meskipun tidak seburuk nilai 1. Sistem dinilai memiliki banyak kekurangan dan belum memberikan pengalaman yang nyaman atau efektif, namun masih ada sedikit aspek yang dapat diterima.
3) Angka 3 menunjukkan penilaian cenderung negatif. Pada tingkat ini, pengguna merasa pengalaman penggunaan masih lebih banyak kekurangan dibanding kelebihan. Sistem dianggap belum optimal, tetapi tidak sepenuhnya buruk. Biasanya nilai ini muncul ketika pengguna menemukan masalah yang cukup mengganggu, namun masih dapat menggunakan sistem tersebut.
4) Angka 4 adalah nilai netral atau tengah. Nilai ini menandakan bahwa pengguna tidak merasakan pengalaman yang sangat buruk maupun sangat baik. Sistem dianggap "biasa saja", tidak memberikan kesan negatif yang kuat, tetapi juga belum mampu memberikan pengalaman yang memuaskan atau mengesankan.
5) Angka 5 menunjukkan penilaian cenderung positif. Pengguna mulai merasakan bahwa sistem memiliki lebih banyak kelebihan daripada kekurangan. Meskipun masih terdapat beberapa hal yang bisa diperbaiki, secara umum pengalaman penggunaan sudah cukup baik dan dapat diterima.
6) Angka 6 merepresentasikan penilaian positif. Pada nilai ini, pengguna merasa sistem bekerja dengan baik, mudah digunakan, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan. Kekurangan yang ada bersifat kecil dan tidak terlalu mengganggu kenyamanan penggunaan.
7) Angka 7 menunjukkan penilaian yang sangat positif. Pengguna merasakan pengalaman terbaik dan sangat puas terhadap sistem. Penilaian ini condong sepenuhnya ke kata sifat positif di sisi kanan (misalnya: menyenangkan, menarik, cepat, efisien). Nilai 7 mengindikasikan bahwa sistem berhasil memenuhi bahkan melampaui ekspektasi pengguna.

BAB 4
HASIL DAN ANALISIS

4.1 Hasil Perancangan Prototype

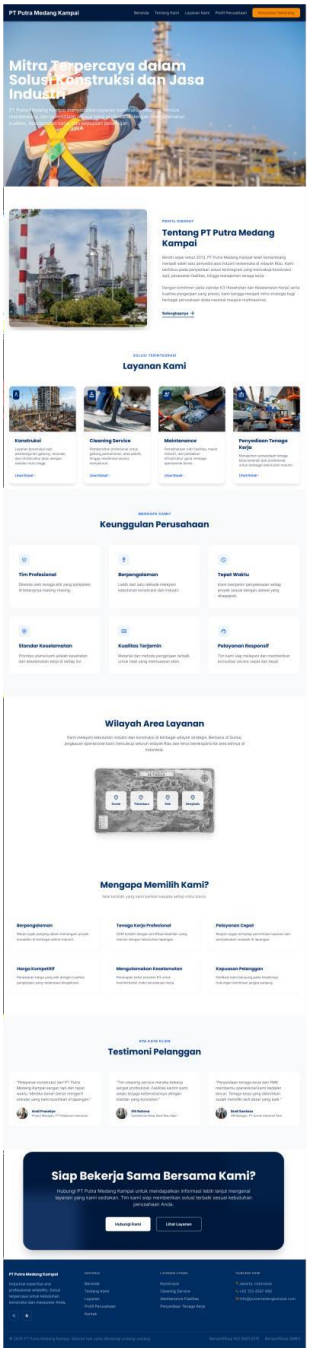
Bab ini membahas hasil perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Website Company Profile dan Absensi Karyawan Berbasis Web pada PT Putra Medang Kampai yang telah dikembangkan menggunakan metode *Design Thinking*. Tahapan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, menghasilkan sebuah prototype interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi Figma sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain membahas hasil prototype, bab ini juga menyajikan hasil pengujian terhadap rancangan antarmuka menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* dan User Experience Questionnaire (UEQ). Pengujian tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan, efektivitas, efisiensi, kenyamanan, serta pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan prototype yang telah dirancang. Hasil pengujian kemudian dianalisis untuk mengetahui sejauh mana prototype mampu memenuhi kebutuhan pengguna serta menjadi dasar dalam melakukan evaluasi terhadap kualitas desain yang dihasilkan.

Melalui pembahasan pada bab ini diharapkan dapat diketahui bahwa prototype yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT Putra Medang Kampai serta dapat dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan sistem website company profile dan absensi karyawan pada tahap implementasi selanjutnya.

4.1.1 Prototype Website Company Profile

4.1.1.1 Halaman Beranda



Gambar 4.1 Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman utama yang ditampilkan ketika pengguna pertama kali mengakses website Company Profile PT Putra Medang Kampai. Halaman ini dirancang sebagai pusat informasi awal yang memberikan gambaran umum mengenai perusahaan, layanan yang tersedia, serta informasi penting lainnya. Tujuan utama dari halaman beranda adalah memperkenalkan identitas perusahaan kepada masyarakat sekaligus memudahkan pengguna dalam

mengakses informasi yang dibutuhkan melalui menu navigasi yang tersedia.

Bagian utama halaman menampilkan hero section yang dilengkapi dengan gambar yang merepresentasikan aktivitas perusahaan di bidang konstruksi dan jasa. Hero section juga menampilkan judul serta deskripsi singkat mengenai PT Putra Medang Kampai sehingga pengunjung dapat langsung mengetahui bidang usaha perusahaan sejak pertama kali membuka website.

Halaman beranda menyajikan beberapa informasi penting, seperti profil singkat perusahaan, layanan yang ditawarkan, keunggulan perusahaan, wilayah area layanan, testimoni pelanggan, serta ajakan untuk bekerja sama. Penyusunan informasi dilakukan secara bertahap dari informasi umum menuju informasi yang lebih spesifik sehingga pengguna dapat memahami profil perusahaan dengan lebih mudah.

4.1.1.2 Halaman Tentang Kami



Gambar 4.2 Halaman Tentang Kami

Halaman Tentang Kami dirancang untuk memberikan informasi yang lebih lengkap mengenai profil PT Putra Medang Kampai kepada masyarakat. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner dengan judul halaman yang dilengkapi gambar sebagai identitas visual perusahaan. Selanjutnya, pengguna disajikan

informasi mengenai sejarah singkat perusahaan, bidang usaha, serta perkembangan PT Putra Medang Kampai sejak berdiri. Penyajian informasi tersebut bertujuan agar pengunjung memperoleh pemahaman mengenai latar belakang dan pengalaman perusahaan dalam bidang konstruksi dan jasa.

Selain profil perusahaan, halaman ini juga menampilkan timeline perjalanan perusahaan yang menggambarkan perkembangan PT Putra Medang Kampai dari tahun ke tahun. Informasi tersebut dilengkapi dengan visi, misi, dan nilai-nilai perusahaan yang menjadi pedoman dalam menjalankan kegiatan operasional. Penyajian informasi dalam bentuk timeline dan kartu (*card*) dipilih agar informasi lebih terstruktur, mudah dipahami, serta meningkatkan kenyamanan pengguna ketika membaca isi halaman.

Pada bagian akhir halaman terdapat informasi mengenai komitmen perusahaan dalam memberikan pelayanan terbaik kepada pelanggan, serta Call to Action (CTA) yang mengajak pengunjung untuk bekerja sama atau menghubungi perusahaan. Secara keseluruhan, halaman Tentang Kami menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, konsistensi warna dan tipografi, serta navigasi yang sederhana sehingga informasi dapat disampaikan secara jelas dan memberikan kesan profesional kepada pengguna.

4.1.1.3 Halaman Layanan



Gambar 4.3 Halaman Layanan

Halaman Layanan Kami dirancang untuk memberikan informasi mengenai berbagai layanan yang disediakan oleh PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman terdapat banner yang menampilkan judul halaman serta tombol Hubungi Kami sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat daftar layanan utama perusahaan yang disajikan dalam bentuk card, seperti Cleaning Service, Konstruksi, Maintenance, dan Penyediaan Tenaga Kerja. Setiap layanan dilengkapi dengan gambar, deskripsi singkat, serta tombol untuk melihat informasi lebih lanjut sehingga pengguna dapat memahami jenis layanan yang ditawarkan dengan mudah.

Selain menampilkan daftar layanan, halaman ini juga menyajikan informasi mengenai proses pelaksanaan layanan, keunggulan layanan, serta wilayah operasional perusahaan. Penyajian informasi dilakukan secara bertahap menggunakan ikon, ilustrasi, dan tata letak yang terstruktur agar memudahkan pengguna memahami alur pelayanan yang diberikan oleh perusahaan. Pada bagian bawah halaman juga disediakan Frequently Asked Questions (FAQ) yang berisi jawaban atas pertanyaan yang sering diajukan oleh calon pelanggan, sehingga dapat membantu pengguna memperoleh informasi secara lebih cepat.

Secara keseluruhan, halaman Layanan Kami menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui penggunaan tata letak yang konsisten, navigasi yang mudah dipahami, serta kombinasi warna dan tipografi yang selaras dengan identitas perusahaan. Dengan penyajian informasi yang terstruktur dan mudah diakses, halaman ini diharapkan mampu membantu masyarakat mengenal layanan PT Putra Medang Kampai serta meningkatkan kepercayaan calon pelanggan terhadap kualitas layanan yang ditawarkan.

4.1.1.4 Halaman Profile Perusahaan



Gambar 4.4 Halaman Profile Perusahaan

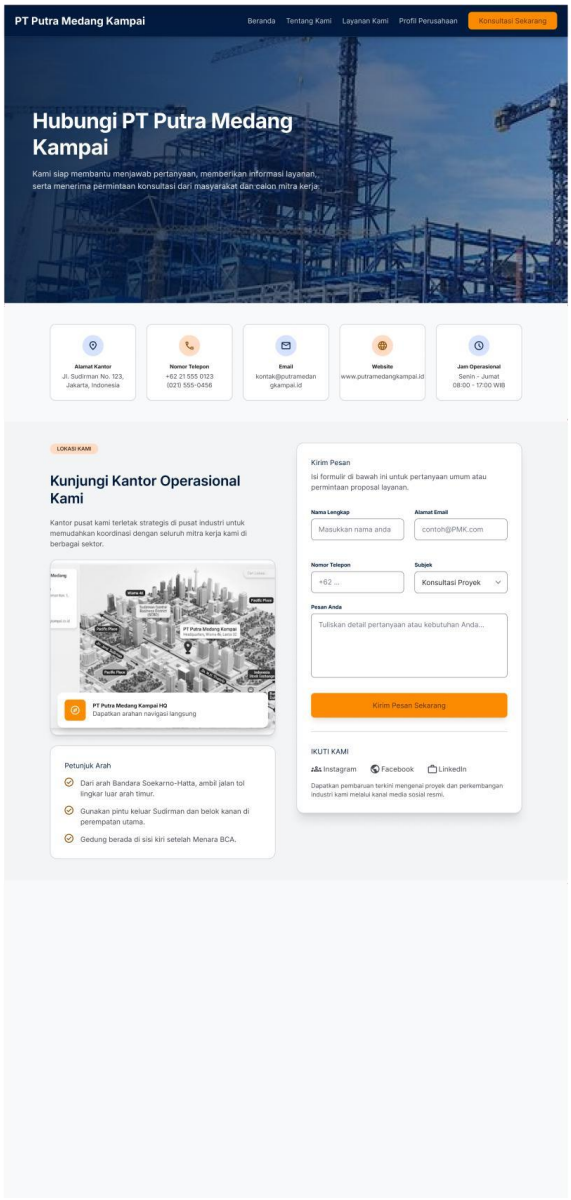
Halaman Profil Perusahaan dirancang untuk menyajikan informasi yang lebih rinci mengenai identitas PT Putra Medang Kampai kepada masyarakat. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul halaman, gambar perusahaan, serta tombol Hubungi Kami sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat informasi mengenai profil perusahaan yang menjelaskan latar belakang, bidang usaha, serta komitmen perusahaan dalam memberikan layanan

konstruksi, cleaning service, maintenance, dan penyediaan tenaga kerja secara profesional.

Selain profil perusahaan, halaman ini juga menampilkan informasi mengenai struktur organisasi, visi dan misi perusahaan, keunggulan perusahaan, wilayah area layanan, serta dokumentasi beberapa proyek yang pernah dikerjakan. Penyajian informasi dibuat dalam bentuk ikon, kartu (card), dan galeri gambar sehingga informasi lebih mudah dipahami serta memberikan gambaran mengenai pengalaman dan kompetensi perusahaan kepada calon pelanggan.

Secara keseluruhan, halaman Profil Perusahaan menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, penggunaan warna yang konsisten dengan identitas perusahaan, serta navigasi yang mudah dipahami. Penyajian informasi yang sistematis diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap PT Putra Medang Kampai dan memberikan kemudahan bagi pengguna dalam memperoleh informasi mengenai perusahaan.

4.1.1.5 Halaman Kontak



Gambar 4.5 Halaman Kontak

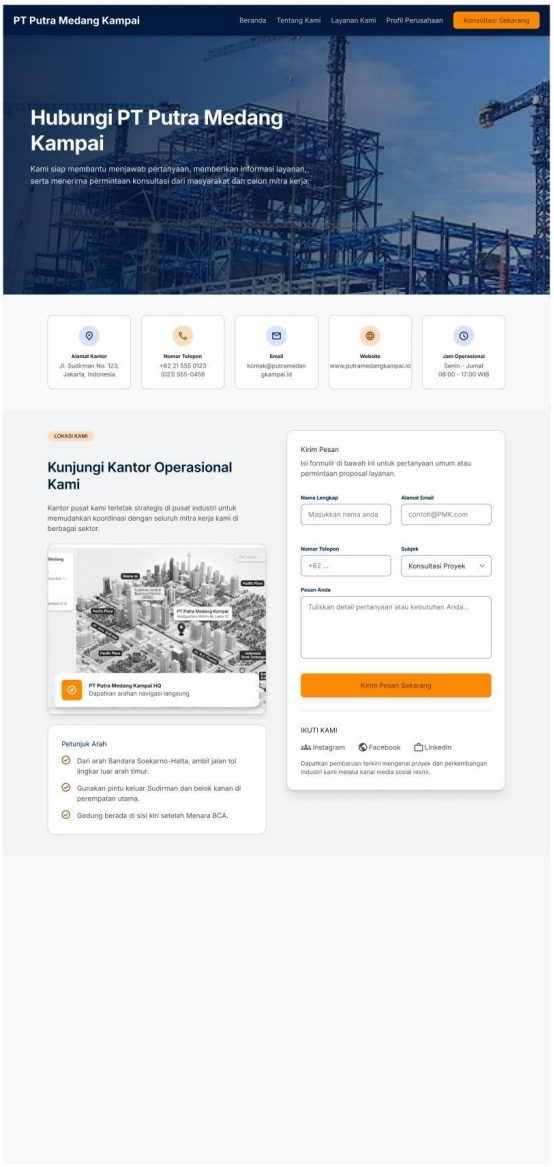
Halaman Kontak dirancang untuk memudahkan masyarakat maupun calon pelanggan dalam menghubungi PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul halaman serta deskripsi singkat sebagai pengantar. Selanjutnya, pengguna dapat melihat informasi kontak perusahaan yang meliputi alamat kantor operasional, nomor telepon, alamat email, dan jam operasional. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk kartu (card) agar mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna.

Selain informasi kontak, halaman ini menyediakan formulir kirim pesan yang memungkinkan pengguna menyampaikan pertanyaan, permintaan layanan, maupun

konsultasi secara langsung kepada perusahaan. Formulir terdiri dari beberapa kolom isian seperti nama, alamat email, nomor telepon, subjek, dan pesan. Halaman ini juga dilengkapi dengan peta lokasi kantor operasional sehingga memudahkan pengguna mengetahui letak perusahaan serta memperoleh petunjuk arah ketika akan melakukan kunjungan.

Secara keseluruhan, halaman Kontak menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian informasi yang jelas dan terstruktur. Dengan adanya informasi kontak yang lengkap, formulir komunikasi, dan peta lokasi, halaman ini diharapkan dapat mempermudah pengguna dalam berkomunikasi dengan PT Putra Medang Kampai serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat.

4.1.1.6 Halaman Konstruksi



Gambar 4.6 Halaman Konstruksi

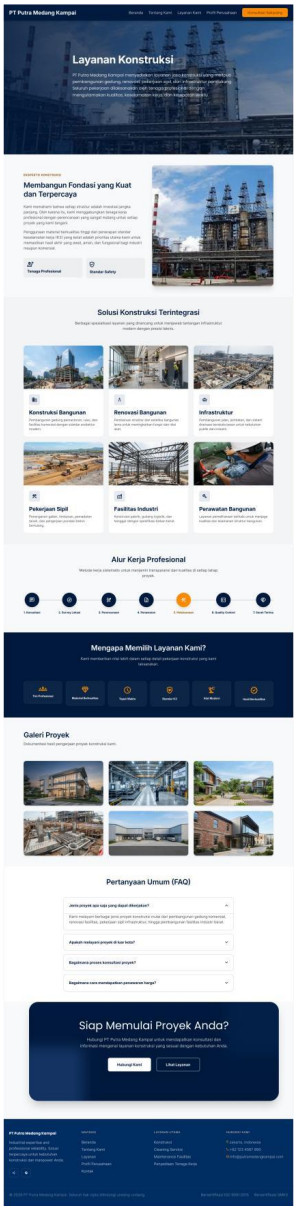
Halaman Layanan Konstruksi dirancang untuk memberikan informasi secara rinci mengenai layanan konstruksi yang disediakan oleh PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul layanan, deskripsi singkat, serta tombol Konsultasi Sekarang sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat penjelasan mengenai layanan konstruksi beserta gambar pendukung yang menggambarkan aktivitas proyek perusahaan sehingga memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai ruang lingkup layanan yang ditawarkan.

Selain informasi utama, halaman ini menyajikan berbagai solusi konstruksi

yang tersedia dalam bentuk kartu (card), seperti pembangunan gedung, renovasi bangunan, infrastruktur, pekerjaan sipil, fasilitas industri, dan perawatan bangunan. Halaman ini juga dilengkapi dengan alur kerja profesional, keunggulan layanan, galeri proyek yang telah diselesaikan, serta Frequently Asked Questions (FAQ) untuk membantu pengguna memperoleh informasi yang lebih lengkap mengenai proses pelaksanaan layanan konstruksi.

Secara keseluruhan, halaman Layanan Konstruksi menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, penggunaan ikon dan gambar yang relevan, serta navigasi yang mudah dipahami. Penyajian informasi secara sistematis diharapkan dapat membantu pengguna memahami layanan konstruksi yang ditawarkan, meningkatkan kepercayaan terhadap perusahaan, serta mendorong calon pelanggan untuk melakukan konsultasi atau menggunakan layanan PT Putra Medang Kampai.

