

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa metode *Design Thinking* menjadi pendekatan yang efektif dalam merancang *user interface*. Melalui pendekatan ini, penelitian berhasil menghasilkan desain yang responsif, inovatif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna. Metode *Design Thinking* membantu dalam memahami dengan lebih mendalam kebutuhan pengguna aplikasi HRM *mobile*. Pendekatan ini mendorong kolaborasi antara pemangku kepentingan dan desainer, sehingga desain yang dihasilkan lebih akurat dan sesuai dengan harapan pengguna. Metode ini juga memprioritaskan kebutuhan pengguna dan melibatkan pengguna secara langsung melalui iterasi dan pengujian, sehingga menghasilkan *user experience* yang lebih baik.

Hasil penelitian ini memberikan kontribusi praktis kepada PT. Hashmicro Solusi Indonesia dalam perancangan *user interface* aplikasi HRM *mobile* yang lebih efektif dan mengikuti prinsip-prinsip desain terkini. Selain itu, penelitian ini juga memberikan wawasan dan panduan bagi peneliti dan praktisi desain yang tertarik untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam konteks perancangan *user interface* aplikasi. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa metode *Design Thinking* adalah pendekatan yang bermanfaat dan relevan dalam merancang *user interface* yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan pengguna.

5.2 Saran

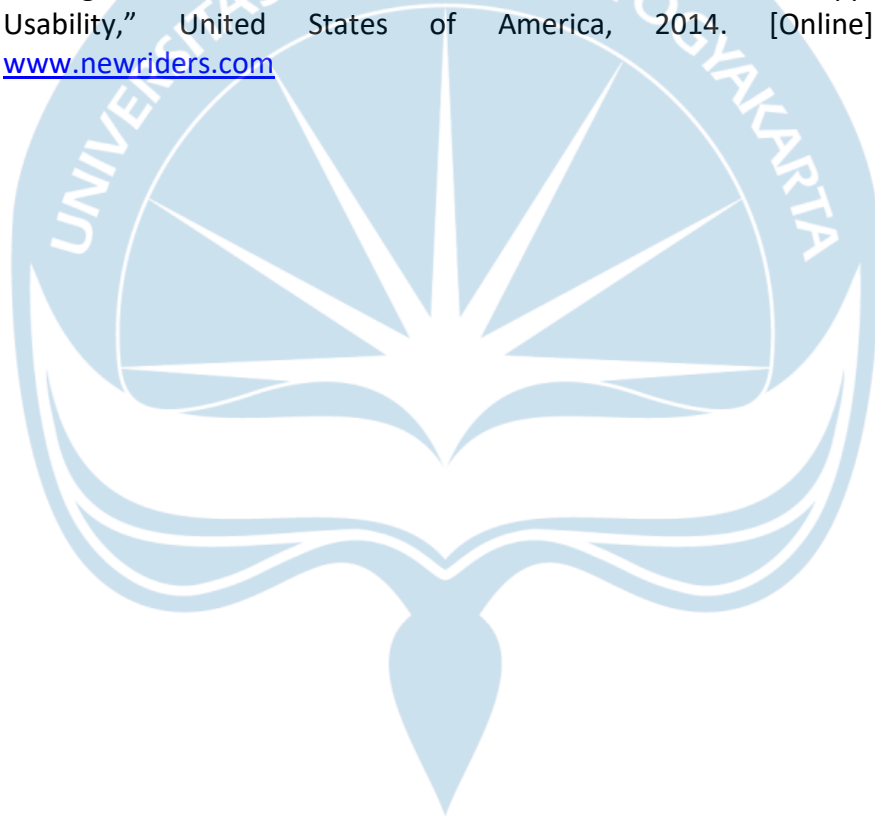
Untuk penelitian selanjutnya dalam topik perancangan desain *user interface* aplikasi *mobile* dengan menggunakan metode *Design Thinking*, berikut adalah beberapa saran yang dapat dipertimbangkan:

