

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-nya, tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak Acep Sukria dan Ibu Nurhasanah tercinta, yang telah menjadi sumber kekuatan, motivasi, dan doa tiada henti. Terima kasih atas cinta kesabaran, dan pengorbanan yang tak terhingga.
2. Dosen pembimbing ibu Nurul Khasanah M.Kom, yang dengan penuh kesabaran telah membimbing, mengarahkan, dan membersamai penulis dalam setiap tahapan penyusunan tugas akhir ini.
3. Kepada kekasih saya Aprili Ananda, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan pengertian di setiap Langkah perjuangan ini. Terima kasih atas doa, cinta, dan kesabarannya yang tak pernah surut, menjadi sumber kekuatan dan inspirasi bagi saya dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
4. Kawan-kawan terdekat, yang selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah, dan doa yang selalu mereka doakan kepada saya.
5. Diri sendiri, sebagai bentuk apresiasi atas ketekunan, komitmen, dan keberanian untuk terus melangkah meskipun dalam keterbatasan serta tantangan. Semoga karya tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi pijakan awal untuk kontribusi lebih besar di masa mendatang.

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Dwi Saputra  
NIM : 12210420  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Perguruan Tinggi : Strata Satu (S1)

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis Desain UI/UX Website Absensi HRIS di PT. Gading Semesta Utama Menggunakan 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. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari Universitas Nusa Mandiri dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 21 Januari 2026  
Yang menyatakan,



**Fajar Dwi Saputra**

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Dwi Saputra  
NIM : 12210420  
Program Studi : Informatika  
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: "**Analisis Desain UI/UX Website Absensi HRIS di PT. Gading Semesta Utama Menggunakan 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 : Jakarta  
Pada tanggal : 21 Januari 2026  
Yang menyatakan,

  
**Fajar Dwi Saputra**

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fajar Dwi Saputra  
NIM : 12210420  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Jenjang : Sarjana (S1)  
Judul Tugas Akhir : Analisis Desain UI/UX Website Absensi HRIS pada PT Gading Semesta Utama Menggunakan Metode Design Thinking

Telah dipertahankan pada periode 2025-2 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Informatika Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 04 Februari 2026

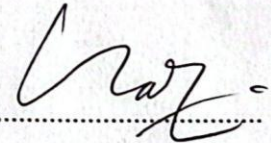
### PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Nurul Khasanah, M.Kom.

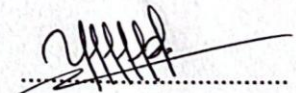


### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Ummu Radiyah , S.Kom., M.Eng.



Penguji II : Fitra Septia Nugraha, M.Kom.



## PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis Desain UI/UX Website Absensi HRIS di PT. Gading Semesta Utama menggunakan Metode *Design Thinking***” adalah hasil karya tulis asli FAJAR DWI SAPUTRA 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	: Fajar Dwi Saputra
Alamat	: Perum. Bukit Waringin B.7/017 RT.012 RW.010 Desa Kedung Waringin, Kec.Bojong Gede
No.Telp	: 081285936706
E-mail	: fajardwis214@gmail.com

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir yang berjudul “**Analisis Desain *UI/UX Website Absensi HRIS di PT. Gading Semesta Utama Menggunakan Metode *Design Thinking****” sebagai salah satu syarat kelulusan Program Pendidikan Strata Satu (S1) Universitas Nusa mandiri.

Penyusunan tugas akhir ini tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan motivasi selama proses penelitian hingga penyusunan laporan akhir. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Nusa Mandiri
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri
4. Ketua Program Studi Informatika Universitas Nusa Mandiri.
5. Ibu Nurul Khasanah, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual.
7. Kepada Kekasih Saya Aprili Ananda, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan pengertian di setiap langkah perjuangan ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat, baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan maupun sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 21 Januari 2026

Penulis



**Fajar Dwi Saputra**

## ABSTRAK

### **Fajar Dwi Saputra (12210420) Analisis Desain *UI/UX Website Absensi HRIS* di PT. Gading Semesta Utama Menggunakan Metode *Design Thinking***