4.1.1.7 Halaman Cleaning Service



Gambar 4.7 Halaman Cleaning Service

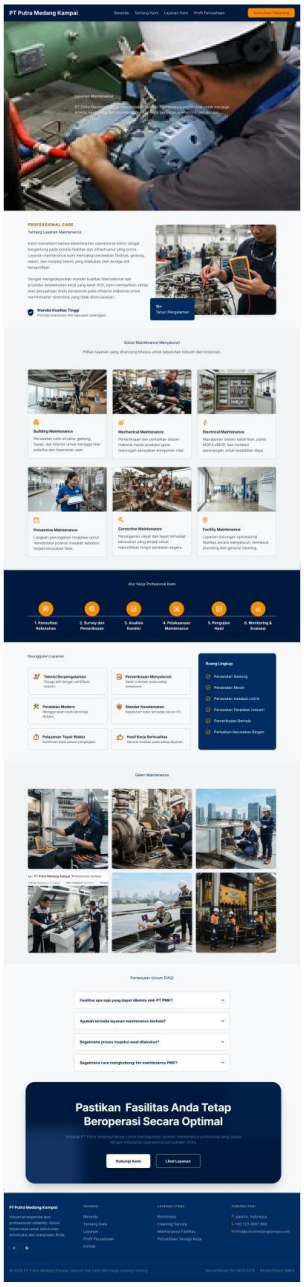
Halaman Cleaning Service dirancang untuk memberikan informasi mengenai layanan kebersihan profesional yang disediakan oleh PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul layanan, deskripsi singkat, serta tombol Konsultasi Sekarang sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat penjelasan mengenai ruang lingkup layanan cleaning service yang mencakup pelayanan kebersihan untuk perkantoran, kawasan industri, gedung komersial, maupun fasilitas umum. Informasi tersebut dilengkapi dengan gambar pendukung agar pengguna memperoleh gambaran mengenai

layanan yang diberikan.

Selain informasi utama, halaman ini menyajikan berbagai jenis layanan cleaning service dalam bentuk kartu (card), seperti pembersihan area kerja, perawatan fasilitas, kebersihan gedung, serta layanan kebersihan berkala. Halaman ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai alur pelayanan, keunggulan layanan, galeri dokumentasi pekerjaan, serta Frequently Asked Questions (FAQ) yang membantu pengguna memahami proses layanan sebelum melakukan pemesanan.

Secara keseluruhan, halaman Cleaning Service menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, penggunaan ikon dan gambar yang informatif, serta navigasi yang mudah dipahami. Penyajian informasi yang sistematis diharapkan dapat memudahkan pengguna dalam mengenal layanan cleaning service PT Putra Medang Kampai, meningkatkan kepercayaan calon pelanggan, serta mendorong pengguna untuk menghubungi perusahaan melalui tombol konsultasi yang tersedia.

4.1.1.8 Halaman Maintenance



Gambar 4.8 Halaman Maintenance

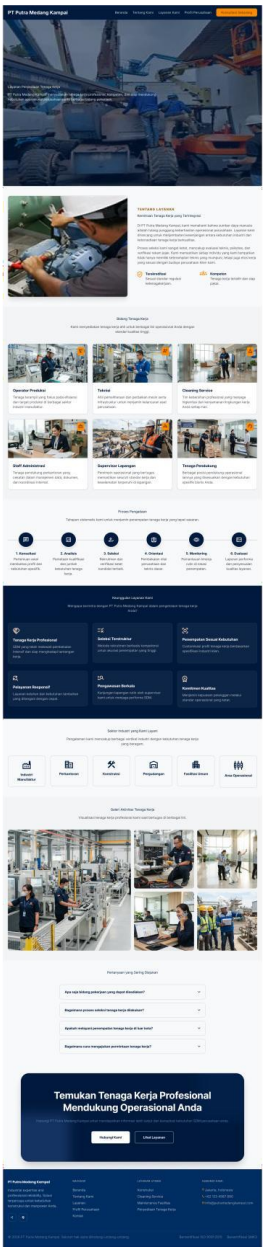
Halaman Maintenance dirancang untuk memberikan informasi mengenai layanan pemeliharaan dan perawatan fasilitas yang disediakan oleh PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul layanan, deskripsi singkat, serta tombol Konsultasi Sekarang sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat penjelasan mengenai layanan maintenance yang mencakup pemeliharaan gedung, fasilitas industri, utilitas, serta berbagai aset perusahaan guna menjaga kondisi operasional tetap optimal dan

memperpanjang umur penggunaan fasilitas.

Selain informasi utama, halaman ini menyajikan berbagai jenis layanan maintenance dalam bentuk kartu (card), seperti pemeliharaan bangunan, perawatan instalasi, inspeksi berkala, perbaikan fasilitas, serta layanan pemeliharaan preventif dan korektif. Halaman ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai alur kerja, keunggulan layanan, galeri dokumentasi pekerjaan, serta Frequently Asked Questions (FAQ) yang memberikan informasi tambahan kepada pengguna mengenai proses pelaksanaan layanan maintenance.

Secara keseluruhan, halaman Maintenance menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, penggunaan ikon dan gambar yang relevan, serta navigasi yang mudah dipahami. Penyajian informasi yang sistematis diharapkan dapat membantu pengguna memahami layanan maintenance yang ditawarkan oleh PT Putra Medang Kampai, meningkatkan kepercayaan calon pelanggan, serta mendorong pengguna untuk berkonsultasi atau menggunakan layanan yang tersedia.

4.1.1.9 Halaman Penyedia Tenaga Kerja



Gambar 4.9 Halaman Penyedia Tenaga Kerja

Halaman Penyediaan Tenaga Kerja dirancang untuk memberikan informasi mengenai layanan penyediaan tenaga kerja yang ditawarkan oleh PT Putra Medang Kampai. Pada bagian atas halaman ditampilkan banner yang memuat judul layanan, deskripsi singkat, serta tombol Konsultasi Sekarang sebagai Call to Action (CTA). Selanjutnya, pengguna dapat melihat penjelasan mengenai ruang lingkup layanan penyediaan tenaga kerja, mulai dari proses rekrutmen, seleksi, penempatan, hingga

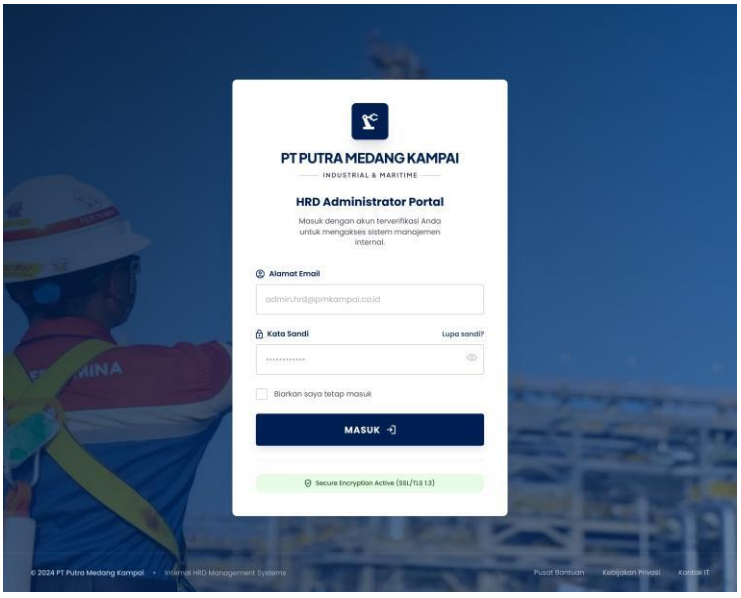
pengelolaan tenaga kerja yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap klien.

Selain informasi utama, halaman ini menyajikan berbagai jenis tenaga kerja yang dapat disediakan oleh perusahaan dalam bentuk kartu (card), seperti tenaga administrasi, operator, teknisi, tenaga kebersihan (cleaning service), petugas keamanan, maupun tenaga kerja lainnya sesuai kebutuhan klien. Halaman ini juga dilengkapi dengan penjelasan mengenai alur penyediaan tenaga kerja, keunggulan layanan, galeri kegiatan, serta Frequently Asked Questions (FAQ) untuk memberikan informasi yang lebih lengkap kepada calon pelanggan.

Secara keseluruhan, halaman Penyediaan Tenaga Kerja menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang terstruktur, penggunaan ikon dan gambar yang informatif, serta navigasi yang mudah dipahami. Penyajian informasi yang sistematis diharapkan dapat membantu pengguna memahami layanan penyediaan tenaga kerja yang ditawarkan oleh PT Putra Medang Kampai, meningkatkan kepercayaan calon pelanggan, serta mempermudah proses konsultasi dan kerja sama dengan perusahaan.

4.1.2 Prototype Website Admin HRD

4.1.2.1 Halaman Login



Gambar 4.10 Halaman Login

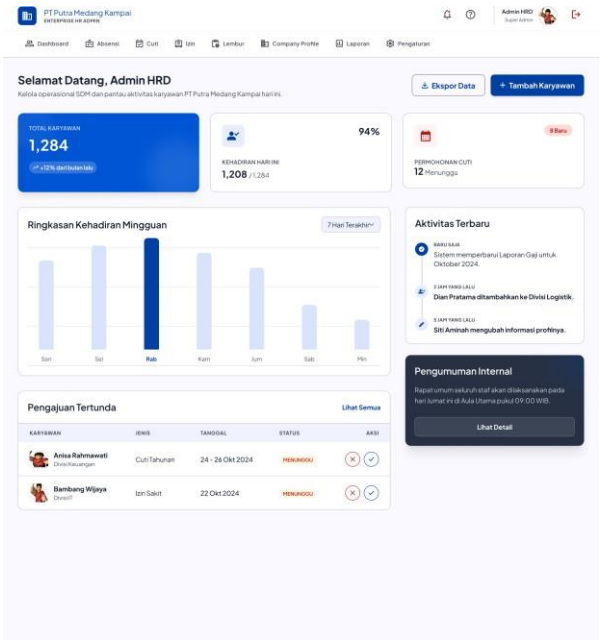
Halaman Login merupakan halaman awal yang digunakan oleh Admin HRD untuk mengakses sistem administrasi website PT Putra Medang Kampai. Halaman

ini berfungsi sebagai proses autentikasi pengguna agar hanya admin yang memiliki akun terdaftar yang dapat masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan identitas perusahaan berupa logo dan nama perusahaan untuk memperkuat identitas visual serta memberikan tampilan yang profesional.

Halaman login menyediakan formulir autentikasi yang terdiri dari kolom email dan kata sandi sebagai data yang harus diisi oleh pengguna. Selain itu, tersedia tombol Masuk yang digunakan untuk memverifikasi data login dan mengarahkan pengguna ke halaman dashboard apabila data yang dimasukkan benar. Tata letak formulir dibuat sederhana dan mudah dipahami sehingga pengguna dapat melakukan proses login dengan cepat tanpa mengalami kesulitan.

Secara keseluruhan, halaman Login menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui desain yang sederhana, penggunaan warna yang konsisten dengan identitas perusahaan, tipografi yang mudah dibaca, serta penempatan komponen yang terstruktur. Dengan desain tersebut, proses autentikasi menjadi lebih mudah, efisien, dan memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman bagi Admin HRD sebelum mengakses seluruh fitur yang tersedia pada sistem.

4.1.2.2 Halaman Dashboard HRD



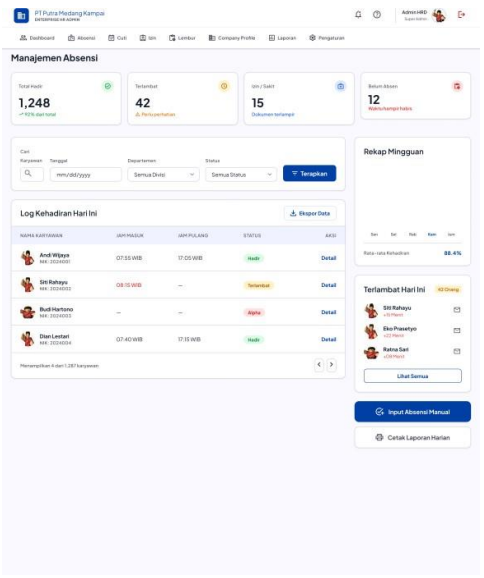
Gambar 4.11 Halaman Dashboard

Halaman Dashboard Admin HRD merupakan halaman utama yang ditampilkan setelah admin berhasil melakukan proses login ke dalam sistem. Halaman ini dirancang untuk memberikan gambaran umum mengenai informasi penting yang berkaitan dengan pengelolaan website company profile dan data kepegawaian. Melalui dashboard, admin dapat mengakses berbagai fitur utama secara cepat sehingga mempermudah proses pengelolaan data tanpa harus berpindah ke banyak halaman.

Pada halaman dashboard ditampilkan beberapa informasi dalam bentuk ringkasan, seperti jumlah data karyawan, jumlah data absensi, data pengajuan izin, cuti, dan lembur, serta informasi lain yang berkaitan dengan aktivitas sistem. Selain itu, tersedia menu navigasi pada bagian samping yang berisi akses menuju halaman Manajemen Profil Perusahaan, Absensi, Izin, Cuti, Lembur, Direktori Karyawan, dan Logout. Tata letak menu disusun secara terstruktur untuk memudahkan admin dalam mengelola setiap fitur sesuai dengan kebutuhan.

Secara keseluruhan, halaman Dashboard Admin HRD menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui penggunaan tata letak yang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami. Penyajian informasi dalam bentuk ringkasan membantu admin memperoleh informasi penting secara cepat, sedangkan navigasi yang jelas mempermudah perpindahan antarhalaman sehingga aktivitas pengelolaan sistem dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.

4.1.2.3 Halaman Absensi



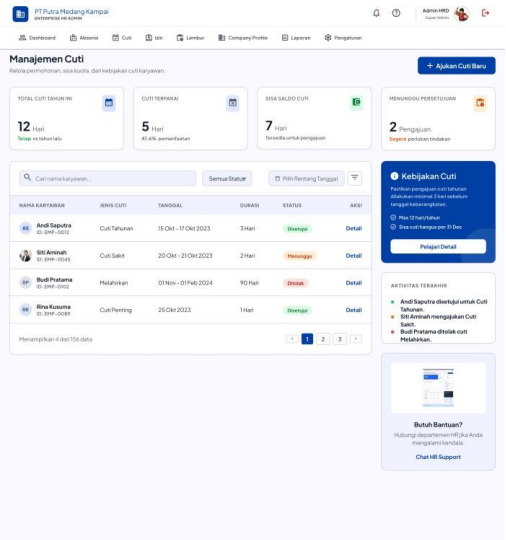
Gambar 4.12 Halaman Absensi

Halaman Absensi dirancang untuk membantu Admin HRD dalam mengelola data kehadiran karyawan secara lebih efektif dan terstruktur. Pada halaman ini ditampilkan daftar absensi karyawan yang memuat informasi seperti nama karyawan, tanggal absensi, waktu masuk, waktu pulang, status kehadiran, serta keterangan apabila terdapat keterlambatan atau ketidakhadiran. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk tabel sehingga memudahkan admin dalam memantau data kehadiran setiap karyawan.

Selain menampilkan data absensi, halaman ini juga menyediakan fitur untuk mencari, menyaring (filter), menambah, mengubah, dan menghapus data absensi apabila diperlukan. Adanya fitur pencarian dan penyaringan membantu admin menemukan data karyawan berdasarkan nama, tanggal, maupun status kehadiran dengan lebih cepat. Halaman ini juga dirancang agar proses pengelolaan data absensi dapat dilakukan secara efisien tanpa harus berpindah ke halaman lain.

Secara keseluruhan, halaman Absensi menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui penggunaan tata letak yang rapi, penyajian informasi yang terstruktur, serta navigasi yang mudah dipahami. Dengan desain tersebut, Admin HRD dapat memantau dan mengelola data kehadiran karyawan secara lebih cepat, akurat, dan efisien sehingga mendukung proses administrasi kepegawaian di PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.4 Halaman Cuti



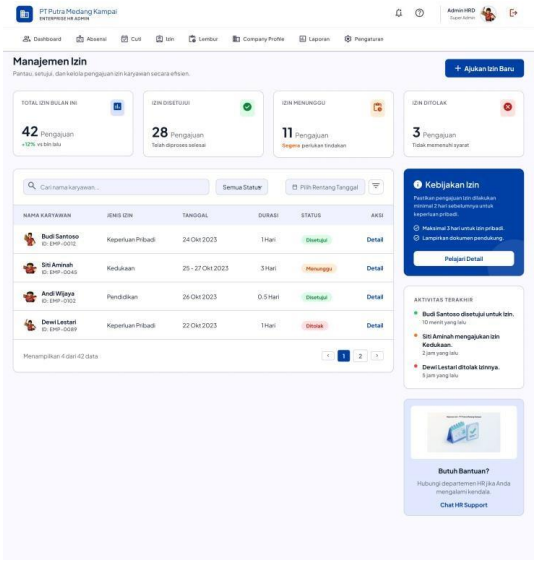
Gambar 4.13 Halaman Cuti

Halaman Cuti dirancang untuk memudahkan Admin HRD dalam mengelola seluruh pengajuan cuti karyawan secara terstruktur. Pada halaman ini ditampilkan daftar pengajuan cuti yang memuat informasi seperti nama karyawan, jenis cuti, tanggal pengajuan, periode cuti, jumlah hari cuti, serta status pengajuan. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan agar admin dapat memantau seluruh pengajuan cuti dengan lebih mudah dan sistematis.

Selain menampilkan data pengajuan cuti, halaman ini juga menyediakan fitur untuk mencari, memfilter, menyetujui, menolak, maupun memperbarui status pengajuan cuti sesuai dengan ketentuan perusahaan. Dengan adanya fitur tersebut, proses pengelolaan cuti menjadi lebih cepat dan efisien serta membantu Admin HRD dalam memastikan setiap pengajuan diproses secara tepat. Halaman ini juga memudahkan admin dalam melakukan pencatatan riwayat cuti karyawan sebagai bagian dari administrasi kepegawaian.

Secara keseluruhan, halaman Cuti menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang sederhana, penyajian informasi yang terstruktur, serta navigasi yang mudah dipahami. Dengan desain tersebut, Admin HRD dapat mengelola pengajuan cuti secara lebih efektif, mengurangi kesalahan dalam pencatatan data, serta mendukung proses administrasi kepegawaian di PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.5 Halaman Izin



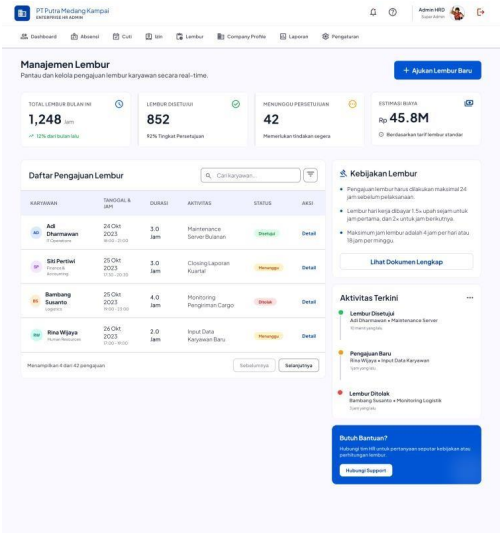
Gambar 4.13 Halaman Izin

Halaman Izin dirancang untuk membantu Admin HRD dalam mengelola seluruh pengajuan izin yang diajukan oleh karyawan. Pada halaman ini ditampilkan daftar pengajuan izin yang memuat informasi seperti nama karyawan, tanggal pengajuan, jenis izin, alasan izin, durasi izin, serta status pengajuan. Penyajian data dalam bentuk tabel memudahkan admin untuk memantau setiap pengajuan izin secara terstruktur dan memastikan seluruh data terdokumentasi dengan baik.

