

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM ABSENSI PESERTA  
MAGANG PT. ASDP INDONESIA DENGAN MENERAPKAN  
METODE *DESIGN THINKING***



**ADAM NAZWAWIJAYA SADIKIN**

**11200191**

**Program Studi Sistem Informasi**

**Fakultas Teknologi Informasi**

**Universitas Nusa Mandiri**

**Jakarta**

**2024**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

*finish what you started*

Dengan penuh rasa syukur dan cinta, skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Cinta pertamaku yaitu ibuku tercinta Dinarlia, terimakasih bu sudah melahirkan anak laki-laki yang masih belum bisa memberikan hal yang berkesan untuk ibu, mungkin skripsi saya akan menjadi pencapaian pertama yang akan membuat ibu bangga, terimakasih sudah selalu sabar dan mengajarkan aku untuk sabar dalam menggapai mimpi. Semoga ibu dan daddy diberikan kesehatan dan umur yang panjang
2. *My super hero daddy* Jun Sadikin, terimakasih dad sudah menjadi kepala keluarga terbaik yang telah berjuang untuk anak terakhir ini menyelesaikan studi, terimakasih sudah menjadi sosok yang tangguh. Semoga ibu dan daddy diberikan kesehatan dan umur yang panjang
3. Strong woman yaitu kaka saya satu-satunya novalia barkah, terimakasih banyak atas setiap dukungan yang di berikan untuk setiap saat, yang selalu menayakan “sudah sampai mana?” terimakasih karna selalu support aku untuk menyelesaikan studi, terimakasih sudah menjadi jembatan antara aku dengan ibu dan daddy.

*“Ibu gabisa kasih kamu apa-apa kecuali pendidikan”  
(dinarlia)*

*“Jangan pernah takut gagal sebelum memulai”  
(jun sadikin)*

*Tanpa Keluarga kecilku  
Karya tulis dan aku tidak akan pernah ada*

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## LEMBAR SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adam Nazwawijaya Sadikin  
NIM : 11200191  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Univeritas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang telah saya buat dengan judul: **“Perancangan Desain UI/UX Sistem Absensi Peserta Magang PT. ASDP Indonesia Dengan Menerapkan Metode Design Thinking”**, adalah asli (orsinil) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Nama Institusi dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Bekasi  
Pada tanggal : 31/07/2024  
Yang menyatakan



Adam Nazwawijaya sadikin

## LEMBAR SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adam Nazwawijaya Sadikin  
NIM : 11200191  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Nusa Mandiri, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non- exclusive Royalti-Free Right) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “Perancangan Desain UI/UX Sistem Absensi Peserta Magang PT. ASDP Indonesia Dengan Menerapkan Metode Design Thinking”, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini kepada pihak Universitas Nusa Mandiri berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (database), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Nusa Mandiri, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Bekasi  
Pada tanggal : 31/07/2024

Yang menyatakan,



Adam Nazwawijaya Sadikin

## LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Adam Nazwawijaya Sadikin  
NIM : 11200191  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenjang : Strata Satu (S1)  
Judul Skripsi : PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM ABSENSI  
PESERTA MAGANG PT. ASDP INDONESIA DENGAN  
MENERAPKAN METODE DESIGN THINKING

Telah dipertahankan pada periode 2024-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 14 Agustus 2024

### PEMBIMBING SKRIPSI

Dosen Pembimbing : Daniati Uki Eka Saputri,  
M.Kom.

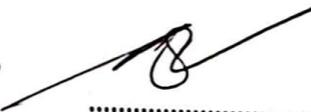
  
.....

### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Cahyani Budihartanti, M.Kom.

  
.....

Penguji II : Ade Priyatna, S.Kom., M.M.,  
M.Kom.

  
.....

## LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Skripsi yang berjudul “Perancangan Desain UI/UX Sistem Absensi Peserta Magang PT. ASDP Indonesia Dengan Menerapkan Metode Design Thinking” adalah hasil karya tulis asli ADAM NAZWAWIJAYA SADIKIN dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah ini:

Nama : ADAM NAZWAWIJAYA SADIKIN  
Alamat : Cluster Pamahan Residence, Jalan Pamahan No.5, RT.5/RW.9  
No.Telp : 0812-8249-9439  
E-mail : [adamnazwa36@gmail.com](mailto:adamnazwa36@gmail.com)



UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana Skripsi inipenulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul skripsi, yang penulis ambil sebagai berikut, **“PERANCANGAN DESAIN UI/UX SISTEM ABSENSI PESERTA MAGANG PT. ASDP INDONESIA DENGAN MENERAPKAN METODE DESIGN THINKING”**.

