

PERANCANGAN UI/UX WEBSITE ROLE BASED ADMIN DASHBOARD “TREAKHING.ID” MENGGUAKAN FIGMA DENGAN METODE DESAIN THINKING

Robbyatul Adawiyah*, Apriade Voutama².

^{1,2}Universitas Singaperbangsa Karawang; Jl. HS. Ronggo Waluyo, Puseurjaya, Telukjambe Timur, Karawang, Jawa Barat 41361; Telp. (0267) 64177

Received: 8 Maret 2025
Accepted: 27 Maret 2025
Published: 14 April 2025

Keywords:
*Role-Based Admin
Dashboard;
Design Thinking,
System Usability Scale SUS;.*

Correspondent Email:
robbytaul09@gmail.com

Abstrak. Perancangan UI/UX pada Role-Based Admin Dashboard "Tracking.id" dilakukan untuk meningkatkan efisiensi dan keamanan dalam pengelolaan akses berbasis peran. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, yang terdiri dari tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, serta Figma sebagai alat desain utama. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan antarmuka pengguna yang intuitif, mudah digunakan, dan dapat memenuhi kebutuhan admin dalam mengelola akses pengguna, memantau aktivitas, serta menganalisis kinerja. Pengujian usability dilakukan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), yang menghasilkan skor rata-rata 91.5. Nilai ini menunjukkan bahwa desain dashboard memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Fitur utama yang dikembangkan meliputi manajemen akses pengguna, visualisasi aktivitas dan kinerja, monitoring kerja, pencatatan waktu idle, serta laporan analitik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam pengembangan sistem manajemen akses berbasis peran yang lebih efektif dan efisien di berbagai sektor industri.

Abstract. The UI/UX design for the Role-Based Admin Dashboard "Tracking.id" aims to enhance efficiency and security in role-based access management. This research utilizes the Design Thinking methodology, comprising the Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test phases, with Figma as the primary design tool. The study aims to create an intuitive and user-friendly interface that meets the needs of administrators in managing user access, monitoring activities, and analyzing performance. Usability testing was conducted using the System Usability Scale (SUS), yielding an average score of 91.5, indicating a high level of usability and positive user acceptance. The key features developed include user access management, activity and performance visualization, work monitoring, idle time tracking, and analytical reporting. The findings of this research are expected to serve as a foundation for developing a more effective and efficient role-based access management system across various industries.

1. PENDAHULUAN

Di era modern saat ini, ketergantungan manusia terhadap teknologi semakin meningkat, menjadikannya sebagai kebutuhan mendasar bagi setiap individu. Mulai dari orang dewasa hingga anak-anak, dari para profesional perusahaan hingga masyarakat umum, teknologi

digunakan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi pun berlangsung dengan sangat cepat dan terus membawa perubahan signifikan[1]

Role Admin Dashboard adalah peran yang diberikan kepada administrator dalam sebuah sistem berbasis web atau aplikasi untuk

mengelola dan mengawasi berbagai aspek operasional. Admin dashboard biasanya menyediakan akses dan kontrol penuh terhadap fitur-fitur utama dalam sistem. Oleh karena itu, "Tracking.id" hadir untuk mengatur manajemen akses berbasis peran yang tidak hanya mengatur izin dan akses pengguna tetapi juga memantau aktivitas pengguna, mengukur kinerja dan beban kerja, serta mencatat waktu idle. Platform ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi kerja tim, mendukung pengambilan keputusan berbasis data, dan memastikan kepatuhan terhadap kebijakan keamanan. Dashboard admin yang dirancang dengan baik dapat memfasilitasi monitoring, analisis data, serta pengambilan keputusan yang tepat dan cepat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, penerapan Role Based Access Control dapat meningkatkan keamanan sistem atau aplikasi dengan membatasi akses pengguna sesuai dengan peran mereka dalam sistem. Dengan menggunakan RBAC, sistem dapat mengontrol dan mengelola akses pengguna secara lebih terstruktur, memastikan bahwa setiap pengguna hanya dapat mengakses, mengelola, dan melakukan tindakan dalam aplikasi sesuai dengan hak dan peran yang telah ditentukan. Hal ini membantu mencegah akses yang tidak sah serta meningkatkan keamanan dan efisiensi sistem.[2] Dashboard admin ini dibuat untuk menyederhanakan pengelolaan pengguna dari kedua layanan tersebut. Admin memiliki wewenang untuk mengakses data pengguna, mengatur peran mereka, mengubah status menjadi aktif atau tidak aktif, serta menangguhkan hak akses jika diperlukan. [3]