Selain menampilkan data pengajuan izin, halaman ini juga menyediakan fitur untuk mencari, memfilter, menyetujui, menolak, serta memperbarui status pengajuan izin sesuai dengan kebijakan perusahaan. Fitur tersebut membantu Admin HRD dalam mempercepat proses verifikasi pengajuan izin sekaligus memudahkan pengelolaan riwayat izin setiap karyawan sebagai bagian dari administrasi kepegawaian.

Secara keseluruhan, halaman Izin menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang rapi, penyajian informasi yang jelas, serta navigasi yang mudah dipahami. Dengan desain tersebut, Admin HRD dapat mengelola pengajuan izin secara lebih efektif, meningkatkan ketepatan dalam proses administrasi, serta mempermudah pemantauan data izin karyawan di PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.6 Halaman Lembur



Gambar 4.14 Halaman Lembur

Halaman Lembur dirancang untuk membantu Admin HRD dalam mengelola pengajuan lembur yang diajukan oleh karyawan. Pada halaman ini ditampilkan daftar pengajuan lembur yang memuat informasi seperti nama karyawan, tanggal lembur, jam mulai dan jam selesai lembur, durasi lembur, alasan pengajuan, serta status persetujuan. Penyajian data dalam bentuk tabel memudahkan admin dalam memantau setiap pengajuan lembur secara terstruktur serta memastikan seluruh data terdokumentasi dengan baik.

Selain menampilkan data pengajuan lembur, halaman ini juga menyediakan fitur untuk mencari, memfilter, menyetujui, menolak, dan memperbarui status pengajuan lembur sesuai dengan ketentuan perusahaan. Dengan adanya fitur tersebut, Admin HRD dapat melakukan proses verifikasi pengajuan lembur secara lebih cepat dan efisien. Halaman ini juga membantu admin dalam menyimpan riwayat lembur karyawan yang dapat digunakan sebagai bahan evaluasi maupun administrasi kepegawaian.

Secara keseluruhan, halaman Lembur menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang rapi, penyajian informasi yang jelas, serta navigasi yang mudah dipahami. Dengan desain tersebut, Admin HRD dapat mengelola pengajuan lembur secara lebih efektif, meningkatkan ketepatan dalam pengolahan data, serta mendukung proses administrasi kepegawaian di PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.7 Halaman Company Profile



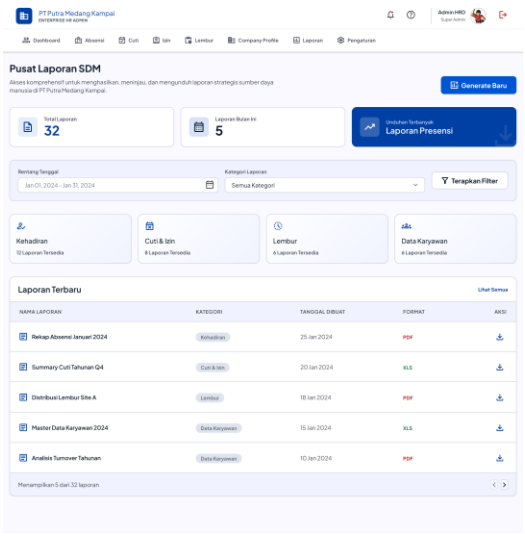
Gambar 4.14 Halaman Company Profile

Halaman Manajemen Company Profile dirancang untuk membantu Admin HRD dalam mengelola seluruh informasi yang ditampilkan pada website Company Profile PT Putra Medang Kampai. Melalui halaman ini, admin dapat memperbarui berbagai informasi perusahaan, seperti profil perusahaan, visi dan misi, layanan, proyek, karier, kontak, serta informasi lainnya agar konten yang ditampilkan kepada masyarakat selalu sesuai dengan kondisi perusahaan. Dengan adanya halaman ini, proses pengelolaan informasi dapat dilakukan secara terpusat tanpa perlu melakukan perubahan secara langsung pada kode website.

Pada halaman ini tersedia daftar data yang disajikan secara terstruktur beserta fitur tambah, ubah, hapus, dan pencarian untuk memudahkan admin dalam mengelola setiap informasi. Selain itu, admin juga dapat mengelola gambar, deskripsi, maupun konten pendukung lainnya yang akan ditampilkan pada website. Fitur-fitur tersebut dirancang agar proses pembaruan informasi perusahaan dapat dilakukan dengan lebih cepat, mudah, dan efisien.

Secara keseluruhan, halaman Manajemen Company Profile menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui tata letak yang sederhana, navigasi yang mudah dipahami, serta penyajian menu yang terstruktur. Dengan desain tersebut, Admin HRD dapat mengelola informasi website secara lebih efektif sehingga informasi yang disampaikan kepada masyarakat selalu akurat, lengkap, dan sesuai dengan perkembangan PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.1 Halaman Laporan



Gambar 4.14 Halaman Laporan

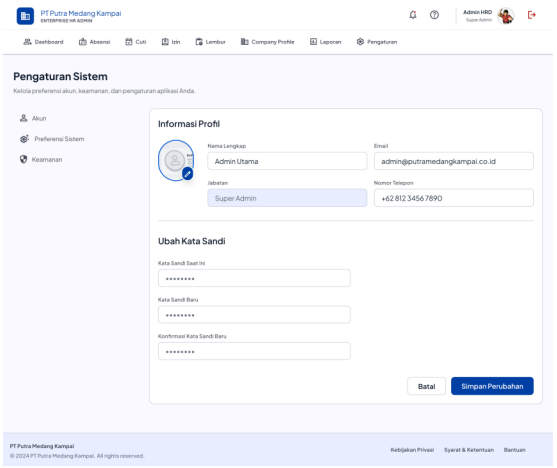
Halaman Laporan dirancang untuk membantu Admin HRD dalam melihat, mengelola, dan merekap data administrasi kepegawaian secara terpusat. Pada halaman ini ditampilkan berbagai data yang berkaitan dengan absensi, pengajuan izin, cuti, dan lembur karyawan dalam bentuk tabel yang terstruktur. Selain itu, tersedia informasi periode laporan sehingga admin dapat melihat data berdasarkan rentang waktu tertentu sesuai kebutuhan perusahaan.

Halaman ini juga menyediakan fitur pencarian, penyaringan (filter) berdasarkan tanggal atau jenis laporan, serta cetak dan ekspor laporan ke dalam format yang dibutuhkan. Fitur tersebut memudahkan Admin HRD dalam menyusun

laporan administrasi kepegawaian yang akan digunakan sebagai bahan evaluasi, dokumentasi, maupun penyampaian informasi kepada pihak manajemen. Dengan adanya fitur ini, proses pembuatan laporan menjadi lebih cepat dan efisien.

Secara keseluruhan, halaman Laporan menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui penyajian data yang terstruktur, navigasi yang sederhana, serta tata letak yang mudah dipahami. Desain halaman ini membantu Admin HRD dalam mengakses dan mengelola laporan secara efektif sehingga informasi yang dihasilkan lebih akurat, mudah dipantau, dan mendukung pengambilan keputusan di PT Putra Medang Kampai.

4.1.2.1 Halaman Pengaturan



Gambar 4.15 Halaman Pengaturan

Halaman Pengaturan dirancang untuk membantu Admin HRD dalam mengelola pengaturan sistem sesuai dengan kebutuhan operasional perusahaan. Pada halaman ini, admin dapat mengubah informasi akun, seperti nama pengguna, alamat email, kata sandi, serta foto profil. Selain itu, halaman ini juga dapat digunakan untuk mengatur informasi dasar perusahaan yang berkaitan dengan operasional website sehingga data yang ditampilkan tetap akurat dan sesuai dengan kondisi perusahaan.

Selain pengaturan akun, halaman ini menyediakan beberapa opsi konfigurasi sistem yang dapat disesuaikan oleh admin, seperti pengaturan hak akses, preferensi tampilan, serta pengelolaan informasi umum yang digunakan pada website. Seluruh pengaturan disusun dalam tata letak yang sederhana dan mudah dipahami sehingga

admin dapat melakukan perubahan tanpa mengalami kesulitan. Setiap perubahan yang dilakukan dapat disimpan melalui tombol Simpan sehingga konfigurasi sistem akan diperbarui sesuai dengan pengaturan yang telah ditetapkan.

Secara keseluruhan, halaman Pengaturan menerapkan prinsip User Interface (UI) dan User Experience (UX) melalui desain yang sederhana, navigasi yang jelas, serta penyusunan menu yang terstruktur. Dengan adanya halaman ini, Admin HRD dapat mengelola konfigurasi sistem dan informasi akun secara lebih mudah, sehingga penggunaan website menjadi lebih efektif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan PT Putra Medang Kampai.

4.2 Hasil Pengujian Prototype

Setelah proses perancangan *prototype* Website Company Profile dan Admin HRD menggunakan *metode Design Thinking* selesai, dilakukan pengujian untuk mengetahui tingkat *usability* dan pengalaman pengguna. Pengujian menggunakan dua metode, yaitu *System Usability Scale (SUS)* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Responden diminta mencoba fitur-fitur pada *prototype* melalui Figma, kemudian mengisi kedua kuesioner sesuai pengalaman penggunaan. Hasil pengujian selanjutnya dianalisis untuk mengevaluasi kualitas desain dan kesesuaiannya dengan kebutuhan pengguna.

4.2.1 Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

Usability Testing dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan *prototype* Website Company Profile dan Absensi Karyawan Berbasis Web berdasarkan pengalaman pengguna. Pengujian dilakukan dengan melibatkan 9 responden yang merupakan calon pengguna sistem. Setiap responden diminta mencoba *prototype* sesuai dengan skenario penggunaan yang telah ditentukan, kemudian mengisi kuesioner SUS yang terdiri atas 10 pernyataan menggunakan skala Likert 1 sampai 5.

Tabel 4. 1 Skor Asli System *Usability* Scale

No.	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	3	4	5	4	4	5	4	5	4	3
2	4	3	4	3	4	3	5	3	4	5

3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	5
4	4	3	5	5	4	1	3	3	4	5
5	5	1	5	5	5	1	5	1	5	5
6	5	1	4	2	4	2	5	1	4	2
7	5	1	5	1	5	1	4	2	4	4
8	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4
9	4	1	4	4	4	3	4	1	3	5

4.2.2.1 Perhitungan Skor SUS

Perhitungan skor *System Usability Scale (SUS)* dilakukan berdasarkan aturan standar SUS. Untuk pernyataan bernomor ganjil (Q1, Q3, Q5, Q7, dan Q9), nilai diperoleh dengan mengurangi skor jawaban responden sebesar 1. Sedangkan untuk pernyataan bernomor genap (Q2, Q4, Q6, Q8, dan Q10), nilai diperoleh dengan mengurangi angka 5 dengan skor jawaban responden. Seluruh nilai kemudian dijumlahkan dan hasilnya dikalikan 2,5 untuk memperoleh skor SUS masing-masing responden.

Tabel 4. 2 Hasil Pengolahan Skor System *Usability* Scale

No	**Q1**	**Q2**	**Q3**	**Q4**	**Q5**	**Q6**	**Q7**	**Q8**	**Q9**	**Q10**	**Total**	**Nilai Jumlah**
1	2	1	4	1	3	0	3	0	3	2	**19**	**47,5**
2	3	2	3	2	3	2	4	2	3	0	**24**	**60,0**
3	2	3	2	1	3	2	2	2	1	0	**18**	**45,0**
4	3	2	4	0	3	4	2	2	3	0	**23**	**57,5**
5	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	**32**	**80,0**
6	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	**34**	**85,0**
7	4	4	4	4	4	4	3	3	3	1	**34**	**85,0**
8	3	2	3	1	3	1	3	1	3	1	**21**	**52,5**
9	3	4	3	1	3	2	3	4	2	0	**25**	**62,5**
Rata-rata skor SUS												**63,89**

4.2.2.2 Analisa Pengujian System Usability Scale (SUS)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* terhadap 9 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 63,89. Nilai tersebut menunjukkan bahwa prototype *Website Company Profile* dan Absensi Karyawan Berbasis Web memiliki tingkat *usability* yang cukup baik dan masih dapat diterima oleh pengguna. Berdasarkan interpretasi skor SUS, nilai 63,89 berada pada tingkat penerimaan *Marginal*/*Acceptable*, dengan *Grade Scale C* dan *Adjective Rating OK*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa prototype yang dirancang telah dapat digunakan oleh pengguna, namun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk memperoleh tingkat *usability* yang lebih baik.

4.2.2 Hasil Pengujian User Exprience Questionaire (UEQ)

Pengujian *User Experience Questionnaire (UEQ)* dilakukan terhadap 9 responden. Berdasarkan hasil pengolahan data, seluruh dimensi memperoleh skor rata-rata yang bervariasi, dengan *Novelty* memperoleh skor tertinggi sebesar 0,556 (Below Average) dan *Dependability* memperoleh skor terendah sebesar -0,083 (Below Average). Hasil tersebut menunjukkan bahwa *prototype* masih memiliki beberapa aspek pengalaman pengguna yang perlu ditingkatkan, terutama pada aspek keandalan dan efisiensi dalam penggunaan sistem.

Tabel 4. 3 Hasil Pengujian User Exprience Questionaire

Dimensi	Rata-Rata Skor	Kategori
Attractiveness	0,185	Below Average
Perspicuity	0,194	Below Average
Efficiency	0,056	Below Average
Dependability	-0,083	Below Average
Stimulation	0,417	Below Average
Novelty	0,556	Below Average

BAB 5
PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai perancangan *UI/UX* website *company profile* dan absensi karyawan berbasis web menggunakan *metode Design Thinking* pada PT Putra Medang Kampai, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian berhasil menghasilkan rancangan prototype website *Company Profile* dan Admin HRD menggunakan *metode Design Thinking* yang terdiri dari *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test*, sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Prototype *Company Profile* menyediakan informasi perusahaan melalui halaman Beranda, Tentang Kami, Layanan, Profil Perusahaan, Kontak, dan detail layanan. Prototype Admin HRD menyediakan fitur Login, Dashboard, Manajemen *Company Profile*, Absensi, Izin, Cuti, Lembur, Laporan, dan Pengaturan.
3. Pengujian menggunakan *System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)* menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat *usability* dan pengalaman pengguna yang baik.
4. Prototype yang dihasilkan dapat menjadi acuan pengembangan website *Company Profile* dan Admin HRD untuk mendukung penyampaian informasi perusahaan serta pengelolaan administrasi kepegawaian secara lebih efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Prototype yang telah dirancang dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis web yang berfungsi penuh dan dapat digunakan oleh PT Putra Medang Kampai.
2. Penelitian selanjutnya dapat menambahkan fitur seperti notifikasi, pencarian data, pengelolaan hak akses, dashboard analitik, serta absensi berbasis GPS atau QR Code.
3. Pengujian selanjutnya dapat melibatkan lebih banyak responden dan berbagai jenis pengguna agar hasil evaluasi lebih representatif.
4. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode evaluasi lain, seperti *Heuristic Evaluation*, *Cognitive Walkthrough*, atau *User Acceptance Test (UAT)* untuk memperoleh hasil evaluasi yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, R., & Kurniawati, L. (2024). Analisa Perancangan Ui/Ux Aplikasi Absensi Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, *7*(2), 1025. https://doi.org/10.37600/tekinkom.v7i2.1671

Astitiani, N. L. P. S., & Widnyani, N. M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Bagi Ukm Berbasis Digital. *E-Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Universitas Udayana*, *11*(05), 524. https://doi.org/10.24843/eeb.2022.v11.i05.p02

Fauziyah, R. (2024). *THINKING*. *8*(1), 50–59. https://doi.org/10.52362/jisicom.v8i1.1504

Khanza Pangestu, K., Lathif, T., Suryanto, M., & Pratama, A. (2022). User Experience Questionnaire (Ueq) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Upn. *442 Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, *7*(2), 442–451. https://doi.org/10.52362/jisamar.v7i2.718

Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2012). *Essentials of Management Information Systems*. 1–11. https://doi.org/10.4018/978-1-4666-0164-2.ch001

Norman, D. (2002). Emotion & design. *Interactions*, *9*(4), 36–42. https://doi.org/10.1145/543434.543435

Pratama, A. M. P. (2023). *Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : PT Solusi Integrasi Teknologi)*.

Rafiq, A., & Suranto, B. (2023). Perancangan Ulang Desain UI/UX Website Klinik Piramida Jaya Dengan Metode Lean UX. *Automata*, 1–8.

Schrepp, M. (2023). User Experience Questionnaire. *Handbook*, 1–15.

Sistem, P., Kepegawaian, I., Mobile, B., & Pendekatan, M. (2025). *Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach Design Thinking*. *3*(1), 1–10.

Sufah, F., Susilo Yuda Irawan, A., Prihandani, K., Yusup, D., & Garno, G. (2025). Perancangan Ui/Ux Design Untuk Sistem Absensi Real-Time Asisten Laboratorium Dengan Optimalisasi Untuk Memperkuat Transparansi Dan Pengawasan Kehadiran. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *9*(2), 2592–2600. https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.13130

Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, *3*(2), 17–31.

