

Perancangan UI/UX Aplikasi Pengajuan Cuti dengan Metode *Design Thinking*

Angger Styo Yuniarti ^{1*}, Muhammad Arif Kurniawan ², Andi Rukmana ³

^{1 2 3}Dosen Tetap, Universitas Insan Pembangunan Indonesia

anggerstyoyuniarti06@gmail.com^{1*}, awan.insanpembangunan@gmail.com²,
rukmana.andi@gmail.com³

ABSTRACT

The application of technology in the company does not only buying and selling transactions. However, in terms of employee recruitment and the human resource, also take advantage of this technology. Procedure for request on leave at company XYZ is still manually. To create an application that is easy to use and what is needed, it is necessary to UI-UX design using the Design Thinking method. Based on the results of research conducted by applying the design thinking method in the UI-UX design process for request on leave, It was concluded that create UI-UX design can help developers to create mobile applications as needed by users especially employees at PT. XYZ.

Keywords : *Design Thinking, Request On Leave, UI-UX design,*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini, menimbulkan efek kemudahan bagi masyarakat terlebih dari sektor bisnis. Penggunaan teknologi dalam suatu perusahaan, tidak hanya mencakup transaksi jual beli, namun dari segi perekrutan karyawan dan sistem kepegawaian pun juga memanfaatkan kecanggihan ini.

Hal ini tidak berlaku dengan PT. XYZ, perusahaan yang bergerak di bidang *material handling* ini dalam pemanfaatan teknologi hanya sekedar absen karyawan melalui *finger print machine*. Sedangkan prosedur pengajuan cuti masih manual di mana karyawan meminta *form* cuti ke admin *payroll* dan admin *payroll* mengirimkan *form* cuti tersebut melalui email, kemudian karyawan bersangkutan mencetak *form* tersebut dan mengisi data yang diperlukan dan proses-proses selanjutnya membuat karyawan repot.

Untuk membuat aplikasi yang mudah digunakan dan sesuai dengan apa yang dibutuhkan, perlu dilakukan Perancangan UI dan UX dengan menggunakan metode *Design Thinking*. UI (*User Interface*) merupakan mekanisme komunikasi antara *user* dengan sistem di sebuah program, baik itu aplikasi *website*, *mobile*, ataupun *software*. Mekanisme disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang tengah dikembangkan. Sedangkan UX atau *User experience* adalah pengalaman yang diberikan *website*, *mobile* atau *software* kepada

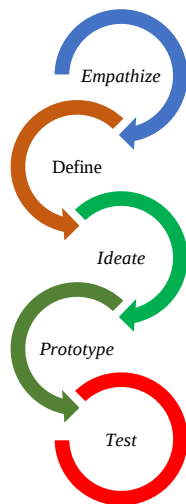
penggunanya agar interaksi yang dilakukan menarik dan menyenangkan. (Himawan dan Yanu, 2020).

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah membuat perancangan UI-UX dalam proses pengajuan cuti pada PT. XYZ. Diharapkan dengan dilakukannya perancangan ini dapat mempermudah pihak *developer* dalam membuat sistem aplikasi pengajuan cuti yang mempermudah karyawan dalam proses pengajuan cuti, mempermudah karyawan dalam informasi sisa cuti. Serta tak kalah penting adalah memberikan kemudahan untuk karyawan dan admin *payroll* dalam memantau proses pengajuan cuti.

METODE PENELITIAN

Design Thinking merupakan proses iteratif yang berupaya memahami keinginan pengguna, menumbuhkan lahirnya berbagai asumsi, mendefinisikan kembali masalah, serta menciptakan solusi untuk purwarupa, pengujian produk dan layanan untuk mengungkap cara-cara baru untuk memenuhi kebutuhan pengguna. (Rachim, 2021).

Berikut ini adalah tahapan proses *Design Thinking* :



Gambar 1. Proses *Design Thinking*

1. *Empathize* : meneliti kebutuhan pengguna
2. *Define* : menentukan kebutuhan/ keinginan pengguna
3. *Ideate* : berassumsi dan menciptakan ide
4. *Prototype* : mulai menghasilkan solusi
5. *Test* : uji coba solusi

Design thinking mengambil pendekatan holistik yang tidak hanya mengutamakan fungsionalitas tetapi juga mempertimbangkan pengalaman sosial pengguna. Seiring berjalannya waktu, desain telah memainkan peran penting dalam inovasi, salah satunya dalam pengembangan sistem informasi (Matthews dan Wrigley, 2017).

PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* sehingga prosedur yang dilakukan sesuai dengan proses pada *Design Thinking* :

1. *Empathize*

Pada proses ini penelitian dilakukan dengan melakukan kegiatan yang bertujuan untuk memahami kebutuhan para karyawan pada PT. XYZ dengan melakukan wawancara (langsung maupun tidak langsung). Serta dilaksanakan juga pengamatan untuk mempelajari proses bisnis sebagai acuan dalam pembuatan fitur-fitur yang akan digunakan dan diperlukan pada aplikasi.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Wawancara

No	Pertanyaan
1	Bagaimana proses pengajuan cuti saat ini?
2	Apakah sering terjadi kendala dalam proses pengajuan cuti?
3	Sistem aplikasi seperti apa yang diharapkan?

2. *Define*

Proses kedua pada metode *design thinking* adalah proses *Define*, pada proses ini penelitian dilakukan untuk mengidentifikasi masalah inti berdasarkan hasil pada tahapan sebelumnya, guna membantu dalam menyelesaikan masalah.

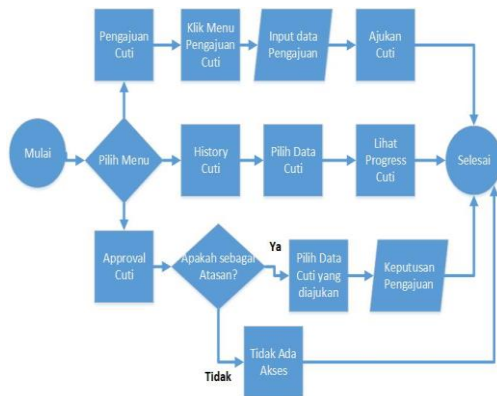
Tabel 2. Pendefinisian Kebutuhan Pengguna

No	Pertanyaan
1	Aplikasi mudah diakses di <i>smartphone</i>
2	Aplikasi Pengajuan Cuti bersifat <i>Real Time</i>
3	Pengajuan cuti dapat diajukan setiap saat/kapanpun
4	Karyawan dapat memantau proses pengajuan cuti
5	Karyawan dapat mengetahui sisa cuti/ saldo cuti ter- <i>update</i>

3. *Ideate*

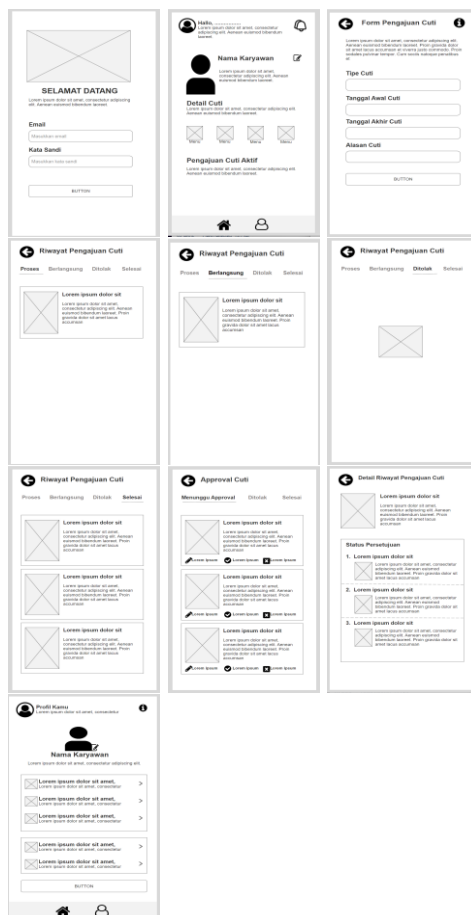
Proses *Ideate* ini merupakan proses mengumpulkan ide-ide untuk menggambarkan solusi yang dibutuhkan dalam penyelesaian masalah yang terjadi. Desain *wireframe* digunakan untuk menggambarkan solusi dengan memanfaatkan aplikasi design ui-ux Figma.