Tujuan penulisan skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literature yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak akan lancer. Oleh karena itu pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Daniati Uki Eka Saputri, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
6. Staff / Karyawan / Dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
7. Bapa Dennish Candra Cahya Kusuma, M.KOM., MM Selaku Manager Divisi Pengembangan Teknologi Informasi.
8. Ibu Anisa Nurullita, S.SI Selaku PIC Magang PT. ASDP Indonesia.
9. Staff IT PT. ASDP Indonesia.

10. Kedua Orang Tua Saya Yang Telah Memberikan Dukungan Moral Maupun Spiritual.

11. Bapak Suasmono Yang Telah Membantu Memberikan Dukungan Fasilitas.

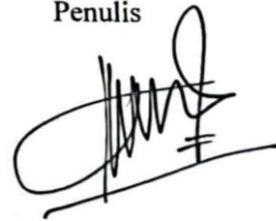
12. Anindita serta galuh selaku rekan yang telah memberikan dukungan.

Beserta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan wawasan bagi para pembaca serta menjadi sumbangan pengetahuan di bidang desain UI/UX dan teknologi informasi. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Jakarta, 31 Juli 2024

Penulis



Adam Nazwawijaya

Sadikin

## ABSTRAK

**Adam Nazwawijaya Sadikin (11200191), Perancangan Desain UI/UX Sistem Absensi Peserta Magang PT. ASDP Indonesia Dengan Menerapkan Metode *Design Thinking*.**

PT. ASDP Ferry Indonesia menghadapi tantangan dalam pengelolaan absensi peserta magang, baik di darat maupun di laut, yang seringkali sulit dikontrol secara akurat. Untuk mengatasi masalah ini, Divisi Pengembangan Sumber Daya Manusia (PSDM) mengusulkan perancangan desain UI/UX berbasis sistem yang dirancang khusus untuk mengelola absensi peserta magang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang desain sistem absensi yang mudah digunakan dan lebih efisien, dengan menempatkan kebutuhan dan empati pengguna sebagai fokus utama dalam proses desain. Penelitian ini menerapkan metode Design Thinking, yang terdiri dari lima tahapan: menempatkan diri dalam posisi pengguna (empathize), mendefinisikan permasalahan (define), menghasilkan ide kreatif (ideate), membuat prototipe solusi (prototype), dan mengujinya kepada pengguna (test). Evaluasi sistem dilakukan menggunakan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan dari desain yang telah dikembangkan dan untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking dalam perancangan desain UI/UX berbasis sistem absensi peserta magang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi pengelolaan absensi. Evaluasi dengan SUS menunjukkan peningkatan signifikan dalam Tingkat kegunaan sistem, yang berimplikasi pada kemudahan penggunaan dan kepuasan pengguna.

**Kata Kunci:** UI/UX Design, Design Thinking Method, System Usability Scale, Peserta Magang

## ABSTRACT

**Adam Nazwawijaya Sadikin (11200191), *Design of a UI/UX Based System For The Attendance of Interns of PT. ASDP Indonesia Using The Design Thinking Method***

*PT. ASDP Ferry Indonesia faces the challenge of managing the attendance of interns, both on land and at sea, which is often difficult to control accurately. To overcome this problem, the Human Resources Development Division (HRD) proposed a system-based UI/UX design specifically designed to manage intern attendance. The purpose of this research is to design an easy-to-use and more efficient attendance system by focusing on user needs and empathy in the design process. This research applies the Design Thinking method, which consists of five stages: empathize with the user, define the problem, generate creative ideas, prototype the solution, and test it with users. System evaluation is performed using the System Usability Scale (SUS) to measure the level of usability of the developed design and to ensure that the resulting system meets user needs. The results show that the application of design thinking method in developing UI/UX design based on intern attendance system can improve user experience and efficiency of attendance management. Evaluation with System Usability Scale (SUS) shows a significant increase in the level of system usability, which has implications for ease of use and user satisfaction.*