LAMPIRAN A
BERITA HASIL WAWANCARA

BERITA WAWANCARA

Tanggal : 30/Mei/2025
Narasumber : Agus Salim (Direktur Utama PT Putra Medang Kampai)

1. Berapa jumlah HRD di perusahaan PT Putra Medang Kampai?
   - HRD di perusahaan ini hanya ada satu orang.
2. Apakah HRD termasuk kepegawaian dari PT Putra Medang Kampai?
   - Iya, HRD merupakan kepegawaian dari perusahaan ini.
3. Apa saja departemen yang ada di perusahaan PT Putra Medang Kampai?
   - Ada beberapa bagian departemen perusahaan ini selain HRD ada direktur utama, komisaris, site manager, mandor (lapangan), tenaga-tenaga ahli yang memiliki sertifikasi kementerian tenaga kerja, tenaga ahli disini ada dua sertifikasi yang mencakup sertifikasi ahli K3 (Keselamatan dan Kesehatan kerja) dan sertifikasi confined space (Tenaga ahli ruang terbatas), dan ada QC (Quality Control).
4. Bagaimana sistem proses bisnis yang ada di perusahaan PT Putra Medang Kampai?
   - PT Putra Medang Kampai merupakan salah satu perusahaan dibidang penyediaan jasa untuk bekerja sama dengan perusahaan swasta seperti PT Wilmar Nabati Indonesia Perusahaan ini menyediakan beberapa pekerja untuk dipekerjakan di perusahaan tersebut agar perusahaan swasta ini bisa mencapai tujuan mereka untuk bisa menyelesaikan permasalahan yang tidak mereka kerjakan sendiri sehingga ada PT Putra Medang Kampai bisa menjadi penunjang untuk mereka mengurangi permasalahan yang ada.
5. Bagaimana sistem informasi di PT Putra Medang Kampai terkait absensi?
   - Di perusahaan sistem informasi yang valid sehingga perusahaan ini masih menggunakan pencatatan absensi manual.
6. Apakah ada kendala absensi manual?
   - Pasti ada, absensi manual ini diisi oleh pekerja langsung, jadi sebenarnya kebenaran dari absensi itu tidak diketahui benar atau tidaknya, semua tergantung dari kejujuran.
7. Bagaimana perusahaan menangani masalah absensi manual tersebut?
   - Cara mengatasi biasanya salah satu departemen dari perusahaan ini langsung turun kelapangan untuk mengecek dan memastikan apakah diisi oleh pekerja tersebut benar adanya sesuai yang di lapangan ataupun tidak
   - Dikarena anggota tersebut memiliki lokasi kerja yang berbeda-beda maka absensinya ada yang berdasarkan manual, share loc via WA grup dan fingerprint tergantung penyedia lokasi kerja. Biasanya yang menggunakan fingerprint ini merupakan pekerja outsourcing dengan data yang sudah valid dan dikontrak per tahun oleh perusahaan swasta, jadi datanya lebih detail absensi tersebut seperti, jam masuk dan pulang kerja, waktu dan tanggal serta identitas nama pekerja tersebut.

8. Apa saja fitur-fitur sistem informasi yang dibutuhkan oleh PT Putra Medang Kampai?
   - Selain dari pada fingerprint tersebut diharapkan adanya fitur yang membantu mempermudah manajemen perusahaan dalam mengelola absensi manual dan share loc sehingga datanya valid sesuai dengan keadaan yang ada di lapangan sehingga manajemen dirugikan dengan adanya ketidak kesesuaian absensi tersebut.
   - Fitur yang dibutuhkan seperti absensi kepegawaian, pencatatan cuti dengan alasan dan bukti yang jelas, lembur sesuai dengan masa kerja dan izin yang valid sesuai dengan kebutuhan pegawai tersebut.

Diketahui,
Dosen Pembimbing

Yuliska, S.T., M.Eng.

PT.Putra Medang Kampai
Direktur Utama



Agus Salim

BERITA WAWANCARA II

Tanggal : 28/Juni/2025

Narasumber : Agus Salim (Direktur Utama PT Putra Medang Kampai)

1. Siapa saja yang absensi di setiap departemen di perusahaan PT Putra Medang Kampai?
   - Semua departemen PT. Putra Medang Kampai melakukan absensi setiap hari dari HRD, Komisaris, Safety Officer, Quality Control, Administrasi dan Karyawan.
2. Ada beberapa jenis cuti di perusahaan PT Putra Medang Kampai?
   - Yang pertama cuti menikah, acara keluarga, cuti yang tidak terduga contoh musibah.
3. Masalah Perizinan di perusahaan PT Putra Medang Kampai ada beberapa banyak?
   - Perizinan di perusahaan Pt. Putra medang kampai seperti sakit, izin terlambat karena sesuatu hal.
4. Bagaimana Pengajuan lembur di PT. Putra Medang Kampai?
   - Lembur diberikan setiap Plant dalam seminggu satu pekerja wajib memperoleh 40 jam perminggu.

Diketahui
Dosen Pembimbing,

Yuliska, S.T., M.Eng.

PT. Putra Medang Kampai
Direktur Utama



Agus Salim

BERITA WAWANCARA III

Tanggal : 2/Januari/2026

Narasumber : Agus Salim (Direktur Utama PT Putra Medang Kampai)

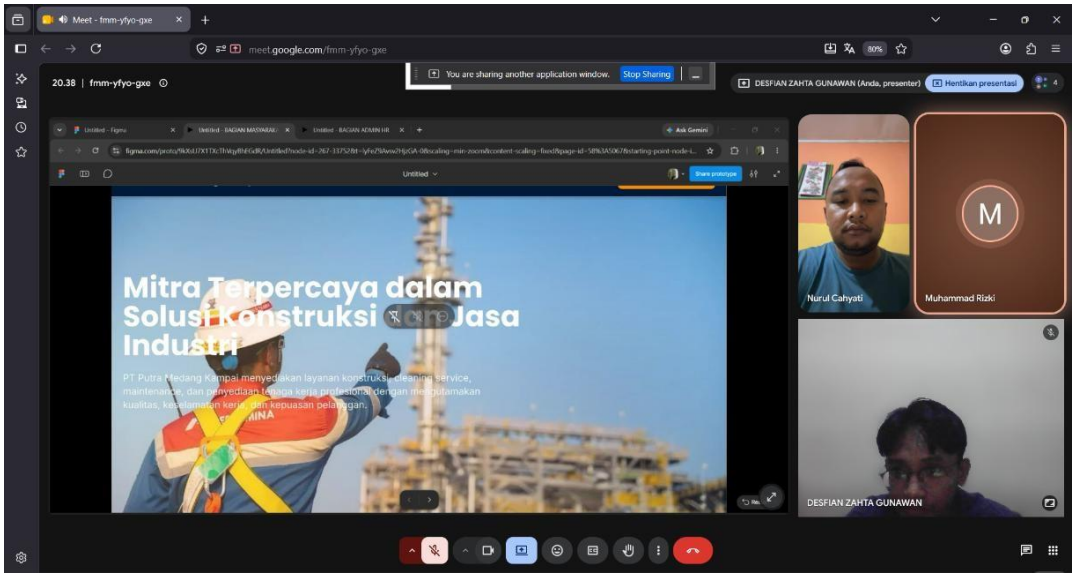
1. Apakah PT. Putra Medang Kampai menggunakan finger print ?
   - Perusahaan kami tidak menggunakan finger print, dan tidak mengharuskan juga untuk meggunakan finger print.
2. Bagaimana aturan cuti di PT. Putra Medang Kampai?
   - Sampai hari ini aturan cuti diperusahaan kami hanya berdasarkan izin dari internal saja. Cuti wajib untuk karyawan diperusahaan kami tidak ada, jika karyawan ingin cuti maka hanya perlu mengabarkan via whatsapp atau bisa langsung berjumpa dengan pimpinan untuk sekedar meminta izin cuti yang diperlukan. Dan untuk hari itu gaji nya tidak dibayarkan atau bisa dikatakan absen dari kerja, begitu juga kalau sakit. Tetapi walaupun begitu jika betul sakit maka harus bisa menunjukkan surat sakit dari tempat karyawan tersebut berobat.

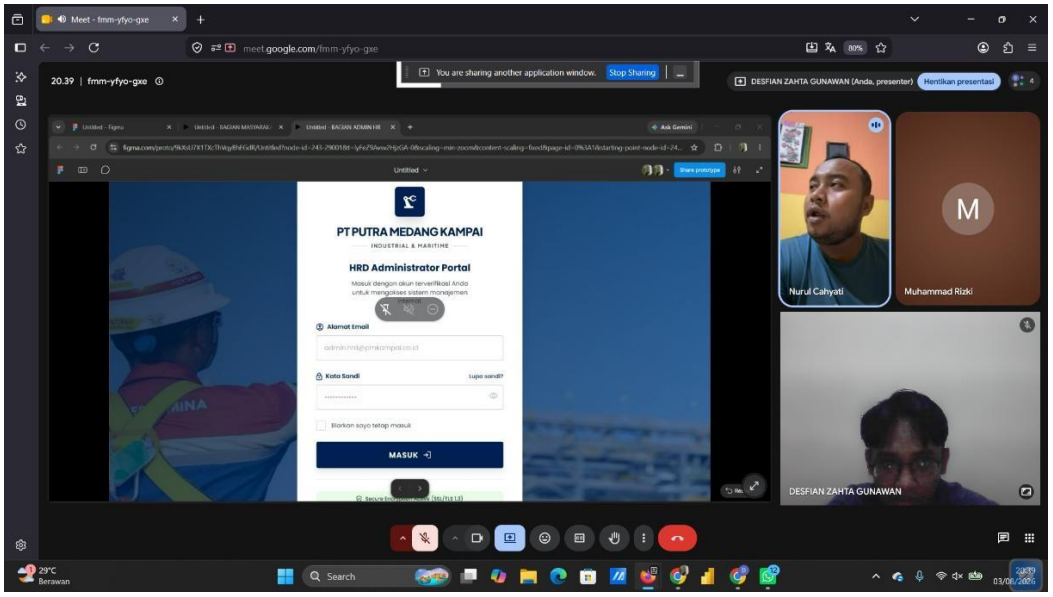
PT. Putra Medang Kampai
Direktur Utama

Agus Salim

LAMPIRAN B

DOKUMENTASI WAWANCARA

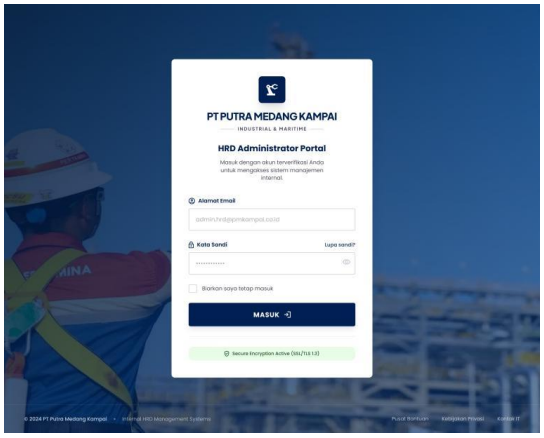

Meet - fmm-yfyo-gxe
meet.google.com/fmm-yfyo-gxe
20.38 | fmm-yfyo-gxe
You are sharing another application window.
Stop Sharing
DESFIAN ZAHTA GUNAWAN (Anda, presenter)
Hentikan presentasi
Mitra Terpercaya dalam Solusi Konstruksi dan Jasa Industri
Nurul Cahyati
Muhammad Rizki
DESFIAN ZAHTA GUNAWAN


Meet - fmm-yfyo-gxe
meet.google.com/fmm-yfyo-gxe
20.39 | fmm-yfyo-gxe
You are sharing another application window.
Stop Sharing
DESFIAN ZAHTA GUNAWAN (Anda, presenter)
Hentikan presentasi
PT PUTRA MEDANG KAMPAI
INDUSTRIAL & MARITIME
HRD Administrator Portal
Alamat Email
Kata Sandi
Lupa sandi?
Biarkan saya tetap masuk
MASUK
Nurul Cahyati
Muhammad Rizki
DESFIAN ZAHTA GUNAWAN
29°C
Berawan
Search

