

**PERANCANGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI
MOBILE PRESENSI (*ONLINE*) KARYAWAN PT PUPUK
INDONESIA MENGGUNAKAN METODE
*DESIGN THINKING***

Nama : Moh. Teguh Pribadi
NIM : 3011710037
Pembimbing : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRAK

Selama ini sistem presensi pada PT. Pupuk Indonesia masih menggunakan sidik jari yang terletak di kantor, dengan adanya pandemi covid-19 perusahaan mengubah skema kerja bekerja dari rumah dan secara otomatis penyesuaian terjadi pada proses presensi. Sebagai langkah awal membangun aplikasi dibutuhkan rancangan desain aplikasi presensi serta manajemen karyawan yang lebih efisien untuk meningkatkan kinerja departemen terkait dalam mengelola informasi yang dapat digunakan saat pandemi maupun setelahnya. Perancangan aplikasi dengan mengedepankan *User Experience* dilakukan agar mempersingkat waktu pengembangan, meminimalisir biaya pengembangan dan mengetahui kebutuhan aplikasi. Perancangan *User Experience* menggunakan metode *Design Thinking* yang memiliki lima tahapan yaitu *emphatize, define, ideate, prototype* dan *test*. Menggunakan maze, metode SUS dan UEQ pada proses testing. Hasil pada penelitian ini adalah sebuah solusi desain pada aplikasi Smart PI yang dapat diterima dengan hasil skor maze 92, skor SUS sebesar 76 dan mendapatkan hasil *Above average - Good* pada UEQ.

Kata kunci: *User Experience (UX), Design Thinking, Maze, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ)*

(halaman ini sengaja dikosongkan)



***DESIGN USER EXPERIENCE (UX) APPLICATION MOBILE
PRESENCE (ONLINE) EMPLOYEES OF PT PUPUK
INDONESIA USING METHOD DESIGN THINKING***

Name : Moh. Teguh Pribadi
Student Identity Number : 3011710037
Advisor : Ruktin Handayani, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

So far, the presence system at PT. Pupuk Indonesia still uses fingerprints located in the office, with the covid-19 pandemic the company changed the work-from-home scheme and automatically adjustments occurred in the attendance process. As an initial step to build an application, a more efficient attendance application design and management of employees are needed to improve the performance of the relevant departments in managing information that can be used during the pandemic and after. Application design by prioritizing User Experience is carried out in order to shorten development time, minimize development costs and identify application needs. User Experience design uses the Design Thinking method which has five stages, namely empathize, define, ideate, prototype and test. Using maze, SUS and UEQ methods in the testing process. The results in this study are a design solution on the Smart PI application that can be accepted with a maze score of 92, a SUS score of 76 and get Above average - Good results on UEQ.

Keywords: *User Experience (UX), Design Thinking, Maze, System Usability Scale (SUS), User Experience Questionnaire (UEQ)*