Berdasarkan penelitian tersebut peneliti bertujuan untuk menciptakan perancangan desain antarmuka pengguna (UI/UX) "TRACKING.ID" pada *Website*. Melihat permasalahan tersebut, metode Design Thinking dipandang sebagai solusi yang tepat untuk mengatasi kendala dan merancang prototipe desain yang telah diuji serta disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Metode ini memungkinkan pemahaman yang lebih cepat terhadap kebutuhan calon pengguna melalui eksperimen langsung, visualisasi produk, serta perancangan prototipe. Dalam praktiknya, pendekatan trial and error sering diterapkan untuk memperkirakan jumlah

sumber daya yang dibutuhkan selama proses pengembangan aplikasi. [4]

Selain itu, keberhasilan sebuah website tidak hanya bergantung pada fungsionalitas dan konten yang disajikan, tetapi juga pada pengalaman pengguna (User Experience/UX) serta antarmuka pengguna (User Interface/UI) yang intuitif, efisien, dan menarik. Dalam hal ini, dashboard admin memiliki peran penting dalam mendukung pengelolaan data dan operasional sistem secara optimal. Selain itu, Pada tahap awal pengembangan sistem, langkah pertama yang dilakukan adalah merancang desain sistem. Figma merupakan aplikasi desain UI/UX berbasis web yang dapat digunakan secara gratis dan memiliki kemudahan dalam penggunaannya. Beragam fitur yang tersedia di Figma membantu pengguna dalam merancang desain UI/UX untuk aplikasi berbasis website dengan lebih efisien.[5]

2. TINJAUAN PUSTAKA

Pengembangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) berperan penting dalam menciptakan aplikasi web yang optimal. Desain UI/UX yang baik harus mempertimbangkan navigasi yang mudah, keterbacaan jelas, dan responsivitas tinggi. Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking yang terdiri dari Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test, guna memahami kebutuhan pengguna dan mengembangkan solusi iteratif yang lebih efektif.

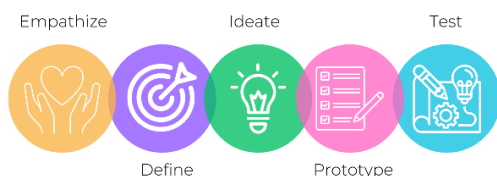
Untuk meningkatkan keamanan, diterapkan Role-Based Access Control (RBAC) yang membatasi akses pengguna berdasarkan peran tertentu. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap pengguna hanya memiliki akses sesuai tugasnya, meningkatkan efisiensi dan keamanan data dalam sistem Tracking.id.

System Usability Scale (SUS) merupakan alat yang digunakan untuk menilai tingkat kegunaan suatu produk. SUS memiliki berbagai keunggulan yang menjadikannya lebih menarik dan membedakannya dari kuesioner lain dalam evaluasi usability.[6] Evaluasi sistem menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor 91.5, menunjukkan tingkat kegunaan yang tinggi dan respons positif dari pengguna. Dalam pengembangannya, Figma digunakan untuk mendukung kolaborasi real-time dan pengujian prototipe interaktif. Dengan penerapan UI/UX

yang optimal, RBAC, dan evaluasi SUS, sistem Tracking.id diharapkan dapat meningkatkan efisiensi serta keamanan dalam pengelolaan akses berbasis peran.

3. METODE PENELITIAN

Design Thinking adalah pendekatan yang menitikberatkan pada kerja sama dengan pengguna untuk merumuskan solusi atas suatu permasalahan. Pendekatan ini bertujuan untuk menghasilkan layanan yang inovatif, selaras dengan kebutuhan pengguna, serta mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Proses ini umumnya mencakup identifikasi permasalahan, perumusan tujuan penelitian, pemilihan metode yang digunakan, analisis hasil yang diperoleh, serta penyusunan kesimpulan dari awal hingga akhir penelitian.[7]



Gambar 1. Tahapan Metode Design Thinking

Pada gambar di atas adalah tahapan tahapn dari Desain Thinking yang akan kita gunakan pada metode penelitian kali ini.