Berikut ini adalah *user flow* yang akan diterapkan pada sistem aplikasi.



Gambar 2. User Flow pada sistem

Untuk memudahkan pembuatan desain *layout* aplikasi *mobile* berbasis Android, dibuatkan gambar-gambar berupa *wireframe* sebagai berikut:

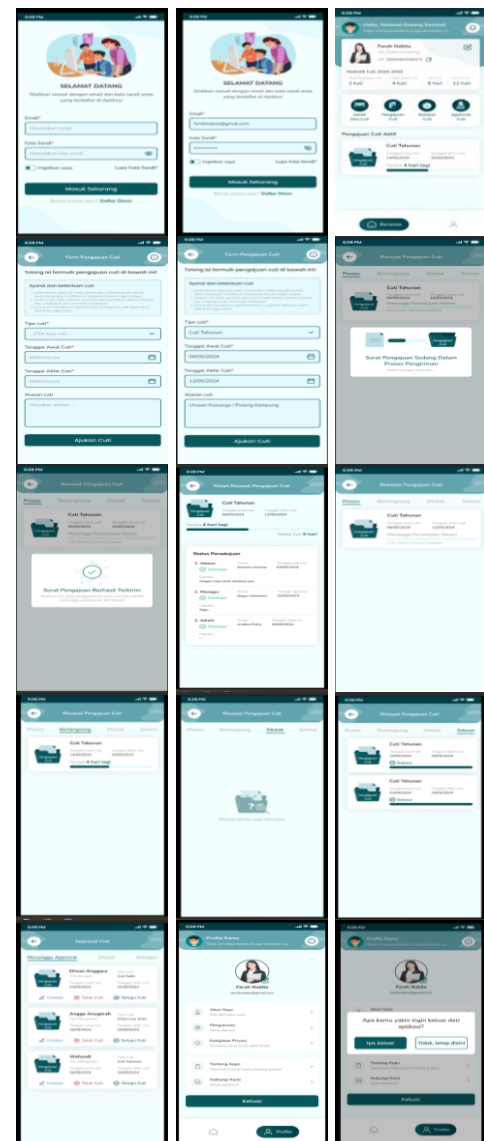


Gambar 3. Desain Wireframe pada Sistem

4. Prototype

Pada proses ini, ide-ide yang sudah diperoleh dari tahapan sebelumnya dibuat menjadi sebuah aplikasi yang dapat dicoba

dan digunakan. Pada tahapan sebelumnya dibuat sebuah *wireframe* dan pada tahap ini dibuatlah sebuah *mockup*. Desain *prototype* ini bertujuan untuk memudahkan *programmer* dan *designer* dalam memahami ide, kendala *user* dan pengalaman *user* ketika berinteraksi dengan *software* yang akan dibuat.



Gambar 4. Desain Prototype pada Sistem

5. Test

Tahapan terakhir pada *Design Thinking* adalah tahap *testing*. Setelah membuat *prototype* pada tahap sebelumnya, maka proses pengujian dilakukan. Proses pengujian ini dilakukan untuk melihat interaksi *user* dengan *prototype* tersebut.

User dapat menilai *prototype* yang telah dibuat, apakah *prototype* tersebut terdapat kekurangan atau mempunyai nilai lebih sehingga membuat *user* lebih nyaman dalam pengajuan cuti. Tahap pengujian ini selain mendapatkan *feedback* dari *user*, tahap ini juga dapat mendeteksi adanya kesalahan dan masalah sejak awal.

Proses pengujian dilakukan dengan cara memberikan *link google form* kepada teman-teman peneliti. Pada *link* tersebut disertakan juga *link prototype* figma dari aplikasi pengajuan cuti.