1. Fokuskan pada evaluasi *user experience* setelah implementasi desain *user interface*. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan pengujian pengguna yang lebih mendalam untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.
2. Penerapan teknologi baru dalam desain *user interface* dengan mengeksplorasi penerapan *artificial intelligence* (AI) atau teknologi berbasis suara (*voice-based*) dalam interaksi pengguna untuk menciptakan pengalaman yang lebih intuitif dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Viva Budy Kusnandar, "Indonesia Masuk Daftar 10 Negara Pengguna Internet Terbesar di Asia," *Databoks*, 2022. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/12/22/indonesia-masuk-daftar-10-negara-pengguna-internet-terbesar-di-asia> (accessed Mar. 02, 2023).
- [2] R. A. D. Pramesti and A. S. Hussein, "PENGARUH INTERNAL SERVICE QUALITY DAN INTERNAL CUSTOMER SATISFATION TERHADAP EMPLOYEE LOYALTY," *Manajemen Pemasaran Dan Perilaku Konsumen Universitas Brawijaya*, vol. 01, no. 1, pp. 29–38, 2022, doi: 10.21776/jmppk.
- [3] A. Nase, "Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Negeri Padang," 2018.
- [4] M. Gana Hartadi, I. Wayan Swandi, and I. Wayan Mudra, "WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER 'BUKALOKA,'" Denpasar, Indonesia, 2020.
- [5] I. F. Ashari and R. R. Muharram, "PENGEMBANGAN ANTARMUKA PENGGUNA KOLEPA MOBILE APP MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING DAN SYSTEM USABILITY SCALE," *JSil (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 9, no. 2, pp. 168–176, Sep. 2022, doi: 10.30656/jsii.v9i2.4993.
- [6] V. Salim, B. Fernandes, K. Sanjaya, K. P. Pierre Dimas, and A. Rahman, *Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Untuk Vending Machine Menggunakan Metode Design Thinking*. 2022.
- [7] S. Maharani, D. P. Kynta, B. A. Fernando, M. N. Anugrah, B. Putra, and R. P. Muhammad, *PERANCANGAN ANTARMUKA PENGGUNA PADA APLIKASI NIMBLESPACE DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING*. 2022.
- [8] R. I. Syabana, P. Y. Saputra, and A. Nur R, "PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU," *SIAP*, 2020.
- [9] F. Effendi *et al.*, *Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking*. 2022.
- [10] V. Sharma and A. K. Tiwari, "A Study on User Interface and User Experience Designs and its Tools," *World Journal of Research and Review (WJRR)*, vol. 12, no. 6, pp. 41–44, 2021, [Online]. Available: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-1:v1:en>.
- [11] J. Johnson, "Designing with the Mind in Mind Simple Guide to Understanding User Interface Design Rules," 2010.
- [12] W. O. Galitz, "The Essential Guide to User Interface Design Second Edition An Introduction to GUI Design Principles and Techniques."
- [13] Norman and Don, "THE DESIGN OF EVERYDAY THINGS," New York, 2013.
- [14] J. J. Garrett, *The Elements of User Experience : User-Centered Design for The Web and Beyond*, Second. United States of America, 2011.
- [15] A. Berni and Y. Borgianni, "From The Definition Of User Experience To A Framework To Classify Its Applications In Design," in *Proceedings of the Design Society*, Cambridge University Press, 2021, pp. 1627–1636. doi: 10.1017/pds.2021.424.

- [16] A. Cooper, R. Reimann, and D. Cronin, "About Face 3: The Essentials of Interaction Design, Third Edition."
- [17] Jeanne Liedtka, "Why Design Thinking Works," Sep. 2018. <https://hbr.org/2018/09/why-design-thinking-works> (accessed Mar. 02, 2023).
- [18] Harvard Design Foundation, "What is Design Thinking?" <https://www.interaction-design.org/literature/topics/design-thinking> (accessed Mar. 02, 2023).
- [19] G. Ambrose and P. Harris, *Design Thinking for Visual Communication*, 2nd ed. Bloomsbury Academic, 2015.
- [20] Chinonye. M. Onuoha, "Enhancing Design Workflow with Figma: A Guide for Engineers," Mar. 30, 2023. <https://nonye.hashnode.dev/enhancing-design-workflow-with-figma-a-guide-for-engineers> (accessed Apr. 23, 2023).
- [21] T. den. Dekker, *Design thinking*. Routledge, 2020.
- [22] M. Lewrick, P. Link, and L. J. Leifer, *The Design Thinking Playbook: Mindful Digital Transformation of Teams, Products, Services, Businesses and Ecosystems*. 2018.
- [23] S. Krug, "Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability," United States of America, 2014. [Online]. Available: www.newriders.com