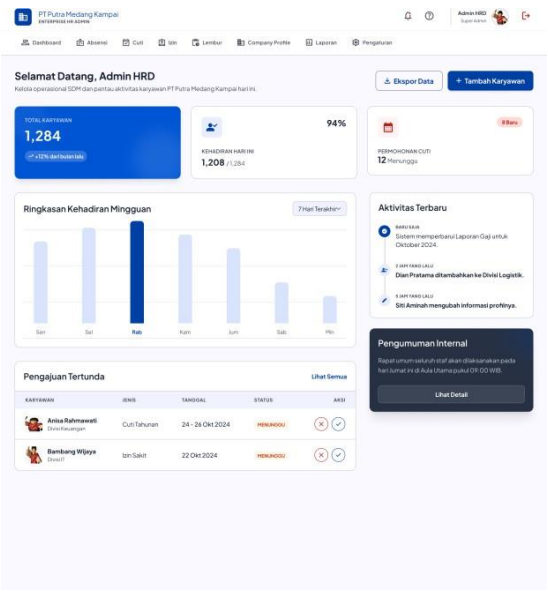
LAMPIRAN C

PROTOTYPE

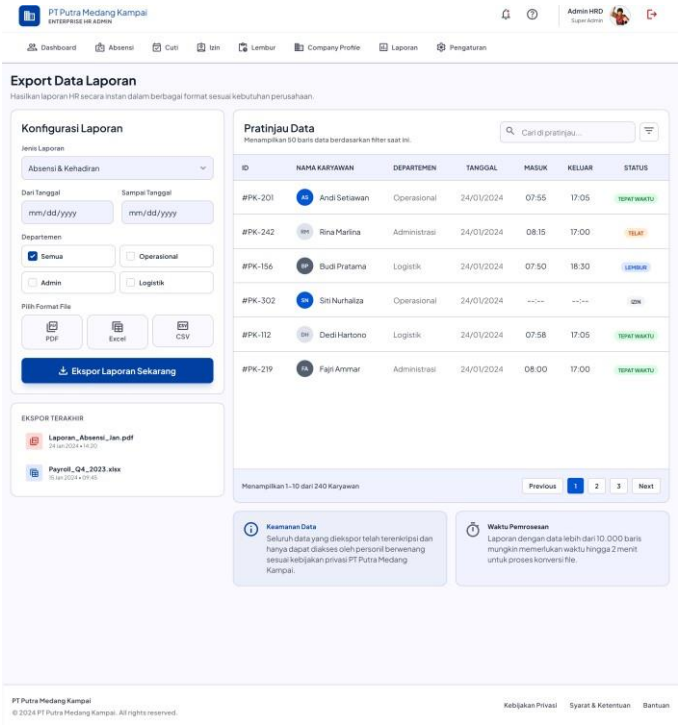
1) Login



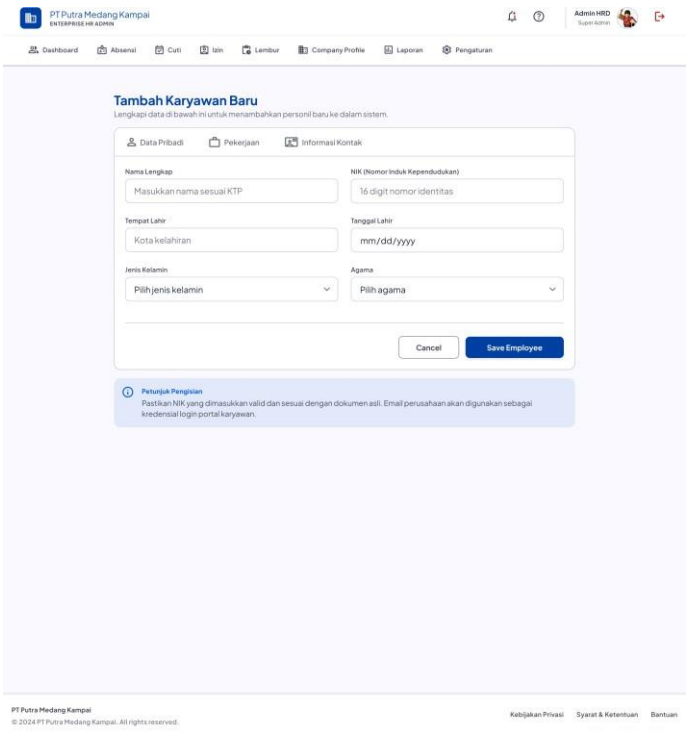
2) Dashboard



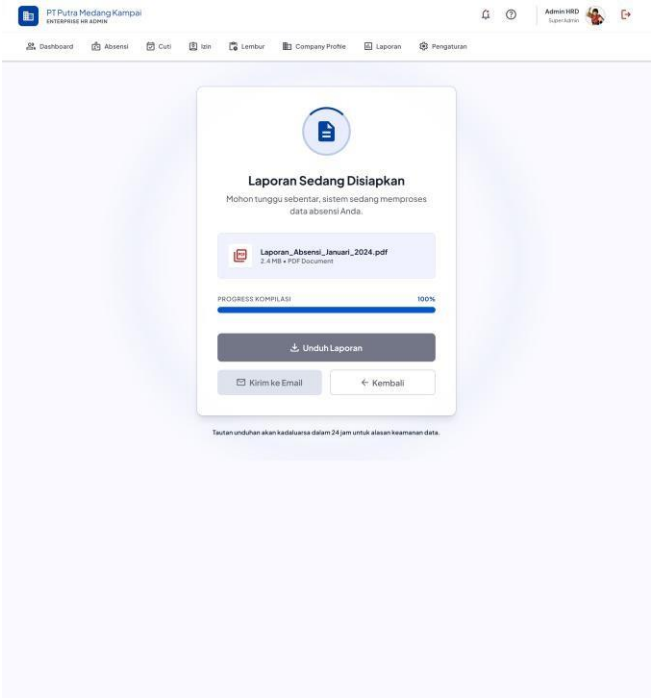
3) Ekspor Data



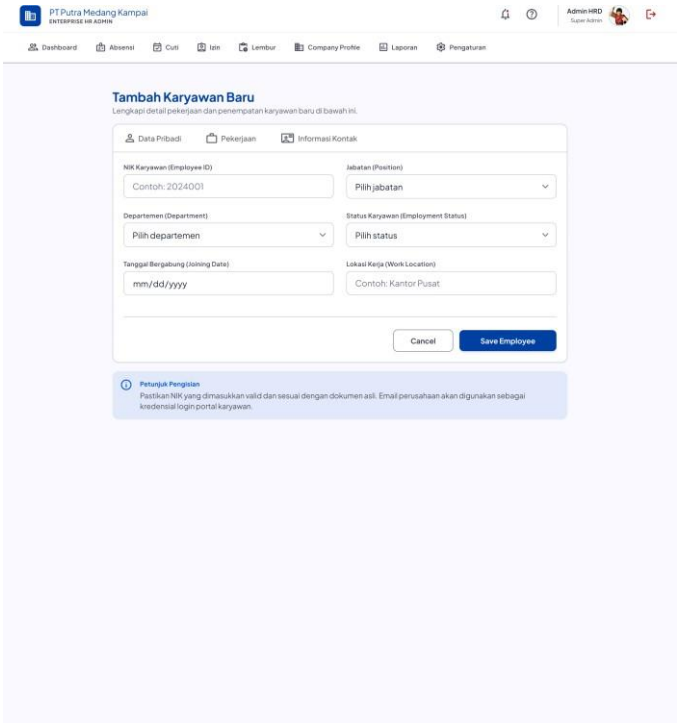
4) Tambah Karyawan



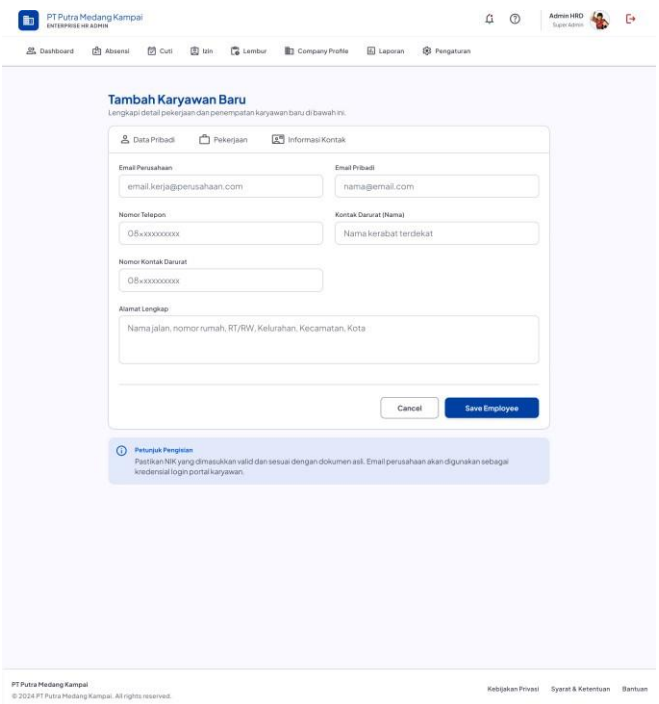
5) Unduh Laporan



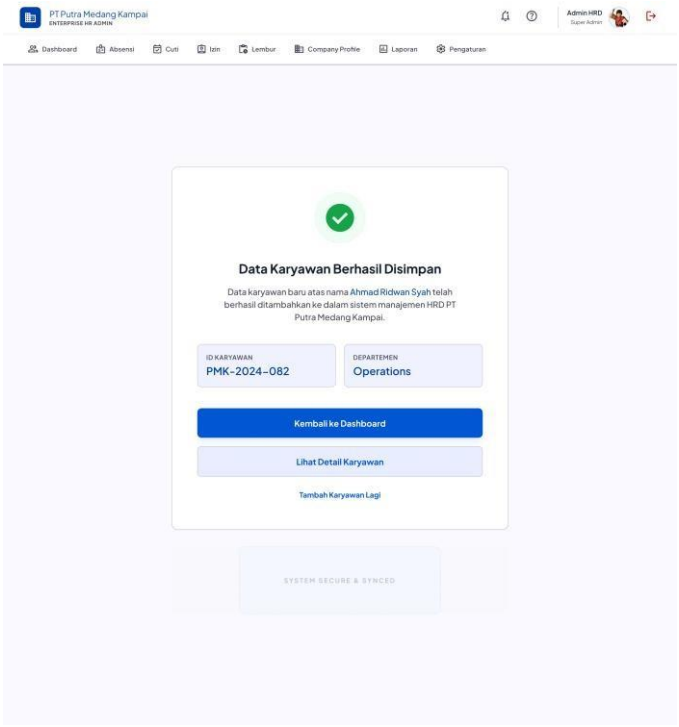
6) Detail Pekerjaan



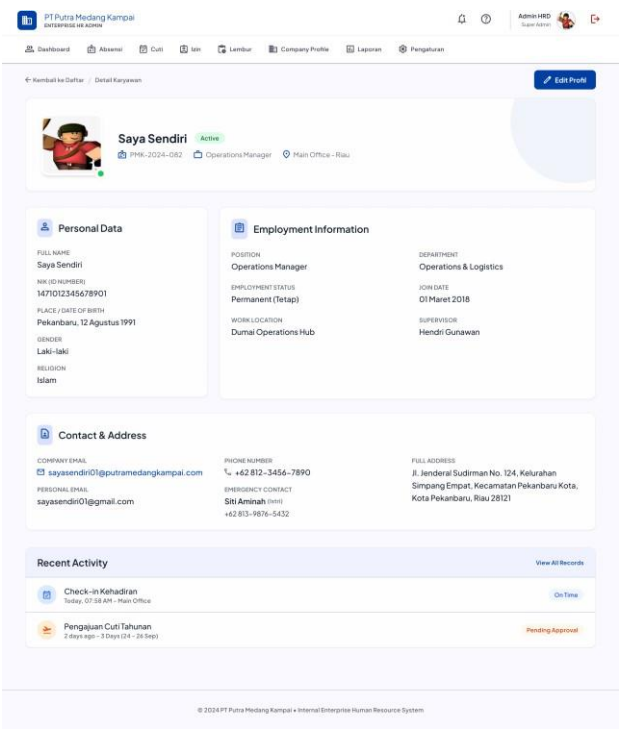
7) 7 Informasi Kontak



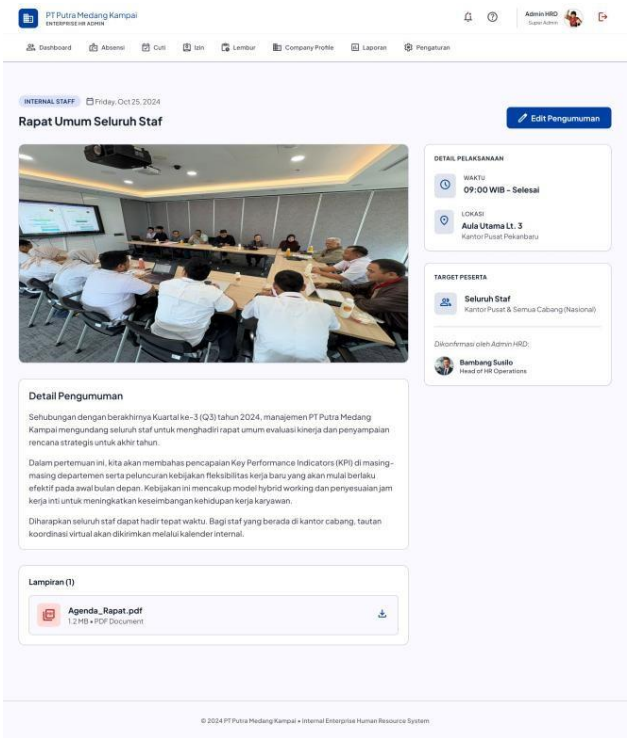
Gambar C.8 Simpan Karyawan Berhasil



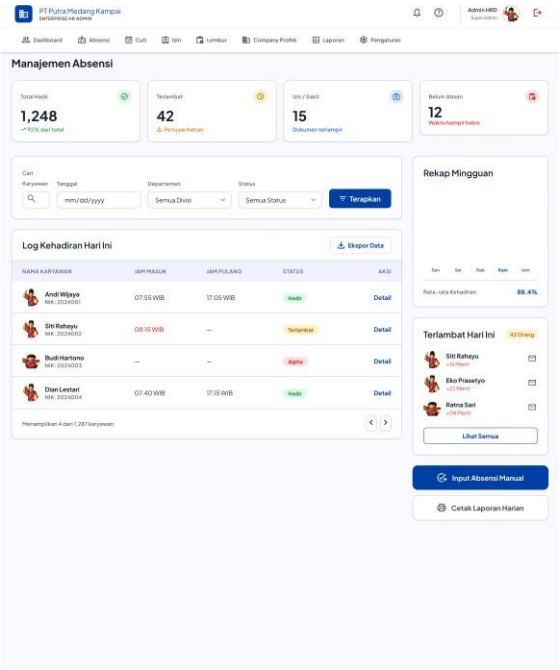
8) 9 Detail Karyawan



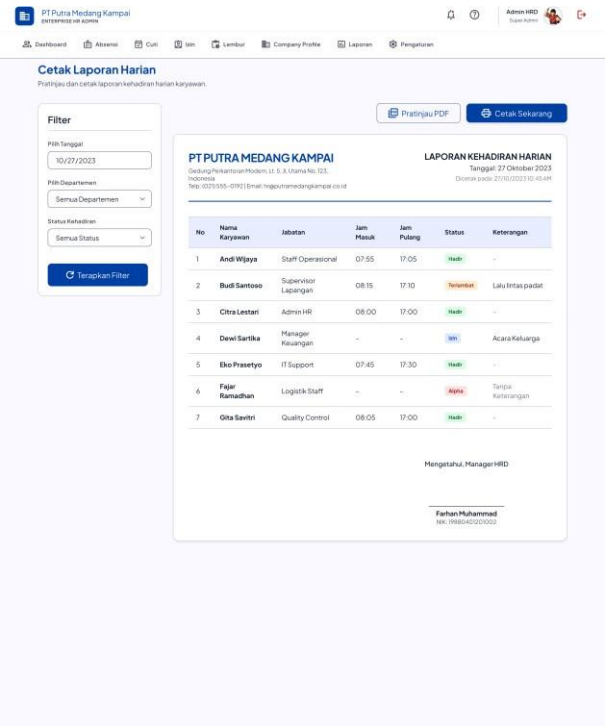
9) Detail Rapat



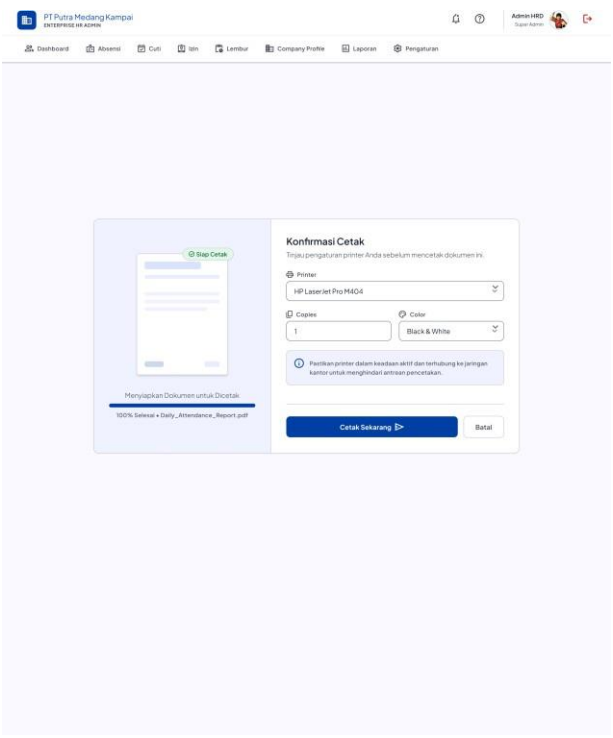
10) Halaman Absensi



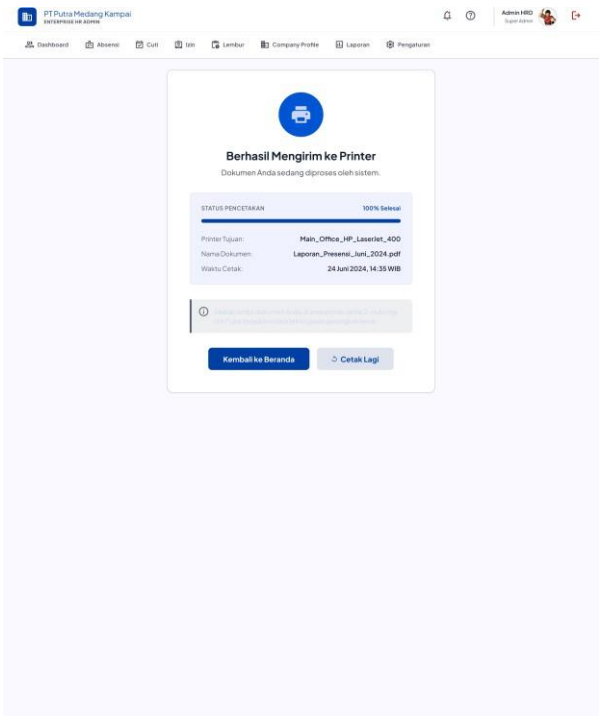
11) Halaman Cetak Laporan Harian