**Keywords:** *UI/UX Design, Design Thinking Method, System Usability Scale, Intern Attendance*

UNIVERSITAS  
NUSA MANDIRI

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. Sugiyarti and R. Abul Hasani, "Re-Design UI/UX IBS Core dengan Metode Design Thinking Untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna," *Media Online*), vol. 4, no. 1, pp. 93–102, 2023, doi: 10.30865/klik.v4i1.1028.
- [2] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company," 2021.
- [3] F. Aziz, D. Uki, E. Saputri, N. Khasanah, and T. Hidayat, "Penerapan UI/UX dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Warung Makan)." [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infotech>
- [4] M. F. Ardiansyah and P. Rosyani, "Perancangan UI/UX Aplikasi Pengolahan Limbah Anorganik Menggunakan Metode Design Thinking", [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [5] A. Fatmawati, "Evaluasi Usability pada Learning Management System OpenLearning Menggunakan System Usability Scale," vol. 6, no. 1, p. 2021, [Online]. Available: <https://ums.ucm.ac.id/>.
- [6] M. Riyan Maulana and D. Nurdiana, "Pengukuran Kebergunaan dan Pengalaman Pengguna Website Sistem Informasi Akademik Universitas Terbuka (SIA UT) Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Journal of Informatics and Communications Technology*, vol. 1, no. 17, pp. 1–017, 2024, doi: 10.52661.
- [7] "Buku\_InterfaceUSERExperience\_MangarasYanuF".
- [8] F. Kesuma Bhakti, I. Ahmad, and Q. J. Adrian, "Perancangan User Experience Aplikasi Pesan Antar Dalam Kota menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Kota Bandar Lampung) *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTISI)*, vol. 3, no. 2, pp. 45–54, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>
- [9] R. Basatha *et al.*, *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis*. IKADO Press, 2022. [Online]. Available: [www.ikado.ac.id](http://www.ikado.ac.id)
- [10] N. Febyla *et al.*, "Analisis dan Perbaikan Tampilan Sistem Informasi Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat BERbasis Website menggunakan (Analysis and Improvement of Information System Display of the Regional People's Representative Council of Nusa Tenggara Barat Website using Figma)." [Online]. Available: <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- [11] R. Bagus Bambang Sumantri, R. Suryani, and R. Agus Setiawan, "Pelatihan Desain Prototipe Sistem Informasi Siswa SMK Menggunakan FIGMA," *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 3, p. 2023.
- [12] W. Widodo, M. Huda, and A. Santoso, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan Antarmuka Aplikasi Mobile," vol. 7, no. 1, pp. 76–89, 2023.
- [13] A. Zalukhu *et al.*, "Perangkat Lunak Aplikasi Pembelajaran Flowchart," *Jurnal Teknologi Informasi dan Industri*, vol. 4, no. 1, 2023.
- [14] R. Amanda Putri, *Monograf Evaluasi Usability Microsoft Teams Menggunakan System Usability Scale*. [Online]. Available: [www.medsan.co.id](http://www.medsan.co.id)

- [15] I. A. Karim, "Perancangan dan Implementasi Aplikasi Muslim Multiplatform Muslim.in Berbasis Fitur Psychological Chatbot".
- [16] Jeff Sauro, "5 Ways to Interpret a SUS Score," *Measuring U*. Accessed: Jul. 23, 2024. [Online]. Available: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>
- [17] P. Insap Santosa and dan Wing Wahyu Winarno, *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja menggunakan System Usability Scale*.
- [18] M. J. Nugroho and D. H. Zulfikar, "Analisa Perancangan UI/UX Aplikasi Absensi dengan Metode Design Thinking pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel," *Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNAS)*, pp. 226–239, 2023.
- [19] R. Wijayanti, T. Sutabri, I. Irwansyah, and I. Effendy, "Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI/UX Aplikasi Logbook Magang dalam Perspektif Sosiologi," *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 1020–1034, Sep. 2023, doi: 10.37012/jtik.v9i2.1735.
- [20] W. Sakinah, H. Tolle, D. Cahya, and A. Nugraha, "Perancangan User Experience Sistem Pemesanan Asrama Pelatihan Berbasis Responsive Website Pada Balai Diklat Keagamaan Medan Menggunakan Metode Design Thinking," 2017. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [21] Suradi, H. Tehuayo, Suharni, and Z. Muhajir, "Perancangan Aplikasi Absensi Peserta Magang Berbasis Android Menggunakan Jaringan Intranet (Studi Kasus Disnaker Provinsi Sulawesi Selatan)," *Jurnal Teknologi Komputer*, vol. 03, pp. 252–258, 2023.
- [22] S. Ufairah Azzahra, S. Hadi, and J. Rejito, "Penerapan Design Thinking pada Perancangan UI/UX Website Spectrum Fitness Purwakarta," 2022. [Online]. Available: <http://jurnal-itsi.org>
- [23] K. Harlim and N. Setiyawati, "Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking," 2022. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- [24] Admin, "Sekilas ASDP Indonesia Ferry." Accessed: Jul. 31, 2024. [Online]. Available: <https://asdp.id/sekilas-asdp>