TABEL REVISI

No	Revisi	Halaman
1.	Menyesuaikan pertanyaan wawancara dengan hasil wawancara pada tahap <i>empathize</i> .	Telah direvisi pada halaman 19 dan 24.
2.	Menambahkan hasil <i>brainstorming</i> pada tahap <i>ideate</i> .	Telah ditambahkan pada halaman 30.
3.	Menambahkan hasil <i>testing</i> sesudah dan sebelum <i>testing</i>	Telah ditambahkan pada halaman 119.
4.	Tahun Skripsi	Telah diubah pada sampul depan.
5.	Penulisan <i>Abstract (Format Italic)</i>	Telah diubah pada halaman v.
6.	Halaman judul gambar 2.1 terpisah dari gambar.	Telah diperbaiki menjadi satu halaman pada halaman 12.



LAMPIRAN

TRANSKIP WAWANCARA PERANCANG DENGAN TIM SISTEM ANALIS DALAM PROSES PENGUMPULAN INFORMASI

Nama: Saepi Ridwan dan Reizki Jihan Melani

Jabatan: Sistem Analis PT. Hashmicro Solusi Indonesia

Tempat: Kantor PT. Hashmicro Solusi Indonesia

Waktu: 5 November 2022.

Perancang	Selamat pagi, tim sistem analis! Terima kasih telah menyempatkan waktu untuk berbicara dengan saya. Saya ingin memulai dengan menganalisis masalah-masalah yang dihadapi pengguna dengan sistem HR sebelumnya. Bisakah Anda berbagi pengalaman Anda?
Sistem Analis	Selamat pagi juga! Dalam pengalaman kami, ada beberapa masalah yang dihadapi pengguna dengan sistem HR sebelumnya. Salah satunya adalah tampilan antarmuka yang tidak intuitif. Pengguna sering merasa kesulitan menavigasi dan menemukan fungsi yang mereka butuhkan, terutama saat masuk ke sistem dengan menggunakan <i>smartphone</i> . Hal ini mengakibatkan kesalahan input data dan kinerja yang tidak efisien.
Perancang	Paham. Tampilan antarmuka yang tidak intuitif bisa menjadi hambatan besar dalam penggunaan sistem. Apa lagi yang bisa Anda beritahu kami tentang masalah-masalah tersebut?
Sistem Analis	Masalah lainnya adalah kurangnya responsivitas antarmuka. Pengguna sering mengalami penundaan saat melakukan tindakan atau ketika mengakses informasi. Ini sangat mengganggu produktivitas mereka. Selain itu, ada juga masalah dengan pemrosesan data yang lambat. Beberapa operasi seperti penggajian atau pengaturan cuti membutuhkan waktu yang lama untuk diselesaikan, menyebabkan keputusan yang terlambat dan frustrasi pengguna.
Perancang	Saya memahami betapa pentingnya kecepatan dan responsivitas dalam sistem HRM. Apakah ada masalah lain yang ingin Anda sampaikan?
Sistem Analis	Tidak adanya notifikasi <i>real time</i> membuat pengguna kurang cepat dalam mendapatkan informasi terbaru, sehingga terkadang pengguna mengalami keterlambatan dalam menerima informasi.
Perancang	Notifikasi <i>real time</i> memang sangat dibutuhkan untuk mempercepat penyebaran informasi baru. Adakah masalah lain yang dapat disampaikan?
Sistem Analis	Ya, ada yaitu proses <i>check-in/check-out</i> melalui website membutuhkan banyak langkah yang rumit dan tidak intuitif. Tim HR harus melakukan navigasi yang rumit di <i>interface</i> website untuk menemukan opsi <i>check-in/check-out</i> , dan sering kali prosesnya memakan waktu yang cukup lama.