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat mendorong perusahaan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan sumber daya manusia (SDM) melalui pemanfaatan sistem informasi digital, salah satunya *Human Resource Information System (HRIS)* yang berperan penting dalam mendukung proses administrasi kepegawaian, termasuk pengelolaan absensi karyawan. PT. Gading Semesta Utama telah menerapkan *website* absensi berbasis HRIS sebagai sarana pencatatan kehadiran karyawan secara terintegrasi, namun dalam pelaksanaannya masih ditemukan berbagai kendala pada aspek *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)*, seperti tampilan antarmuka yang kurang menarik, struktur tata letak yang belum optimal, navigasi yang kurang efisien, serta keterbatasan responsivitas pada berbagai perangkat, sehingga berdampak pada menurunnya kenyamanan pengguna dan kurang optimalnya proses administrasi absensi. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta memberikan rekomendasi perbaikan desain *UI/UX website* absensi *HRIS* menggunakan metode *Design Thinking* yang menempatkan pengguna sebagai pusat perancangan melalui tahapan *empathize, define, ideate, prototype, dan test*, sehingga solusi yang dihasilkan lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Design Thinking* mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang lebih menarik secara visual, mudah digunakan, memiliki navigasi yang lebih jelas, serta responsif pada berbagai perangkat, sehingga meningkatkan kenyamanan pengguna, meminimalkan kesalahan penggunaan sistem, dan mendukung peningkatan efektivitas serta efisiensi proses administrasi absensi karyawan di PT. Gading Semesta Utama.

**Kata kunci:** Desain *UI/UX, HRIS, Website Absensi, Design Thinking, PT. Gading Semesta Utama*

## ABSTRACT

**Fajar Dwi Saputra (12210420) Analisis Desain UI/UX Website Absensi HRIS di PT. Gading Semesta Utama Menggunakan Metode *Design Thinking***

*The rapid development of information technology has encouraged companies to improve the effectiveness and efficiency of human resource management through the utilization of digital information systems, one of which is the Human Resource Information System (HRIS) that plays an important role in supporting employee administration processes, including attendance management. PT. Gading Semesta Utama has implemented an HRIS-based attendance website as an integrated tool for recording employee presence; however, in its implementation, several problems were still found in the User Interface (UI) and User Experience (UX) aspects, such as an unattractive interface design, suboptimal layout structure, inefficient navigation, and limited responsiveness across different devices, which negatively affect user comfort and the overall effectiveness of attendance administration. Therefore, this study aims to analyze and provide recommendations for improving the UI/UX design of the HRIS attendance website using the Design Thinking method, which places users at the center of the design process through the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test, ensuring that the proposed solutions align with user needs. The results show that the application of the Design Thinking method produces a more visually appealing, user-friendly, well-structured, and responsive interface, thereby enhancing user satisfaction, reducing usage errors, and improving the effectiveness and efficiency of employee attendance administration at PT. Gading Semesta Utama.*

**Keywords:** *UI/UX Design, HRIS, Attendance Website, Design Thinking, PT. Gading Semesta Utama*

## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL TUGAS AKHIR.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
LEMBAR PERSEMBAHAN .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH..	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	v
LEMBAR PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA.....	vi

Kata Pengantar .....	vii
Abstrak.....	81
Daftar Isi.....	83
Daftar Simbol.....	85
Daftar Gambar.....	93
Daftar Tabel .....	94
Daftar Lampiran .....	95

<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Tujuan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Ruang Lingkup.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Landasan Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Analisa .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Desain .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Absensi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 <i>User Interface</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5 <i>User Experience</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.6 <i>Website</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.7 <i>Design Thinking</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.8 Figma .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Penelitian Terkait .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.1 Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Tinjauan Organisasi .....	14
2.3.1 Sejarah Perusahaan .....	15
2.3.2 Visi Perusahaan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.3 Misi Perusahaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3.4 Struktur Organisasi Perusahaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

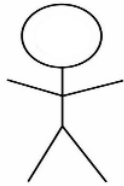
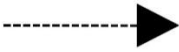