Tabel 3. Daftar Pertanyaan Pengujian

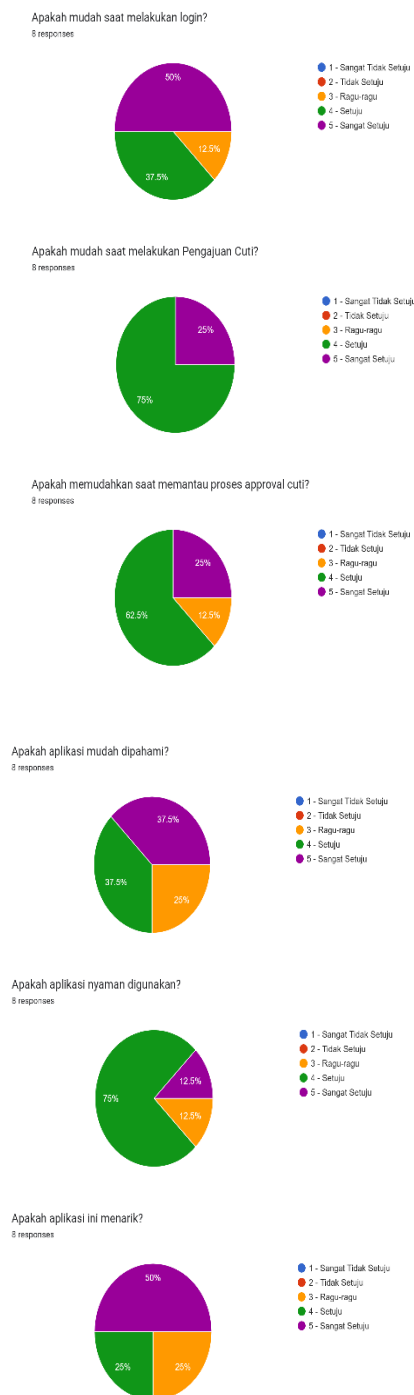
No	Pertanyaan	Skala
1	Apakah mudah saat melakukan login?	1-5
2	Apakah mudah saat melakukan Pengajuan Cuti?	1-5
3	Apakah memudahkan saat memantau proses approval cuti?	1-5
4	Apakah aplikasi mudah dipahami?	1-5
5	Apakah aplikasi nyaman digunakan?	1-5
6	Apakah aplikasi ini menarik?	1-5

Dari pertanyaan tersebut didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Hasil Survey Responden

Responder	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6
R1	5	4	5	4	4	5
R2	4	4	3	5	3	3
R3	3	5	4	3	4	4
R4	4	4	4	4	4	4
R5	5	4	4	4	4	5
R6	5	4	4	3	4	3
R7	5	5	5	5	5	5
R8	4	4	4	5	4	5

Jika dibuat sebuah grafik maka akan menjadi seperti berikut :



Gambar 5. Grafik Survey Responden

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dengan menerapkan metode *design thinking* dalam proses perancangan *ui-ux* pengajuan cuti, didapat kesimpulan bahwa pembuatan *ui-ux* dapat membantu bagian *developer* untuk membuat aplikasi *mobile*

seperti yang dibutuhkan oleh pengguna, khususnya karyawan pada PT. XYZ.

Melalui penelitian ini, diharapkan bagian pengembang/developer dapat melakukan pembaharuan desain tampilan aplikasi apabila terjadi perubahan atau tambahan proses bisnis untuk memudahkan administrasi pada bagian HRD.

DAFTAR PUSTAKA

- Assad, A. dkk. (2022). Pengembangan UI/UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking. MDP Student Conference (P. 436-441)
- Himawan, H. & Yanu, M. (2020). Buku Ajar Interface User Experience (p. 5). Yogya : LPPM UPN Veteran Yogyakarta
- Matthews, J., & Wrigley, C. (2017). Design and design thinking in business and management higher education. *Journal of Learning Design*, 10(1), 41-54.
- Nur, N. R. & Darso (2024). Perancangan Ulang UI-UX Design facebook Lite App Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Teknik dan Ilmu Komputer (Storage)* Vol 3 No. 1 (P. 11-17)
- Rachim, F. (2021). Ebook: Design Thinking Daulat Belajar (p. 13). DPP Harmoni Pendidik Pengajar Indonesia
- Renaldo, F. dkk (2022). Perancangan UI/UX Pada Aplikasi Hello Life dengan Metode Design Thinking. MDP Student Conference (MSC) (P. 273-278)
- Zidhan, M. dkk. (2024). Perancangan UI-UX Pada Aplikasi Sayur Mayur Online (SAMARON) Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Systems Management and Digital Business (JISMDB)* Vol 1 No 2 (P. 96-106).