Perancang	Masalah absensi memang krusial dalam memenuhi kebutuhan pengguna. Terima kasih telah berbagi masalah-masalah tersebut. Sekarang, tim HR, apakah Anda punya saran atau harapan khusus untuk desain <i>user interface</i> HRM <i>mobile application</i> yang baru?
Sistem Analis	Tentu! Salah satu harapan kami adalah adanya tampilan antarmuka yang responsif dan mudah digunakan di berbagai perangkat <i>mobile</i> . Pengguna harus dapat dengan mudah mengakses sistem dari <i>smartphone</i> mereka tanpa kehilangan fungsionalitas utama. Kemudian, fitur-fitur yang sering digunakan harus dapat diakses dengan cepat dan tanpa kesulitan navigasi yang berlebihan. Kami juga berharap ada fleksibilitas dalam menyesuaikan fitur-fitur tersebut dengan kebutuhan kami.
Perancang	Saya mencatat harapan-harapan tersebut. Tim HR, apakah ada hal lain yang ingin Anda tambahkan sebelum kita melanjutkan ke tahap perancangan?
Sistem Analis	Tidak ada tambahan dari kami saat ini. Kami berharap masalah-masalah yang ada dalam sistem sebelumnya dapat diatasi melalui desain <i>user interface</i> yang lebih baik dan lebih intuitif.

TRANSKRIP PERMINTAAN REVISI DESAIN USER INTERFACE HRM MOBILE APPLICATION DARI TIM SISTEM ANALIS KEPADA TIM PERANCANG

Nama: Saepi Ridwan dan Reizki Jihan Melani

Jabatan: Sistem Analis PT. Hashmicro Solusi Indonesia

Tempat: Kantor PT. Hashmicro Solusi Indonesia

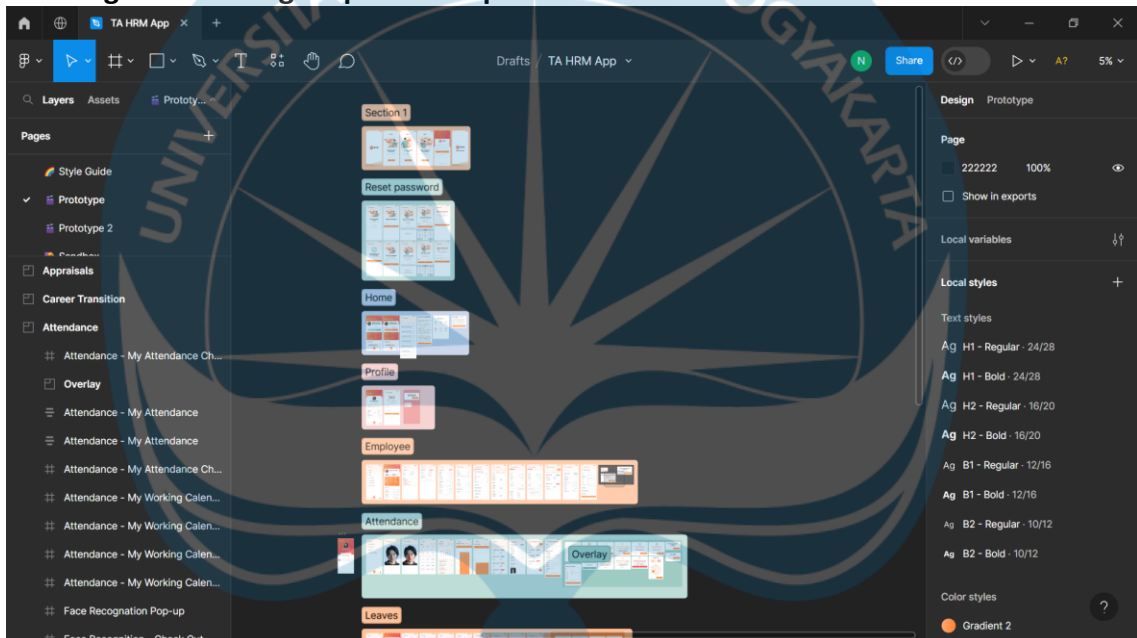
Waktu: 25 Desember 2023.

Sistem Analis	Halo tim perancang, kami telah meninjau desain <i>user interface</i> HRM <i>mobile application</i> yang telah kami terima sebelumnya. Kami memiliki beberapa permintaan revisi yang ingin kami sampaikan kepada kalian.
Perancang	Tentu, kami siap menerima dan mencatat permintaan revisi dari tim HR.
Sistem Analis	Baik, berikut adalah permintaan revisi yang kami miliki:
Sistem Analis	Pertama, kami ingin menambahkan keterangan "Powered by Hashmicro" pada halaman login.
Perancang	Duly noted. Kami akan menambahkan keterangan "Powered by Hashmicro" pada halaman login.
Sistem Analis	Selanjutnya, kami ingin menambahkan fitur Logout dan Change Password pada menu My Profile.