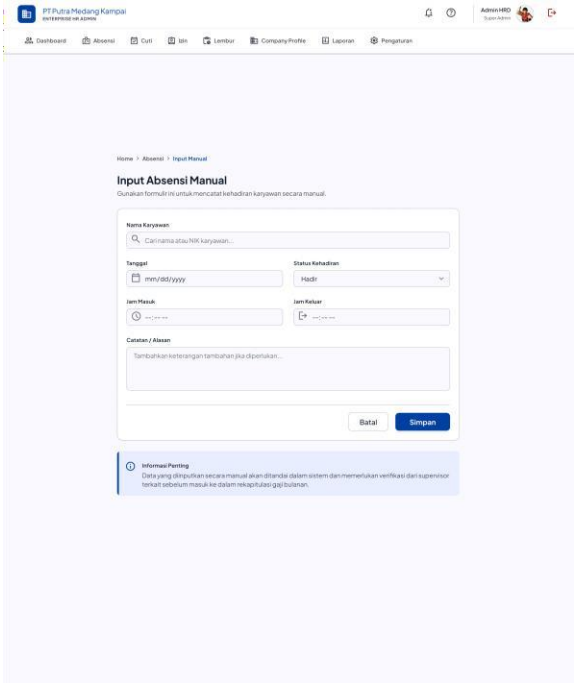
12) Halaman Konfirmasi Cetak Laporan



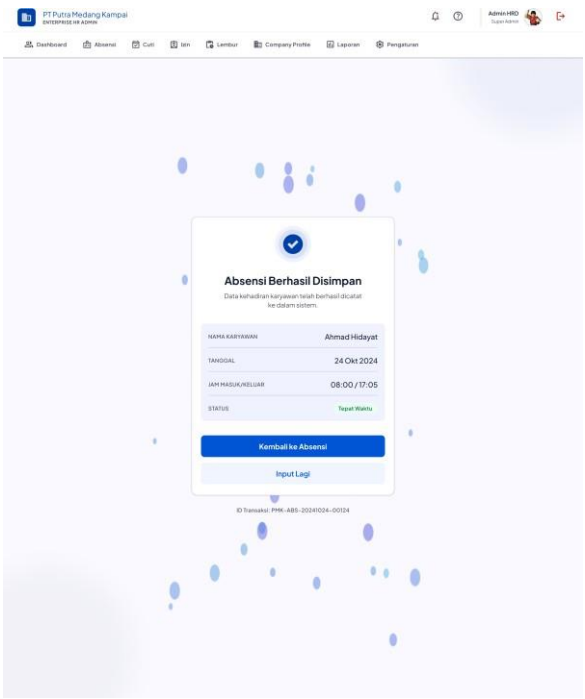
13) Halaman Status Cetak



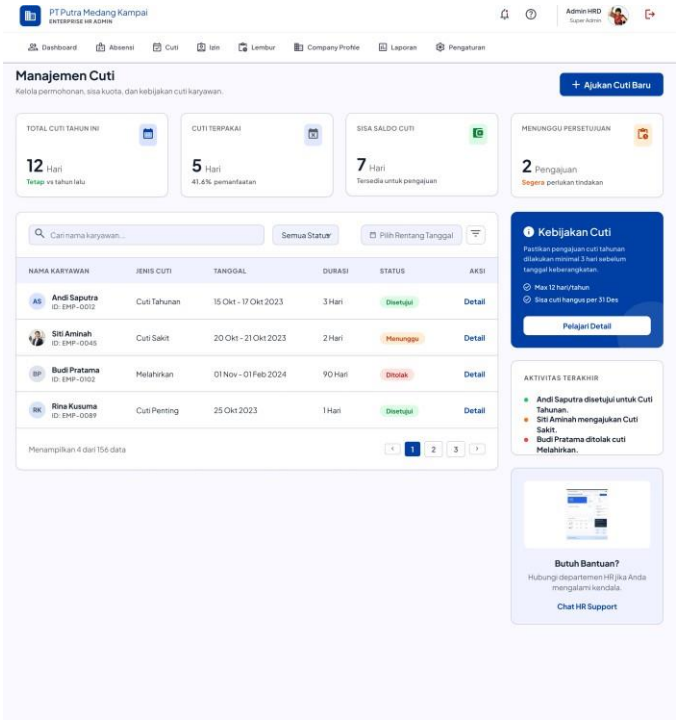
14) Halaman Input Absensi Manual



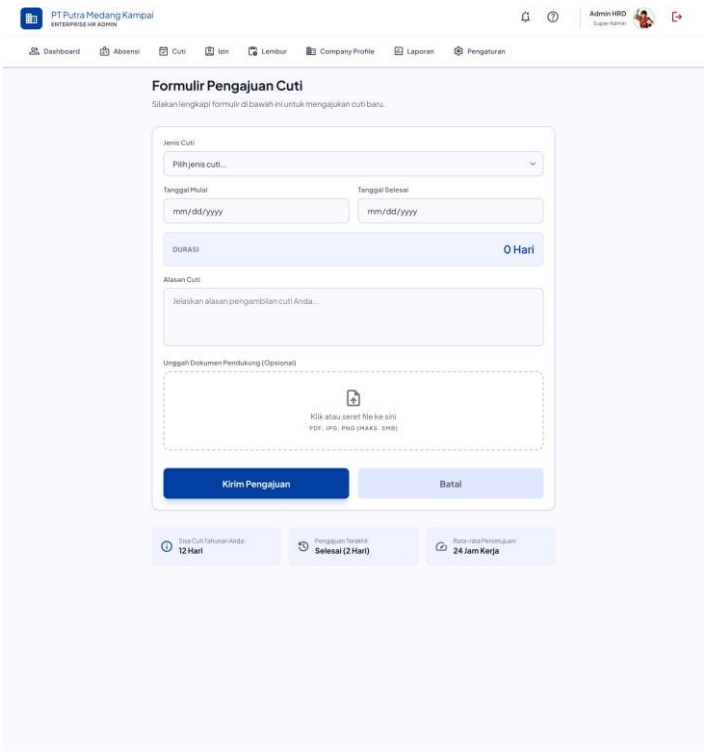
15) Halaman Simpan Absensi



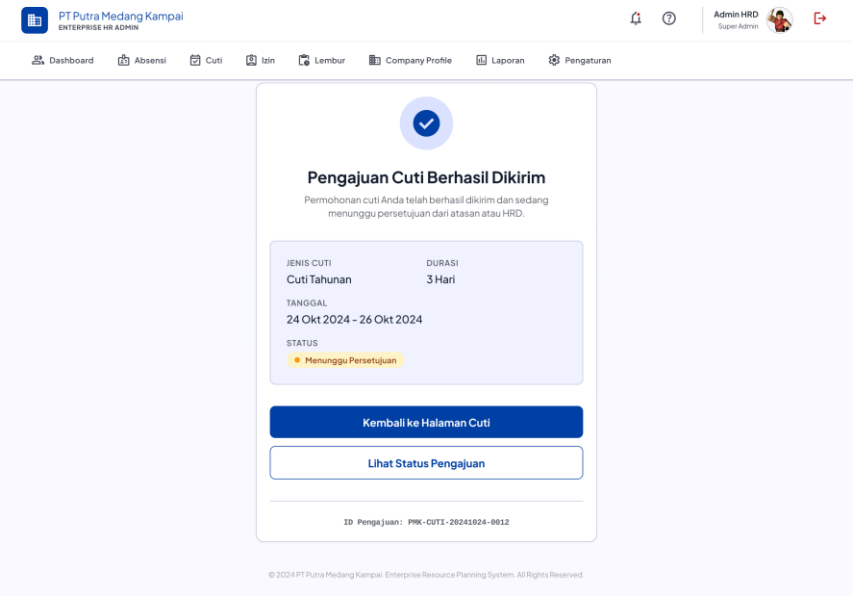
16) Halaman Cuti



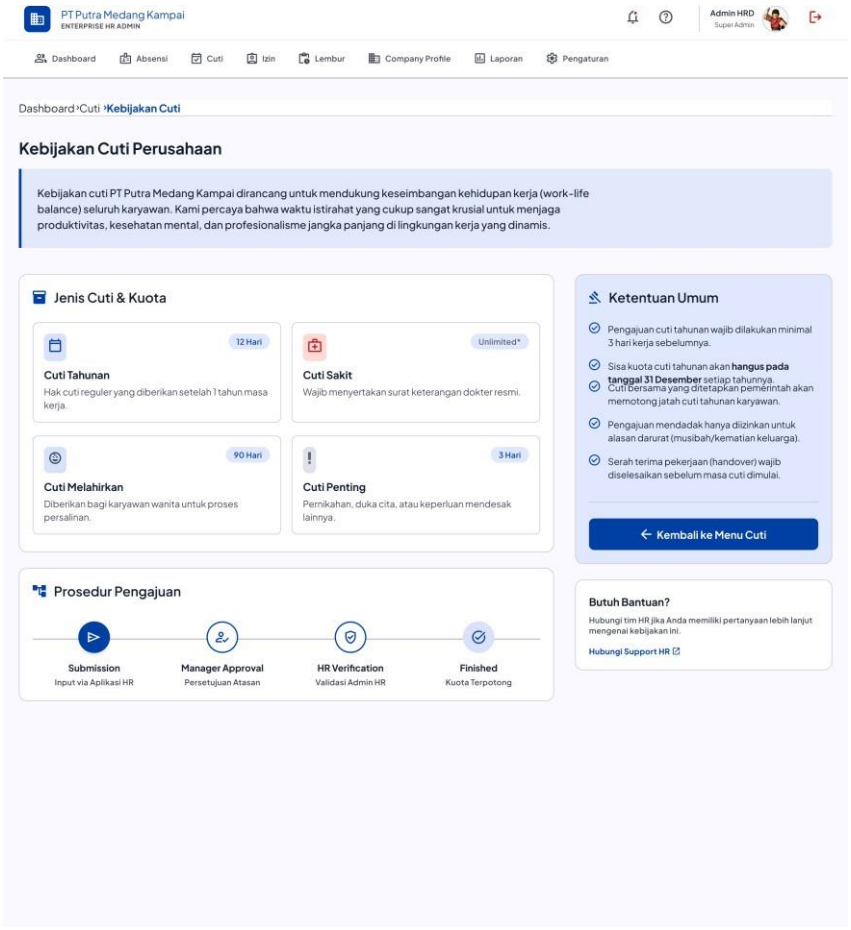
17) Halaman Ajukan Cuti



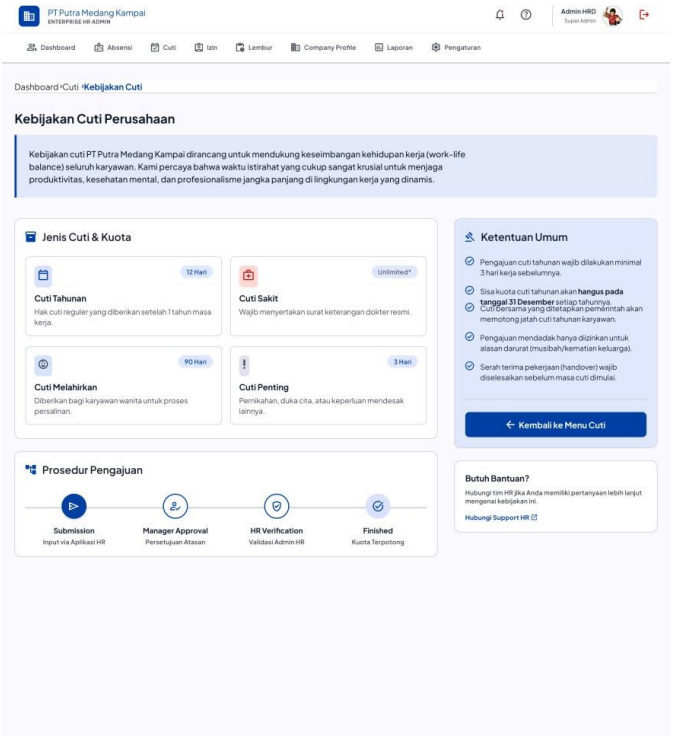
18) Halaman Pengajuan Cuti



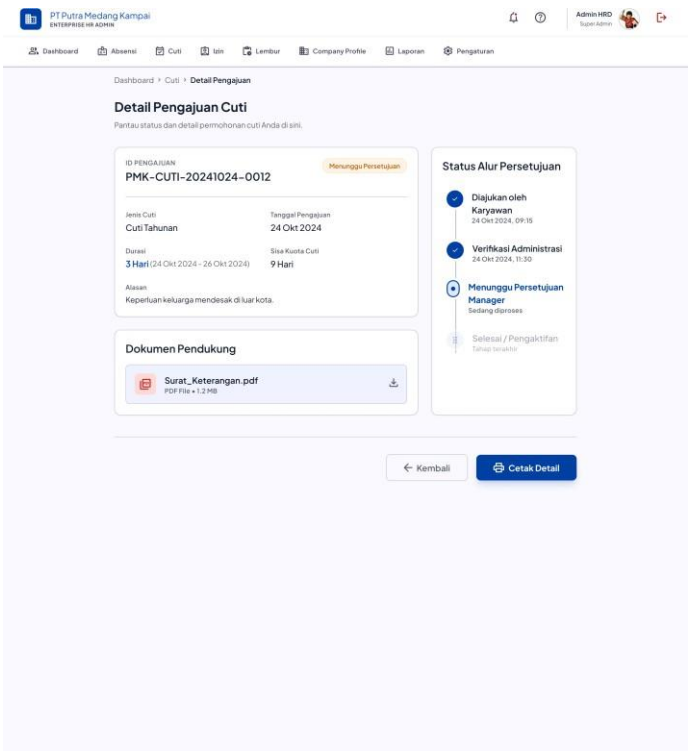
19) Halaman Kebijakan Cuti



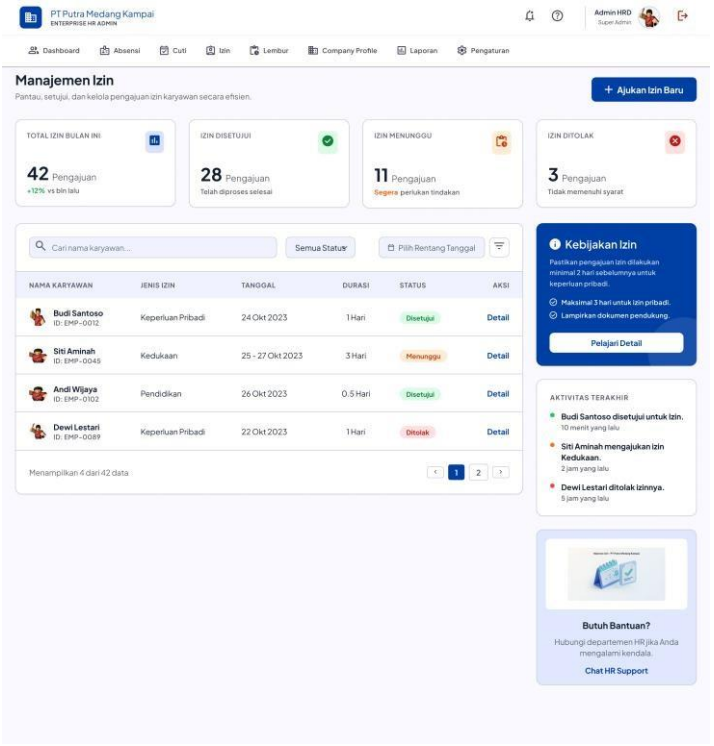
20) Halaman Status Pengajuan Cuti



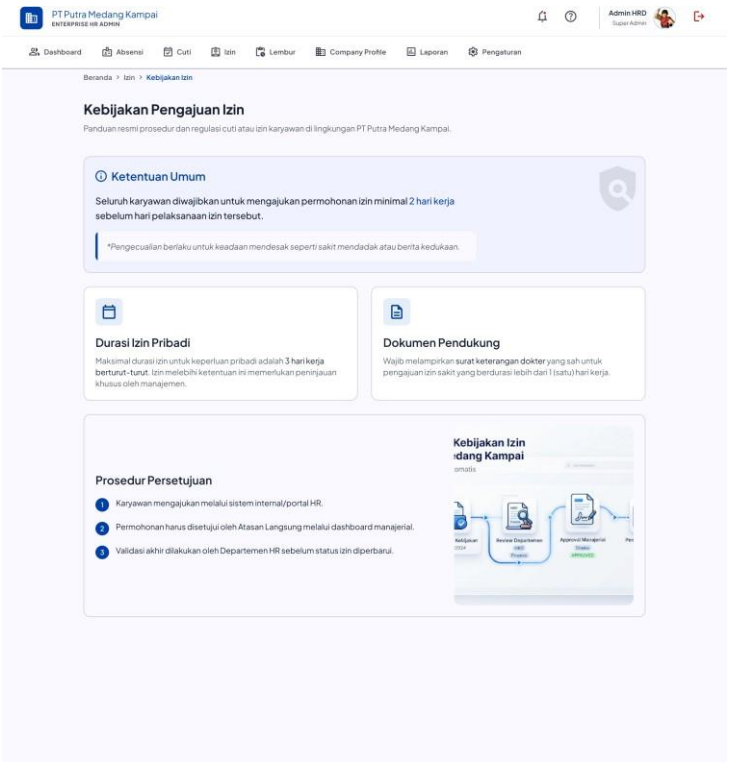
21) Halaman Detail Pengajuan Cuti



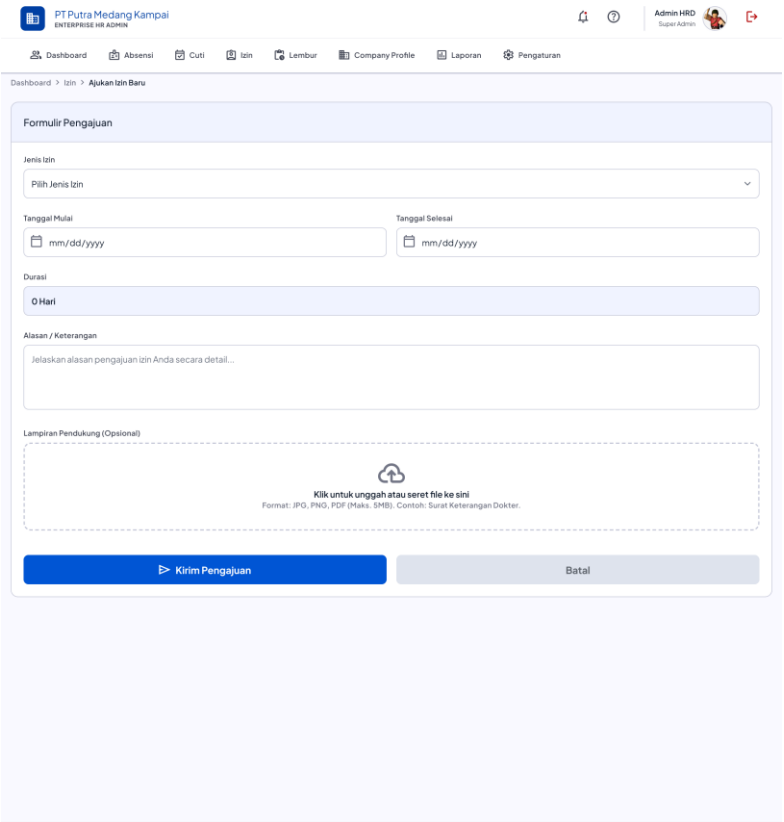
22) Halaman Izin



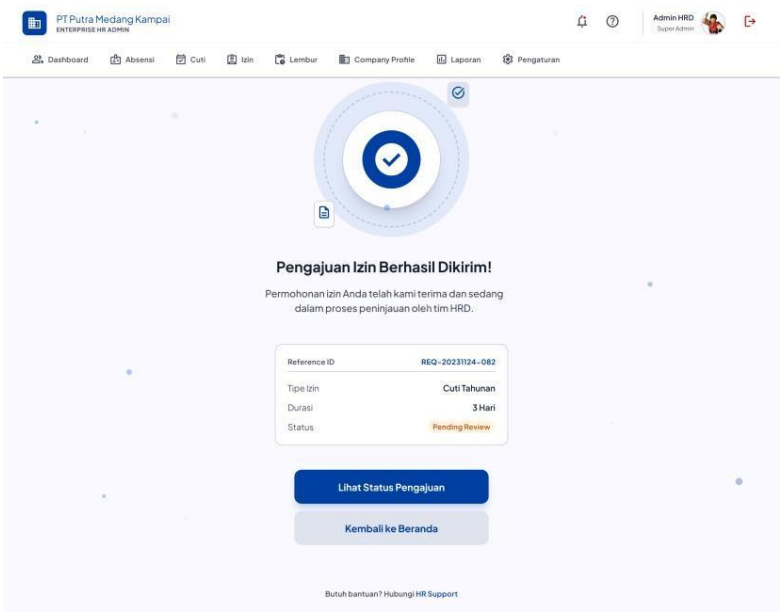