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1 Tahapan Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.1 Identifikasi Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

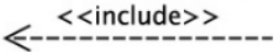
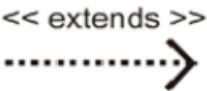


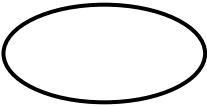
3.1.2 Studi Pustaka .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.3 Observasi dan Perancangan Prototype.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.4 Pengujian Prototype.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1.5 Perbaikan Sistem .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1 <i>Emphatize</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1 Observasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2 <i>User Flow</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3 <i>User Persona</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2 <i>Define</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3 <i>Ideate</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.1 <i>Define Point Of View</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.2 Pemecahan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3.3 Pengelompokan Ide .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.4 Pembuatan <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.5 Pengujian <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.6 Hasil Pengumpulan Data.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.7 Hasil Pengumpulan <i>System Usability Scalle (SUS)</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1 Kesimpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2 Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>65</b>
<b>SURAT KETERANGAN RISET .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran A. Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran B. Form Kuesioner .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran C. Hasil Pernyataan Kuesioner Tampilan <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran D. Dokumentasi Uji <i>Prototype</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran E. Bukti Submit Jurnal Ilmiah ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol *UML (Unified Modelling Language)*

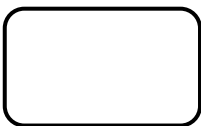




#### a. Simbol *Use Case Diagram*


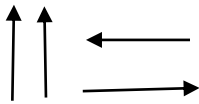
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> )
3.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagai

			perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
4.		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
5.		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada satu titik yang diberikan
6.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
8		<i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem


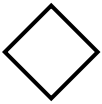
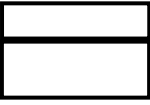
			yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
--	--	--	--

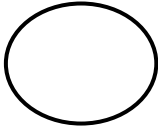
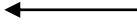


b. Simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama yang lain
2.		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3.		<i>Initial node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4.		<i>Activity final node</i>	merepresentasikan akhir dari keseluruhan proses atau alur kerja dalam diagram tersebut
5.		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

6.		<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
7.		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol lainnya



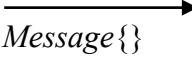

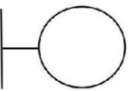
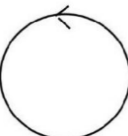
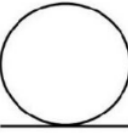
c. Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagai perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
2.		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
3.		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagai


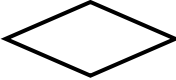


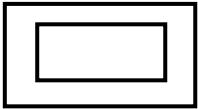
			atribut serta operasi yang sama
4.		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil terukur bagi suatu <i>actor</i>
5.		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
6.		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7.		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

d. Simbol *Sequence Diagram*


No	Gambar	Nama	Keterangan
----	--------	------	------------

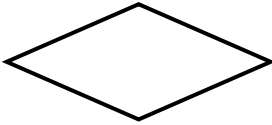
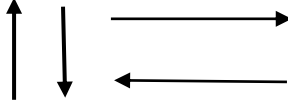



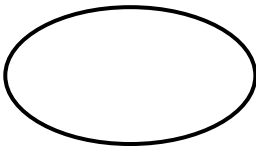
1.		<i>Actor</i>	Digunakan untuk menggambarkan <i>user/pengguna</i>
2.		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi
3.		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antara objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
4.	 <b>selfmessage</b>	<i>Self Message</i>	Relasi ini menunjukkan bahwa suatu objek hendak memanggil dirinya sendiri
5.		<i>Boundary</i>	Digunakan untuk menggambarkan sebuah <i>form</i>
6.		<i>Control Class</i>	Digunakan untuk menghubungkan <i>boundary</i> dengan tabel
7.		<i>Entity class</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan

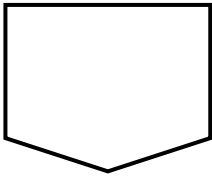
e. Simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*)