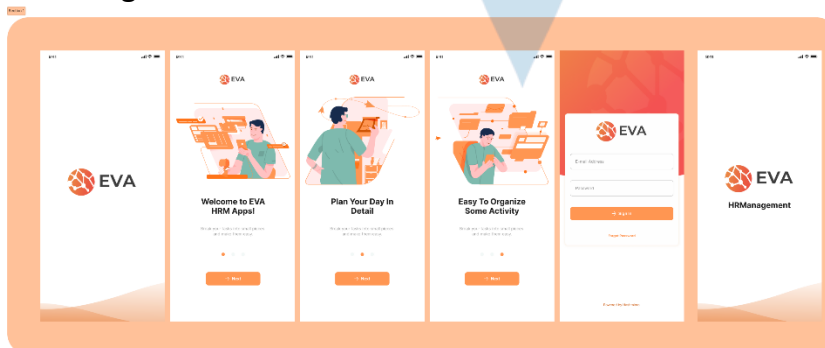
Perancang	Paham. Kami akan menambahkan fitur Logout dan Change Password pada menu My Profile.
Sistem Analisis	Kami juga ingin ide lain agar tampilan pada bagian Private Informations pada menu Employees tidak terlalu memanjang jika terdapat banyak data. Selain itu, kami ingin pengguna dapat mengedit dan menghapus data tersebut. Begitu juga pada bagian Employee Probation, kami ingin tampilannya tidak terlalu memanjang jika terdapat banyak data, terutama jika reviewer lebih dari satu. Terakhir, kami ingin menambahkan status "On going" dan "Expired" pada bagian Employee Disciplinary.
Perancang	Paham. Kami akan mencari solusi agar tampilan tidak memanjang saat menampilkan banyak data pada halaman Private Informations dan Employee Probation. Kami juga akan menambahkan status "On going" dan "Expired" pada halaman Employee Disciplinary.
Sistem Analisis	Selanjutnya, kami ingin sistem Check-In/Check Out pada menu Attendance tidak menggunakan fitur berfoto. Kami ingin sistem yang langsung mendeteksi wajah dan lokasi, serta memberikan informasi terkait.
Perancang	Baik, kami akan mengganti fitur berfoto pada halaman Check-In/Check Out.
Sistem Analisis	Kami juga menginginkan adanya filter untuk tahun, bulan, minggu, dan hari pada bagian My Working Calendar.
Perancang	Noted. Kami akan menambahkan filter untuk tahun, bulan, minggu, dan hari pada bagian My Working Calendar.
Sistem Analisis	Terakhir, pada menu My Expenses (Create), kami ingin menyediakan dua opsi, yaitu mengunggah file langsung atau membuat dan memasukkan data satu per satu.
Perancang	Noted. Kami akan menambahkan dua opsi tersebut pada halaman My Expenses (Create), yaitu mengunggah file langsung atau membuat dan memasukkan data satu per satu.

Sistem Analis	Terima kasih atas perhatian dan kerjasamanya. Untuk saat ini, permintaan revisi tersebut sudah cukup.
Perancang	Terima kasih atas masukan dan permintaan revisinya. Kami akan segera mengimplementasikan perubahan yang diminta dan memberikan pembaruan desain secepat mungkin.
Sistem Analis	Terima kasih banyak atas usaha dan perhatiannya. Kami sangat menghargai kerja sama ini. Sampai jumpa di kesempatan berikutnya!
Perancang	Terima kasih juga atas kerja sama yang baik. Sampai jumpa, tim HR!