23) Halaman Kebijakan Izin



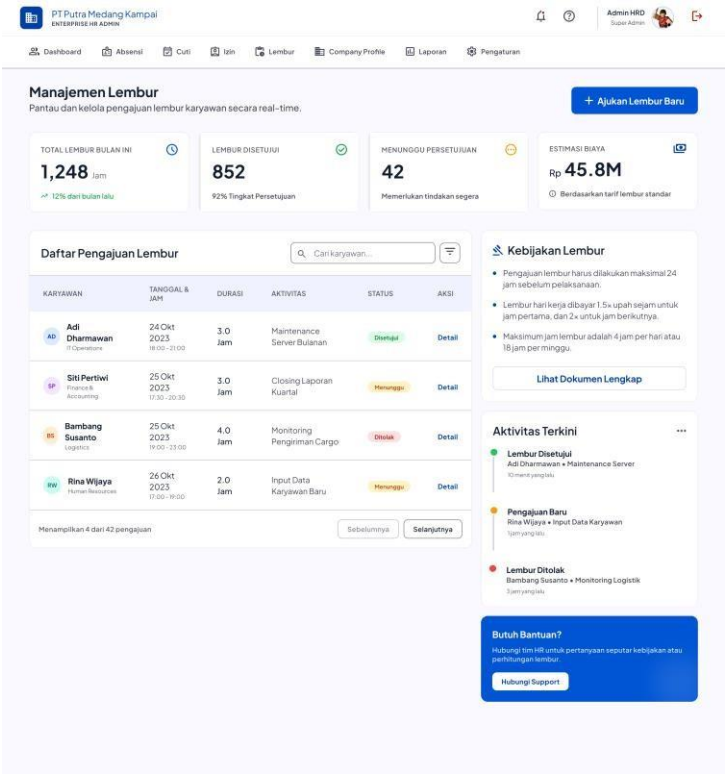
24) Halaman Ajukan Izin



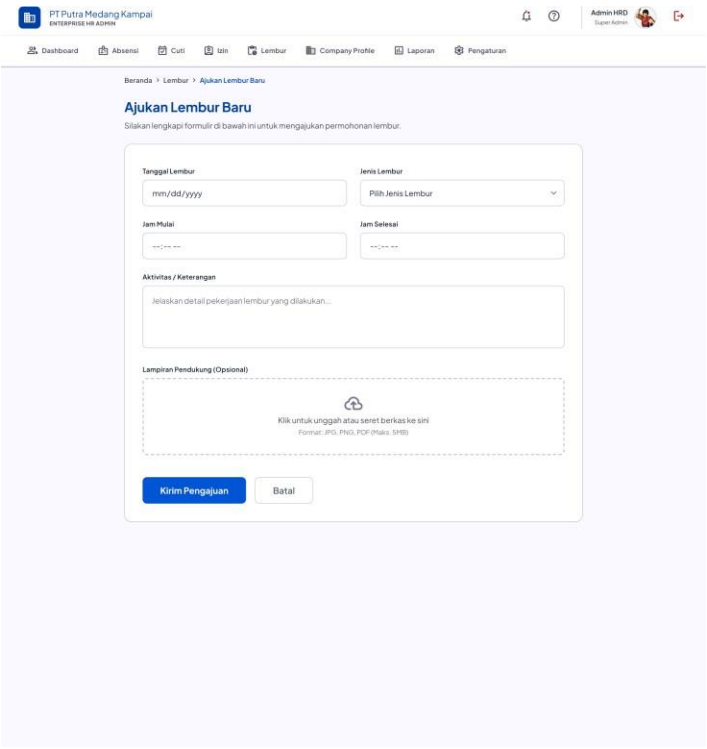
25) Halaman Pengajuan Izin



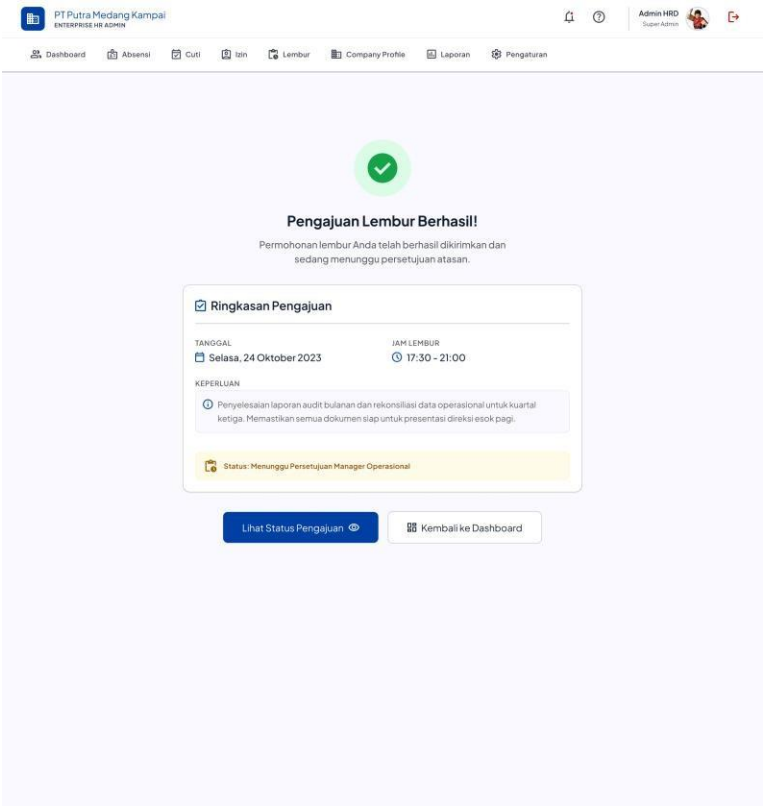
26) Halaman Lembur



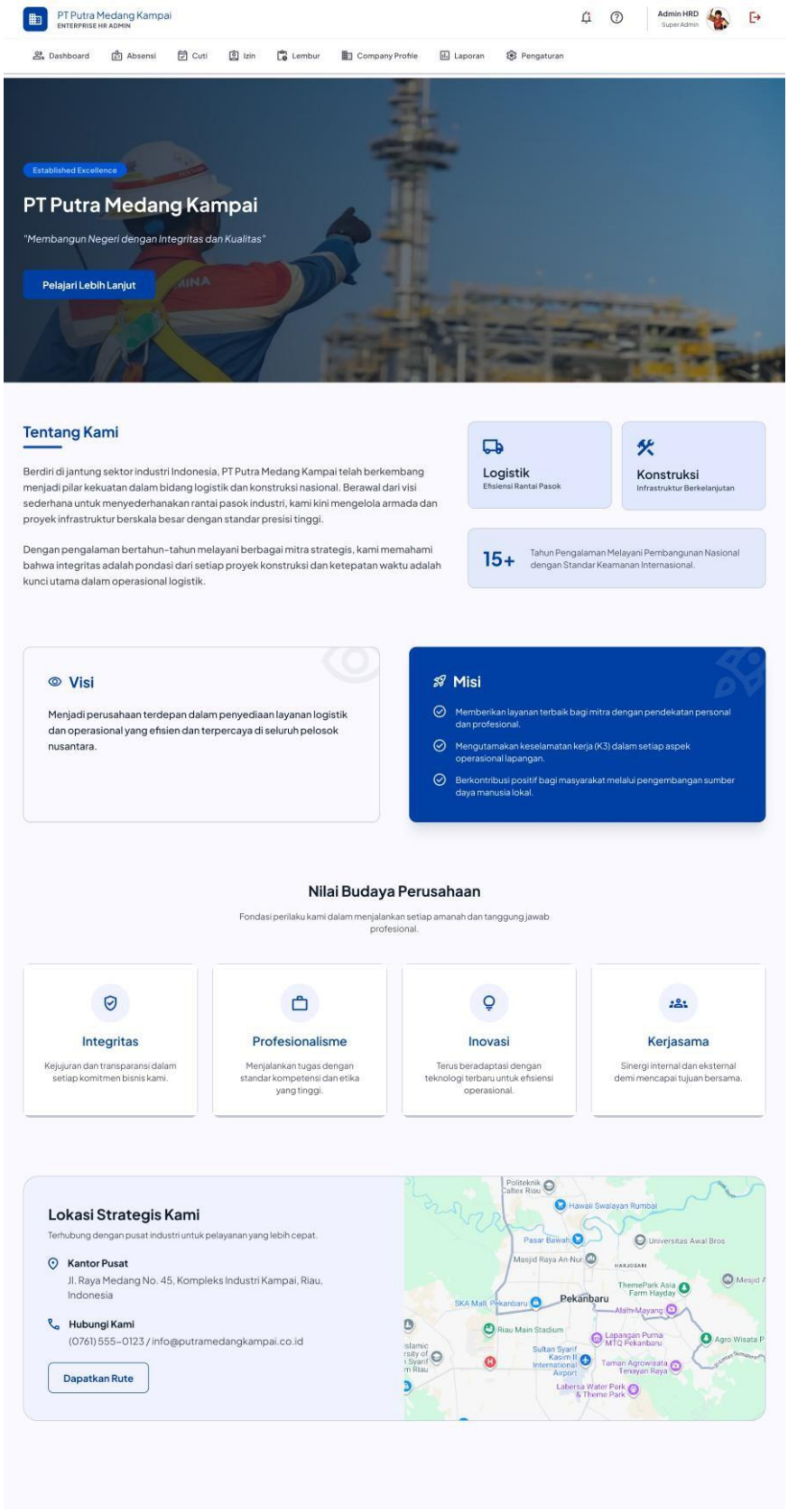
27) Halaman Ajukan Lembur



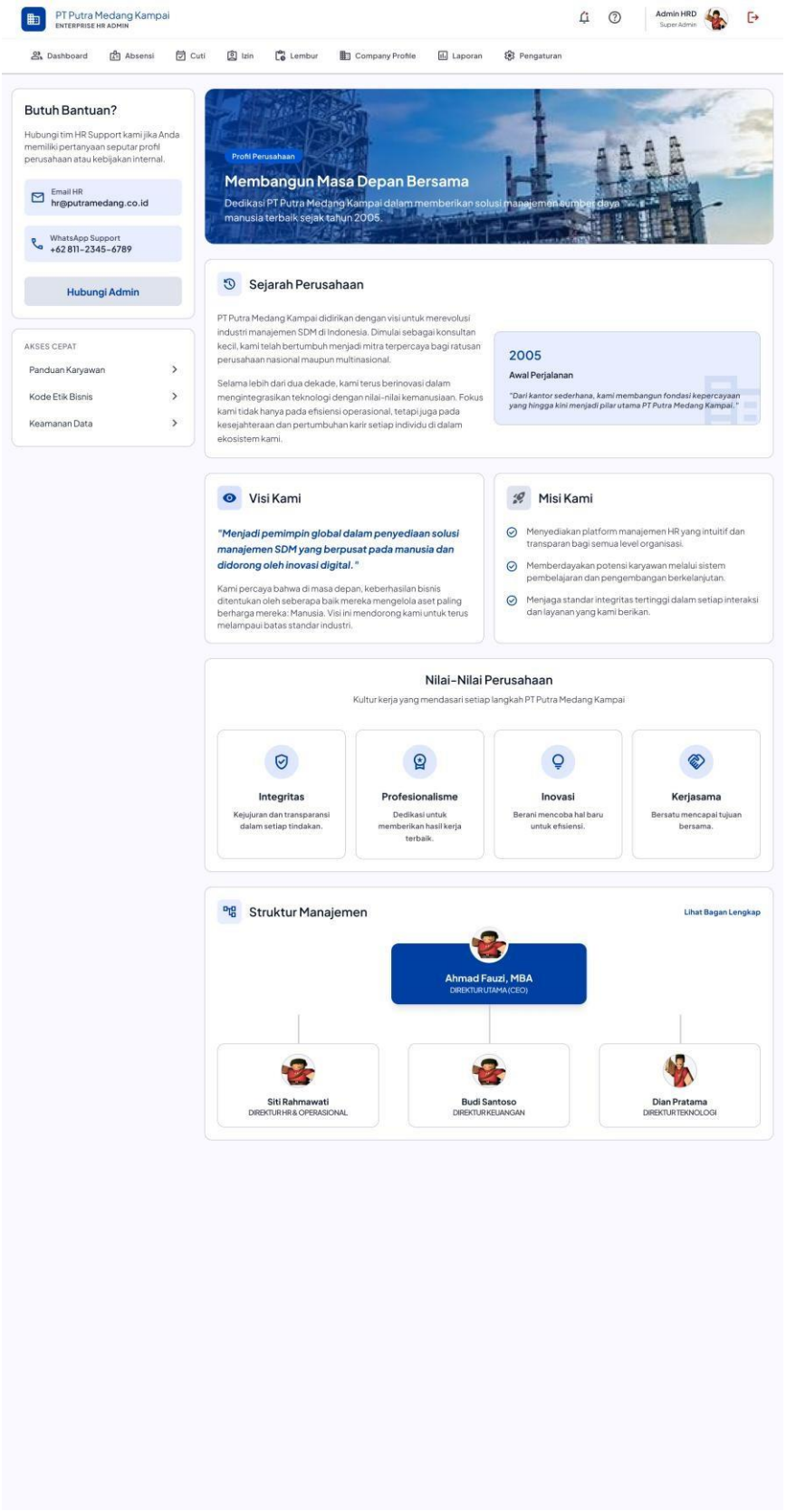
28) Halaman Pengajuan Lembur



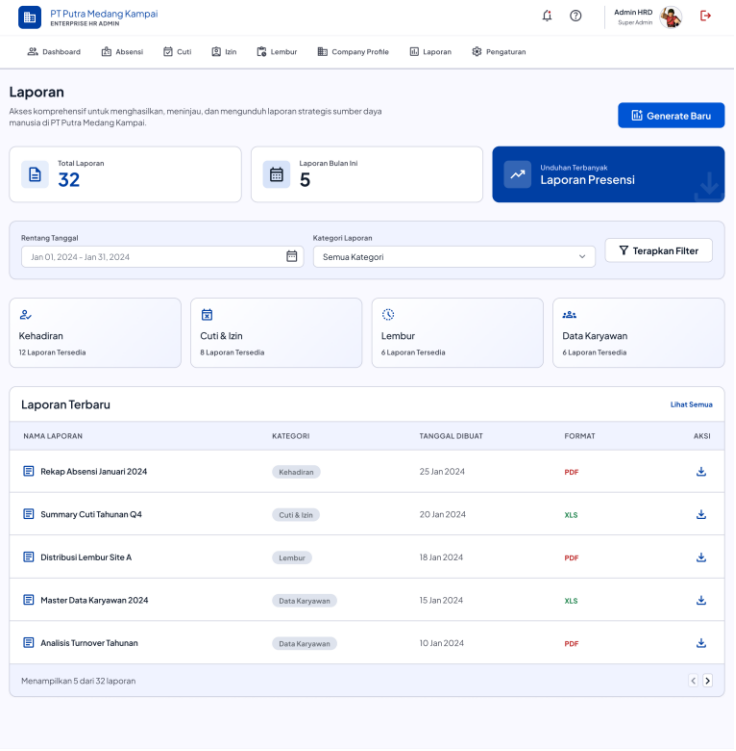
29) Halaman Company Profile



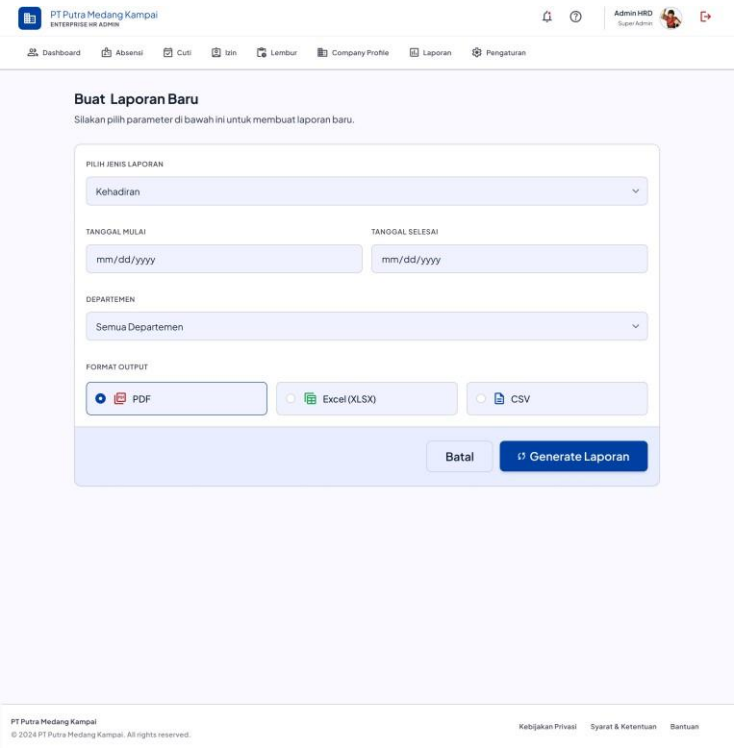
30) Halaman Detail Profile Perusahaan



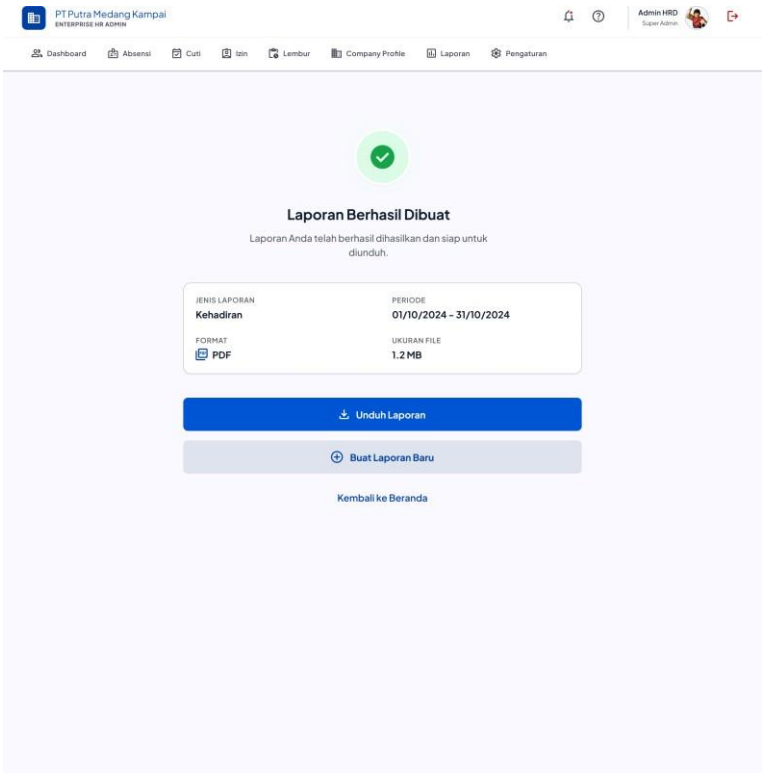
31) Halaman Laporan



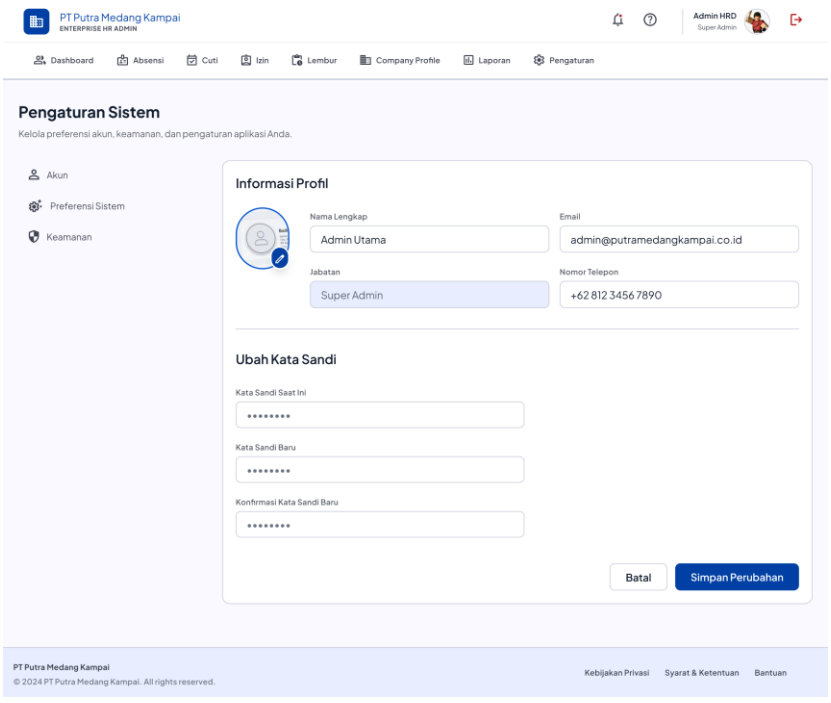
32) Halaman Buat Laporan



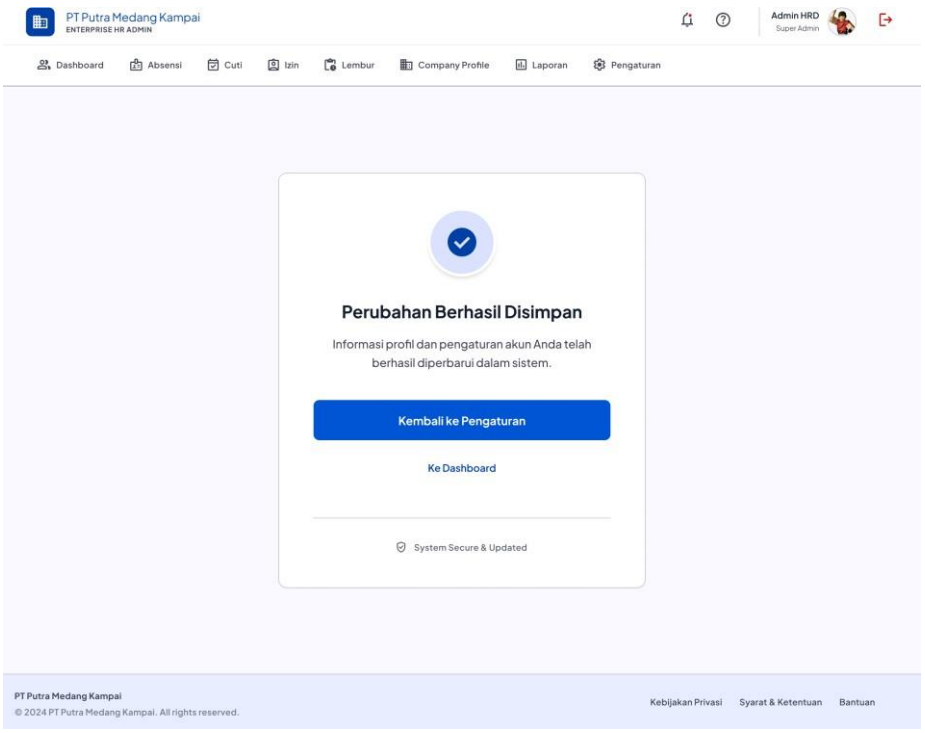
33) Halaman Laporan Berhasil Dibuat



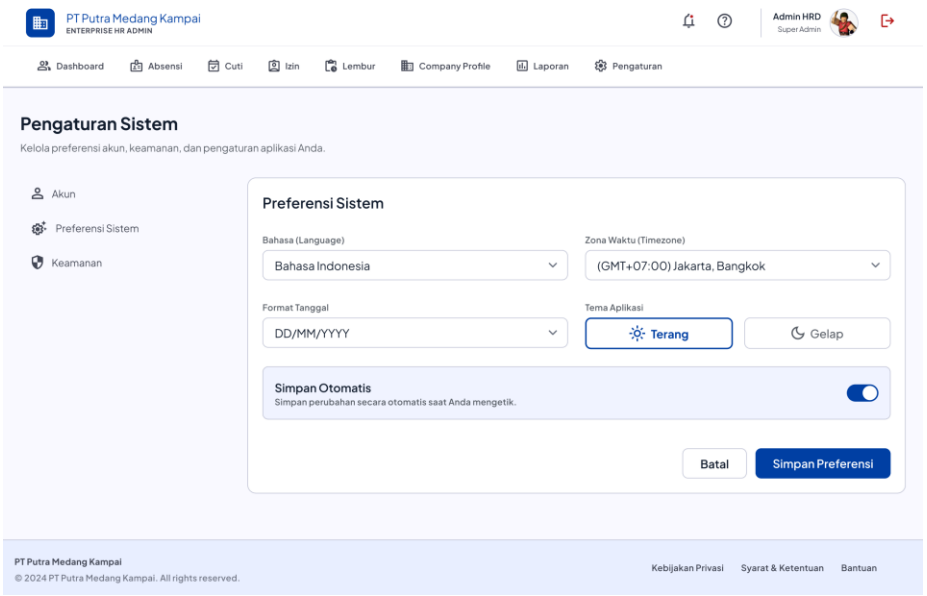
34) Halaman Pengaturan