3.1. Tahapan *Empathize*

Tahap awal dalam proses ini adalah tahap empati (*empathize*), merupakan dasar dari metode *desain thinking* bertujuan untuk mengenali permasalahan, mengetahui apa yang di butuhkan oleh user, memahami siap targer pengguna dari Website "TRACKING.ID" dan siapa saja pihak yang berkaitan dengan *website* ini. [8] Tujuan utama dari tahap ini adalah membangun empati dengan pengguna, sehingga pengembang dapat merasakan tantangan yang mereka hadapi serta memahami perspektif mereka secara lebih mendalam.[9]

3.2. Tahapan *Define*

Tahap kedua adalah tahap *define*. Pada tahapan ini proses merumuskan masalah utama berdasarkan data dari tahap *Empathize*. Tujuannya adalah memahami kebutuhan pengguna secara jelas dan menyusun *problem statement* yang spesifik

3.3. Tahapan *Ideate*

Tahapan ketiga adalah *Ideate*. Pada tahap ini, informasi dari tahap sebelumnya digunakan untuk mengembangkan berbagai ide. Dalam fase brainstorming, ide-ide yang muncul akan dikumpulkan sebagai upaya mencari solusi atas permasalahan yang dihadapi calon pengguna. Setelah ide-ide tersebut terkumpul, dilakukan pengujian untuk menentukan ide terbaik yang paling efektif dalam menyelesaikan permasalahan tersebut.[10]

3.4. Tahapan *Prototype*

Proses perancangan tampilan website dimulai dengan pengembangan konsep desain yang diinginkan, kemudian diimplementasikan dalam bentuk visual untuk menghasilkan prototype atau produk yang dapat diuji sebelum digunakan secara resmi.[11]

3.5. Tahapan *Test*

Tahapan terakhir adalah *testing* merupakan langkah terakhir dalam proses design thinking yang bertujuan untuk mengumpulkan umpan balik dari pengguna melalui pengujian terhadap prototype yang telah dibuat.[4]. Peneliti menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dalam pengolaan data. Metode SUS digunakan untuk menilai suatu sistem dari segi kegunaan dengan cara mengevaluasinya, seperti yang dilakukan dalam penelitian ini. dengan menerapkan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan dari sistem berbasis website yang dikembangkan. Metode SUS digunakan sebagai alat ukur untuk menilai pengalaman pengguna terhadap sistem yang diuji. Dalam proses analisis ini, perhitungan dilakukan berdasarkan rumus yang terdapat dalam metode SUS, sehingga hasil yang diperoleh dapat memberikan gambaran objektif mengenai tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, serta kepuasan pengguna terhadap sistem yang sedang dievaluasi.[12]

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Tahapan *Empathize*

Pada tahap *Empathize*, penelitian dilakukan untuk memahami kebutuhan, permasalahan, serta harapan pengguna terkait penggunaan *Role-Based Admin Dashboard* "Tracking.id". Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi wawancara mendalam, observasi, dan survei kuesioner. Wawancara dilakukan dengan calon pengguna utama, yaitu admin perusahaan dan Mahasiswa yang pernah menggunakan Website *Role-Based Admin Dashboard* sebelumnya. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses kerja tim dalam organisasi yang membutuhkan sistem manajemen berbasis peran, guna memahami pola kerja serta kendala yang dihadapi dalam pengelolaan akses dan monitoring aktivitas. Selain itu, survei kuesioner disebarkan kepada pengguna potensial untuk mengumpulkan data mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan sistem serupa yang telah ada. Dari hasil penelitian ini, diperoleh wawasan mengenai tantangan yang sering dihadapi oleh pengguna, seperti kesulitan dalam mengelola akses secara manual, kurangnya visibilitas terhadap aktivitas pengguna, serta keterbatasan dalam menilai beban kerja dan produktivitas tim. Temuan ini menjadi dasar dalam perancangan desain UI/UX yang lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, dengan mengutamakan fitur-fitur seperti sistem manajemen peran yang fleksibel, log aktivitas real-time, dasbor analitik berbasis KPI, serta laporan otomatis untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif.

4.2. Tahapan *Define*

Pada tahapan *Define*, kita mengidentifikasi masalah utama yang dihadapi oleh pengguna berdasarkan fitur yang ingin dikembangkan. Berikut beberapa permasalahan yang muncul.