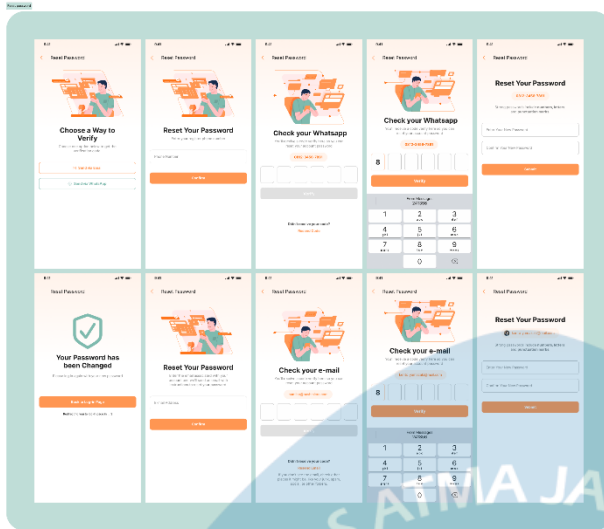
Rancangan Desain Figma pada Setiap Menu



- Login



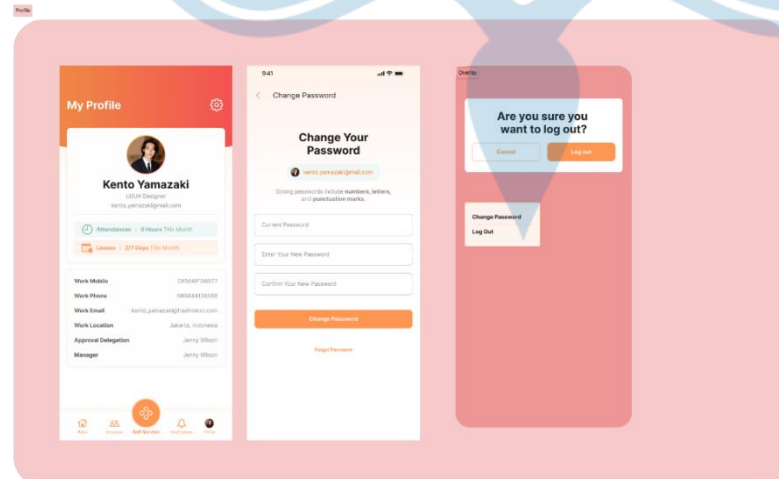
- Reset Password



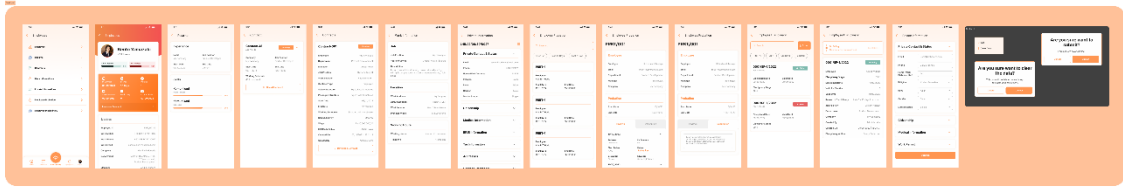
- Home



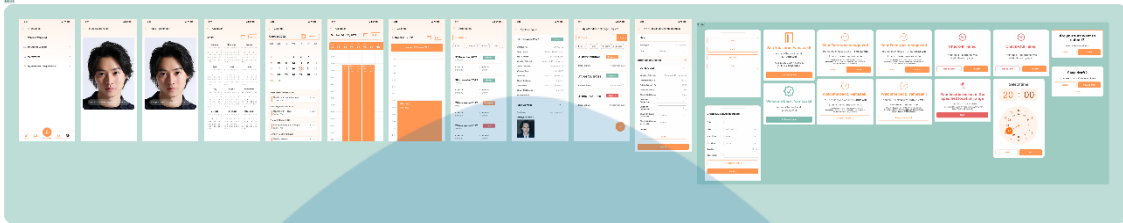