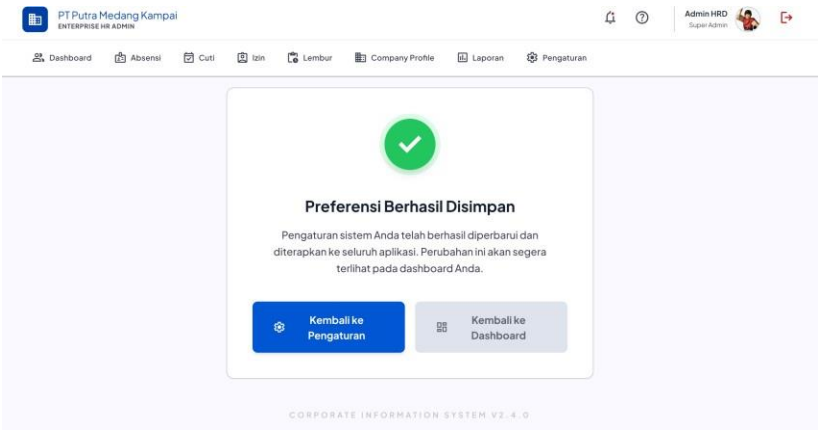
35) Halaman Simpan Berhasil



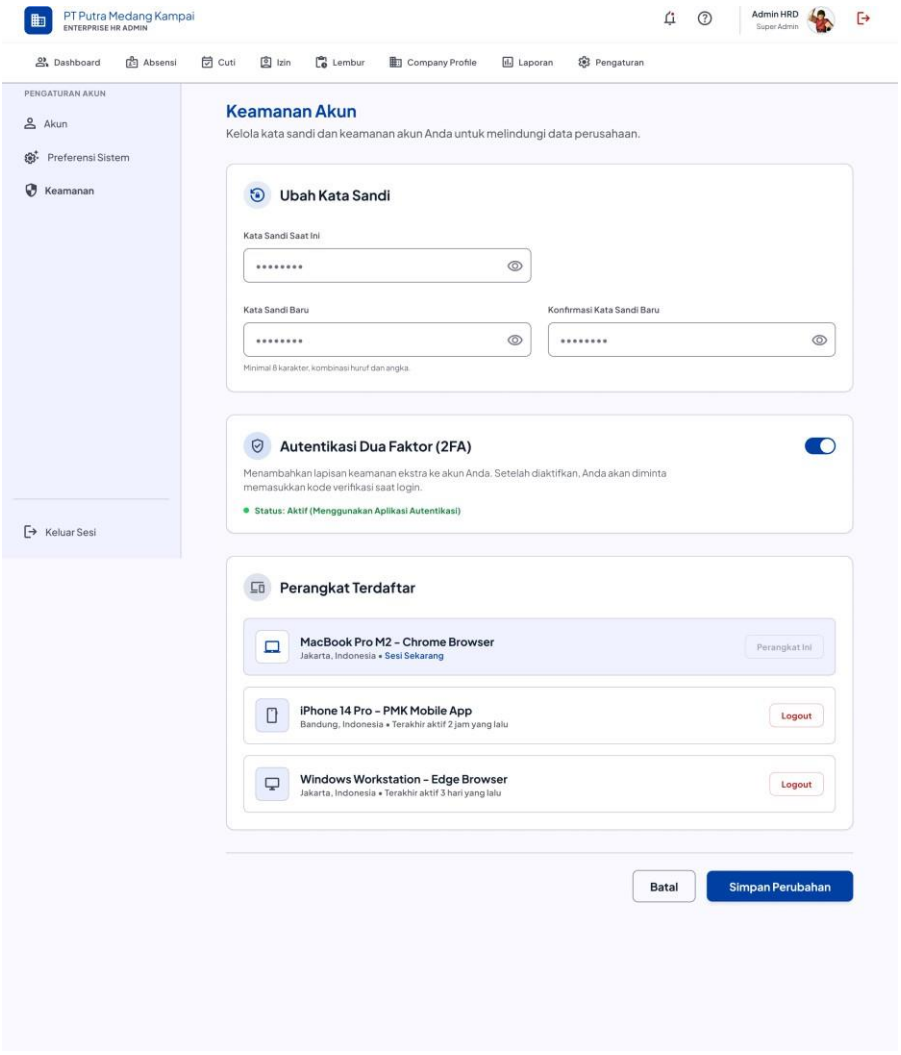
36) Halaman Pengaturan Preferensi



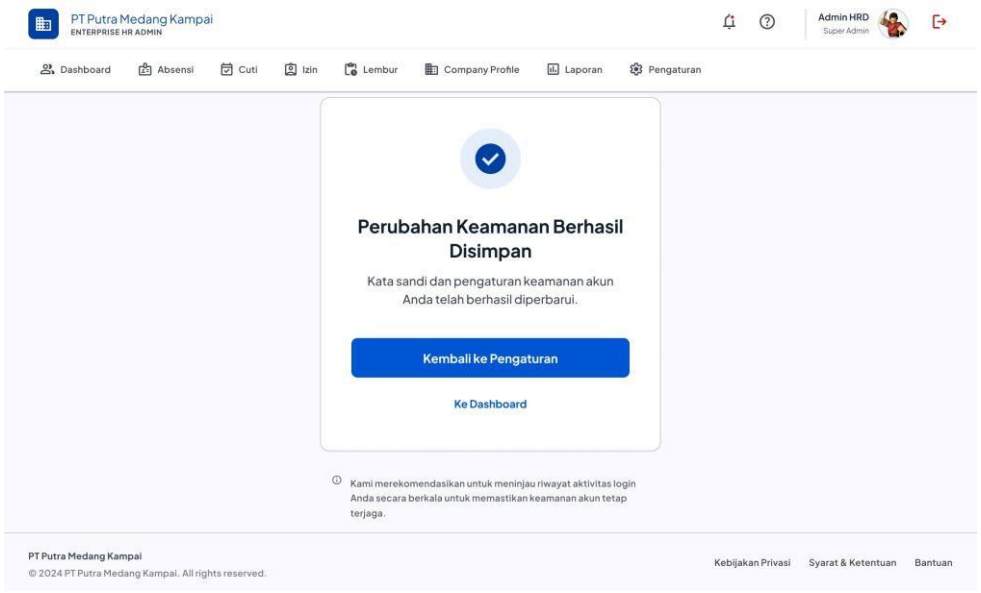
37) Halaman Preferensi Simpan



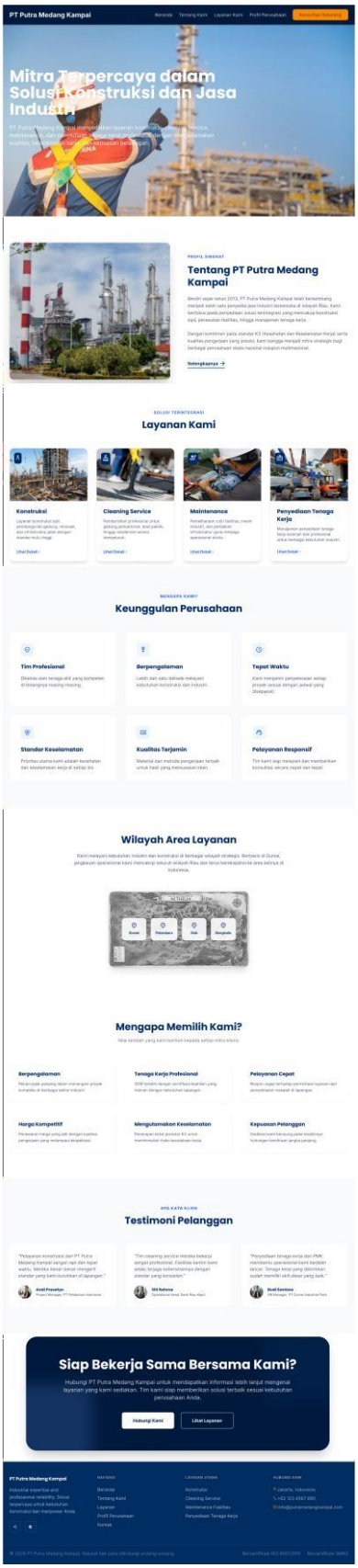
38) Halaman Pengaturan Keamanan



39) Halaman Simpan Keamanan Berhasil



40) Halaman Beranda



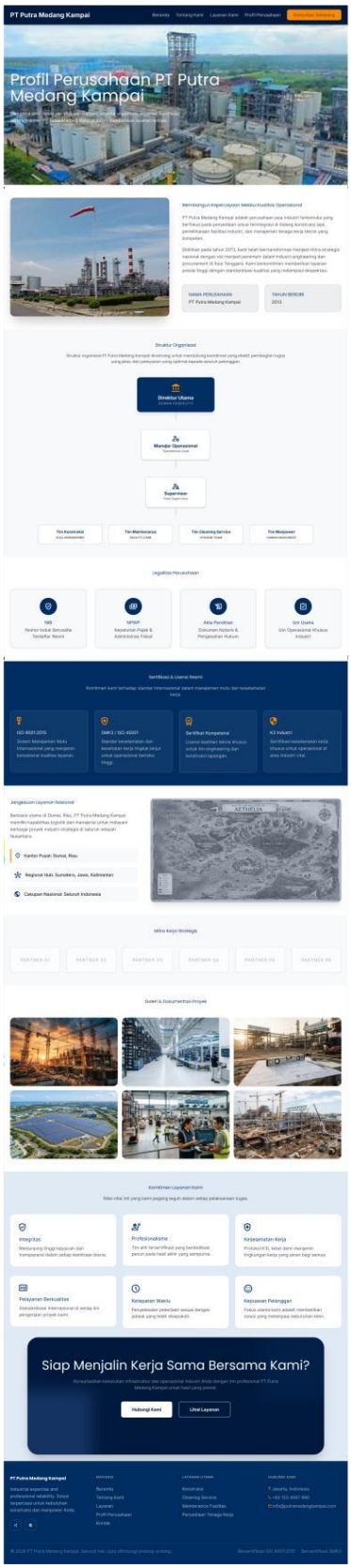
41) Halaman Tentang Kami



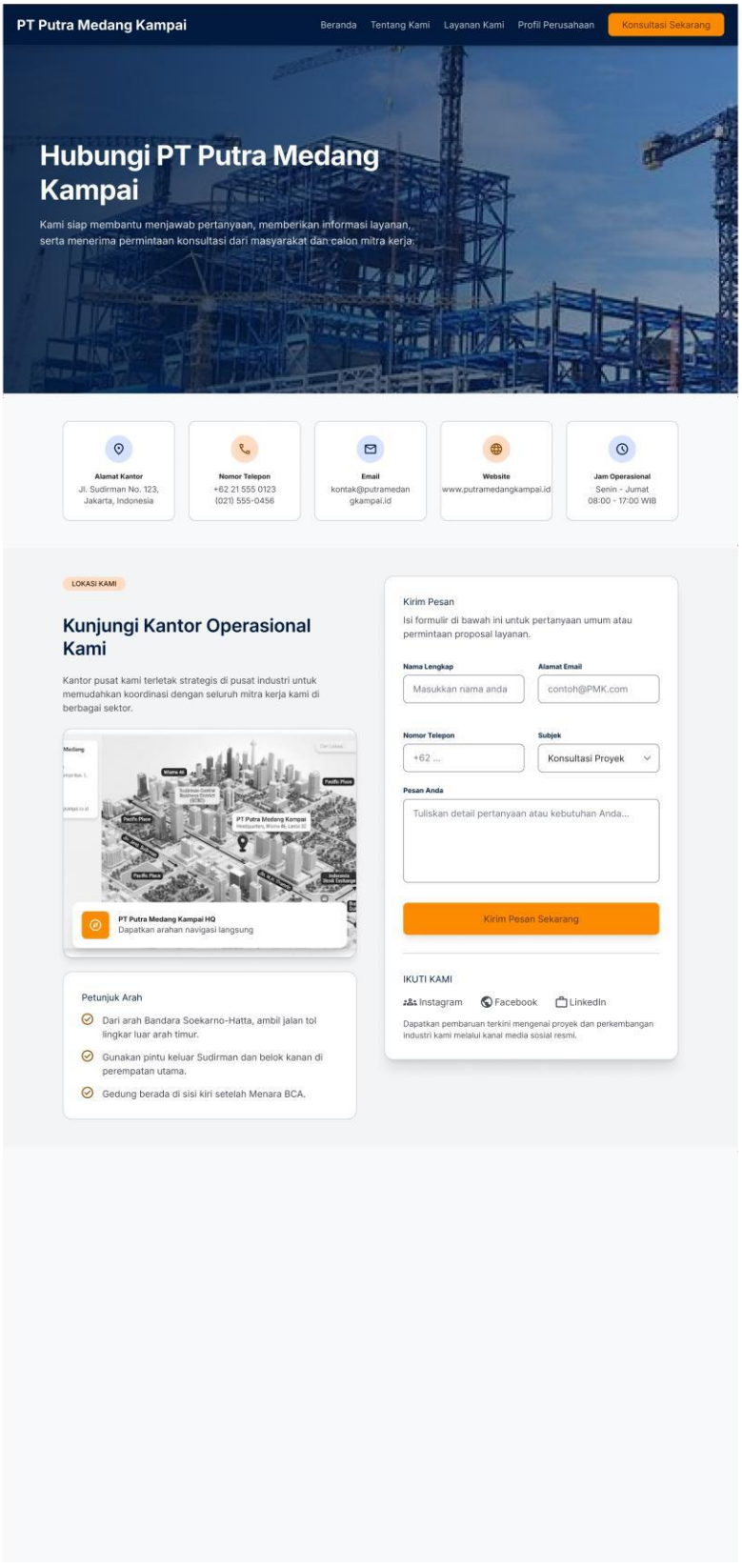
42) Halaman Layanan



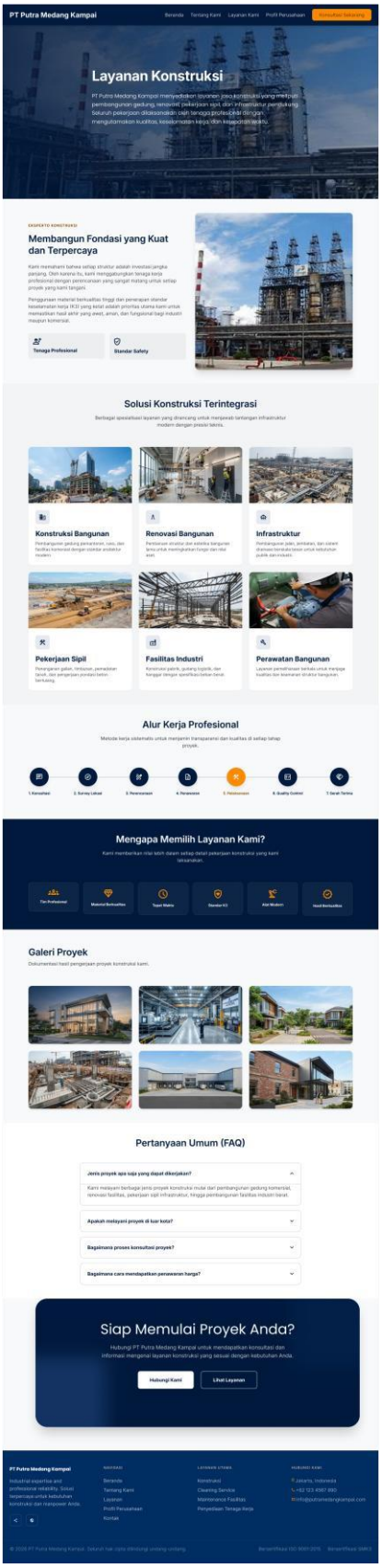
43) Halaman Profile Perusahaan



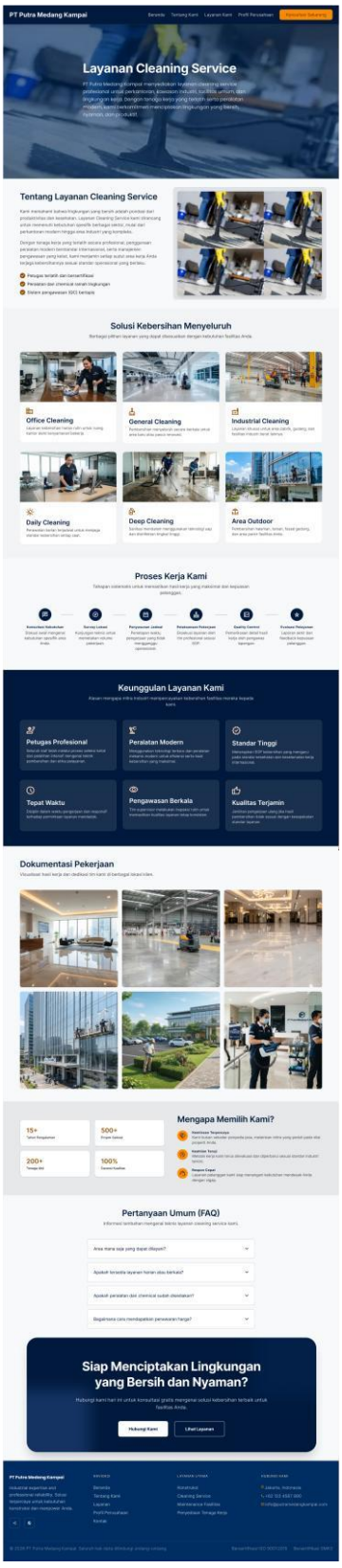
44) Halaman Kontak



45) Halaman Konstruksi



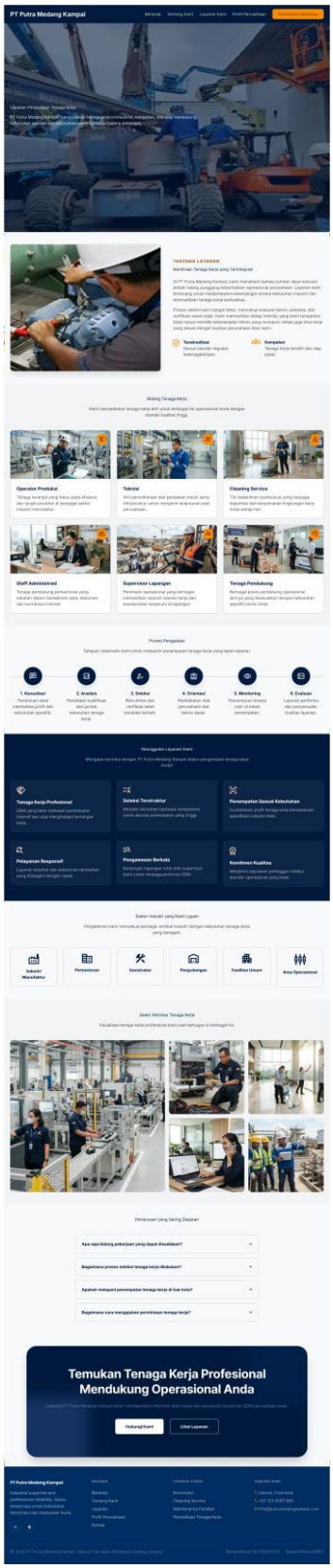
46) Halaman Cleaning Service



47) Halaman Maintenance



48) Halaman Penyedia Tenaga Kerja



49) Halaman Pesan Berhasi Dikirim