No	Simbol	Nama	Keterangan
1.		Entitas	Jenis entitas dapat berupa suatu elemen lingkungan, sumber daya atau transaksi yang <i>field-fieldnya</i> dipergunakan dalam aplikasi program
2.		Hubungan atau Relasi	Menentukan nama relasi antara satu entitas dengan entitas lainnya
3.		atribut	Atribut adalah karakteristik dari sebuah entitas
4.		Garis Relasi	Menunjukkan hubungan (keterkaitan) antara entitas
5.		Entitas Lemah	Entitas yang kemunculannya tergantung dari entitas lain yang lebih kuat

f. Simbol FlowChart

No	Simbol	Penjelasan
1.		<i>TERMINAL</i> Simbol terminal yaitu menyatakan permulaan atau akhir suatu program.

2.		<p><i>DECISION</i></p> <p>Digunakan untuk menggambarkan proses pengujian suatu kondisi yang ada.</p>
3.		<p><i>PREPARATION</i></p> <p>Simbol arus yang menyatakan jalannya arus suatu proses.</p>
4.		<p><i>INPUT/OUTPUT</i></p> <p>Digunakan untuk menggambarkan proses masukan data yang berupa pembicaraan data dan sekaligus proses keluaran yang berupa pencetakan data</p>
5.		<p><i>SUBROUTINE</i></p> <p>Digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan sub program dari main program (rekursivitas)</p>
6.		<p><i>PROCESS</i></p> <p>Simbol proses yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.</p>
7.		<p><i>CONNECTOR</i></p> <p>Berfungsi menyatakan sambungan dari proses lainnya dalam halaman yang sama</p>

8.		<p><i>PAGE CONNECTOR</i></p> <p>Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.</p>
----	---	--

## DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Tahap *Design Thinking*..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar II.2 Struktur Organisasi PT. Gading Semesta Utama.. **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar III. 1 Tahapan Penelitian ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 1 *User Flow* Sistem Berjalan *Website* Absensi *HRIS*..**Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 2 *User Persona* ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 3 *Pain Point* Tampilan Tata Letak Absensi..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 4 *How Might Wee*..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 5 *Affinity Diagram*..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 6 *Prototype* Halaman *Login* ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 7 *Prototype* Halaman *Welcome*..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 8 *Prototype* Halaman Absensi Online.... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 9 *Prototype* Halaman Berhasil Absen.... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 10 *Prototype* Halaman Beranda ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 11 *Prototype* Halaman Pengajuan Cuti.. **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 12 *Prototype* Halaman Pilih Jenis Cuti.. **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 13 Halaman Tampilan Cuti Berhasil Diajukan ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 14 Halaman Riwayat Cuti Berhasil Diajukan ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 15 Halaman Piket Lembur ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 16 Halaman Tampilan Piket Lembur Berhasil Diajukan ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 17 *Prototype* Halaman Karyawan ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 18 *Prototype* Halaman Detail Karyawan **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 19 *Prototype* Halaman Rekam Foto Jam Keluar .. **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 20 *Prototype* Tampilan Jam Keluar Absensi ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 21 *Prototype* Halaman Setting Dan *Logout* ..... **Error! Bookmark not defined.**  
 Gambar IV. 19 Diagram Jabatan dan Jenis Kelamin . **Error! Bookmark not defined.**

Gambar IV. 20 Grafik Skor *SUS*..... **Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Penelitian Terkait .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel III.1 Pernyataan Kuesioner <i>SUS</i> .....	23
Tabel IV.1 Pertanyaan Wawancara.....	27
Tabel IV.2 Pernyataan Kuesioner Prototype.....	49
Tabel IV.3 Hasil Uji Validitas .....	55
Tabel IV.4 Bobot Nilai Jawaban Responden .....	57
Tabel IV.5 Perhitungan Nilai <i>SUS</i> .....	58

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bukti Hasil Pengecekan Plagiarisme.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Lampiran 2 Form Kuesioner .....	72
Lampiran 3 Hasil Pernyataan Responden Kuesioner Tampilan <i>Prototype</i> .....	76
Lampiran 4 Dokumentasi Uji <i>Prototype</i> .....	80
Lampiran 5 Bukti Submit Jurnal Ilmiah.....	81