- My Profile



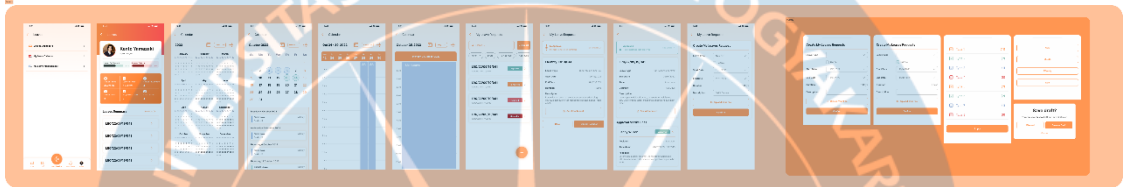
- Employee



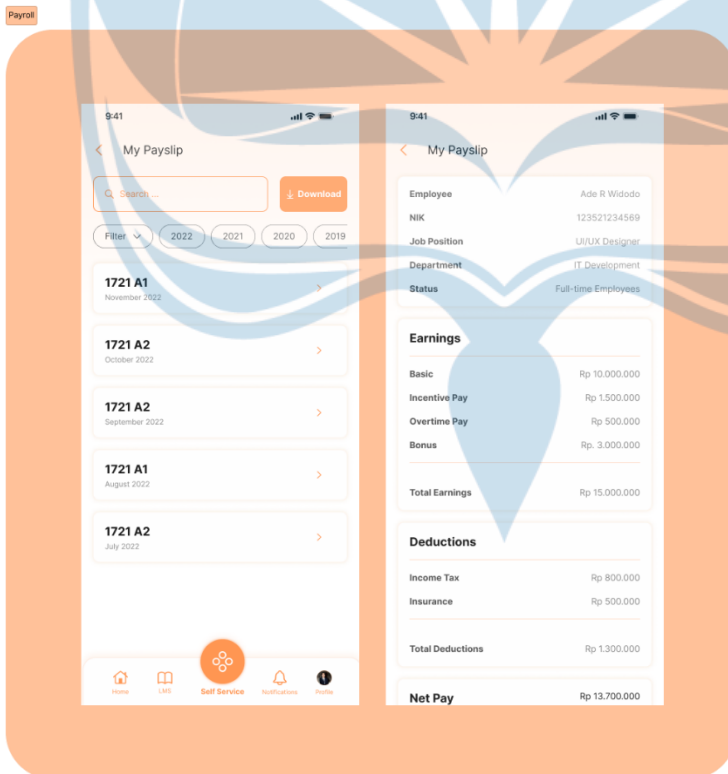
- Attendance



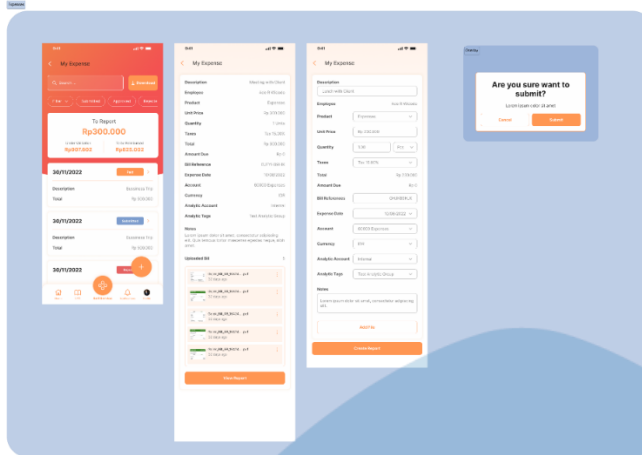
- Leaves



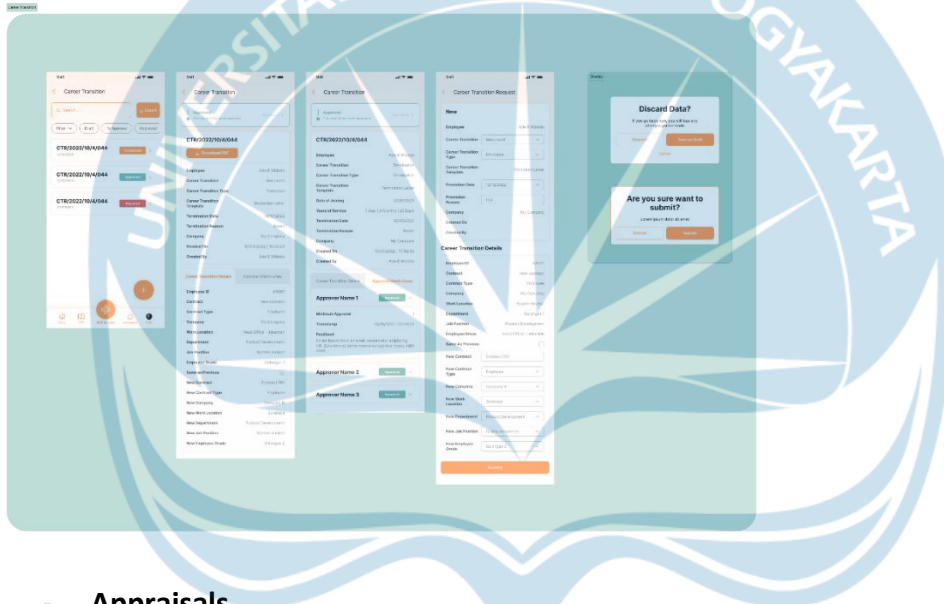
- Payroll



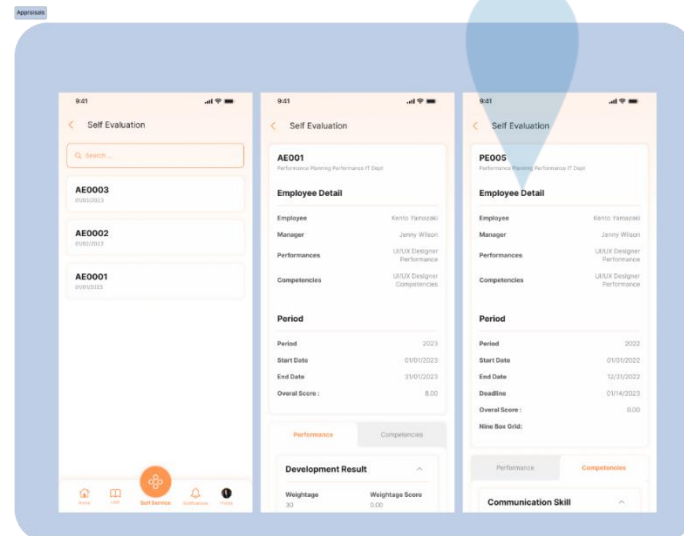
- Expenses



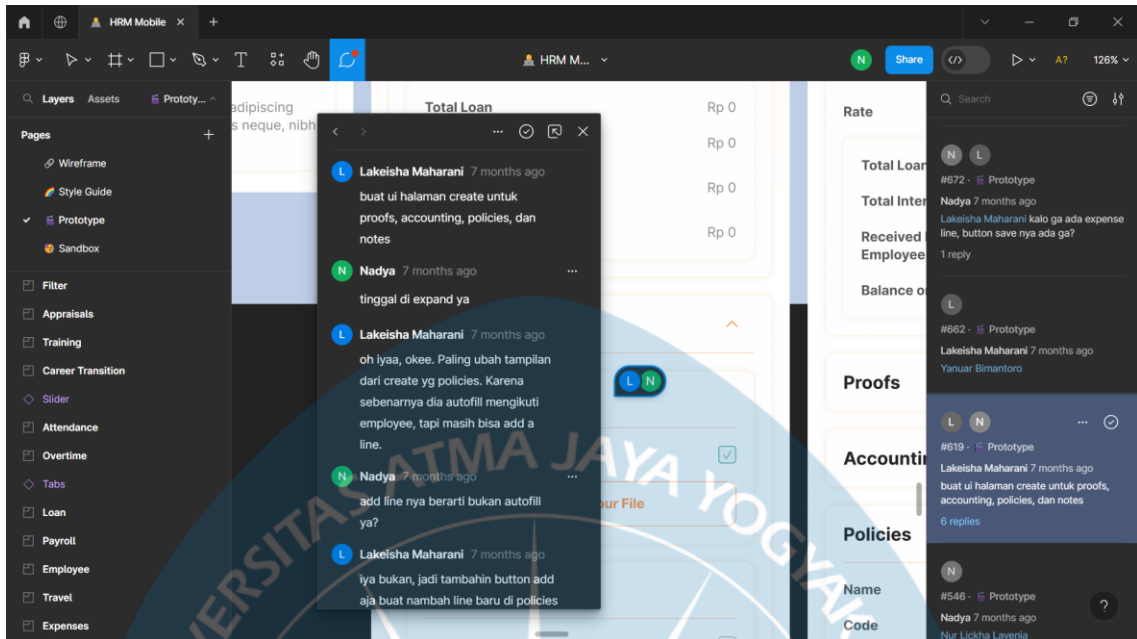
- Career Transition



- Appraisals



Salah satu tahap testing yang dilakukan perancang dengan salah satu tim sistem analis



Interaction setiap fitur pada masing-masing menu