No	Permasalahan Pengguna
P1	Admin kesulitan dalam menambahkan, mengedit, dan menghapus peran pengguna karena tidak ada fitur yang intuitif.
P2	Tidak adanya visualisasi yang mempermudah pemahaman beban kerja dan kinerja pengguna.

P3	Tidak ada sistem pencatatan untuk monitoring kinerja, sehingga sulit untuk melacak produktivitas.
P4	Waktu idle pengguna tidak tercatat, sehingga sulit untuk melakukan analisis efektivitas kerja.
P5	Tidak ada fitur untuk menghasilkan laporan kinerja yang bisa diekspor dalam format PDF atau Excel.

Tabel 1. Permasalahan pengguna

Berikut adalah hasil identifikasi dari permasalahan di atas.

1. Admin mengalami kesulitan dalam mengelola akses pengguna karena tidak ada fitur yang mempermudah pengaturan peran dan izin akses.
2. Pengguna memerlukan grafik atau dashboard interaktif untuk melihat ringkasan aktivitas mereka.
3. Tidak ada fitur untuk melihat riwayat aktivitas pengguna secara terperinci.
4. Pengguna tidak memiliki tolok ukur yang jelas untuk menilai apakah performa mereka baik atau buruk.
5. Sistem belum memiliki fitur untuk mencatat durasi idle pengguna saat mereka tidak aktif bekerja.
6. Dibutuhkan fitur yang memungkinkan admin dan pengguna mengunduh laporan untuk evaluasi lebih lanjut.

4.3. Tahapan *Ideate*

Pada tahapan *Ideate*, tahapan selanjutnya adalah adalah brainstorming untuk menghasilkan berbagai ide Solusi. Berikut adalah penyelesaiannya.

No	Penyelesaian Permasalahan
P1	Solusi untuk Manajemen Akses Pengguna
P2	Solusi untuk Visualisasi Aktivitas dan Kinerja
P3	Solusi untuk Monitoring Kerja
P4	Solusi untuk Pencatatan Waktu Idle
P5	Solusi untuk Laporan Kinerja dan Analitik

Tabel 2. Penyelesaian Masalah

Pada tahapan penyelesaian permasalahan, ada beberapa solusi yang akan di selesaikan dengan beberapa cara seperti:

1. Menyediakan antarmuka intuitif untuk admin dalam mengelola peran pengguna, termasuk fitur drag and drop untuk menetapkan peran dan izin akses.
2. Membuat dashboard interaktif yang menampilkan ringkasan aktivitas pengguna dalam bentuk grafik dan diagram.
3. Mengembangkan halaman khusus yang menampilkan halaman monitoring, termasuk grafik kinerja agar bisa mengetahui progres setiap individu.
4. Mengembangkan sistem yang mendeteksi waktu idle secara otomatis berdasarkan aktivitas pengguna di dalam aplikasi.
5. Menambahkan fitur generate report dalam format PDF dan Excel, yang mencakup metrik kinerja, beban kerja, dan waktu idle pengguna.

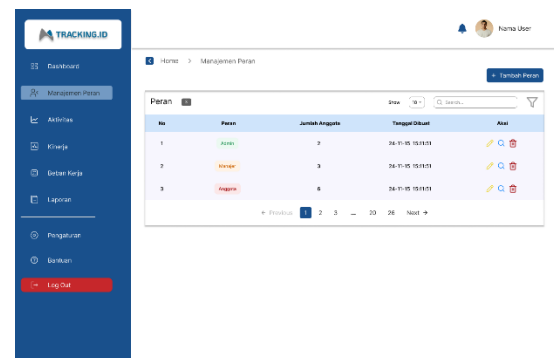
Dengan cara cara ini menjadikan solusi sistem dapat lebih efisien, intuitif, dan membantu pengguna serta admin dalam mengelola akses, membantu aktivitas, serta mengevaluasi kinerja secara lebih optimal.

4.4. Tahapan *Prototype*

Pada tahapan *Prototype*, dilakukan perencanaan awal User Interface (UI) dan User Experience (UX) untuk sistem Role-Based Admin Dashboard "Tracking.id" menggunakan Figma. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengubah ide dan solusi yang telah dikembangkan pada tahap *Ideate* menjadi bentuk visual yang dapat diuji dan dikembangkan lebih lanjut. Dan pada tahapan ini pula desain antar muka pertama dirancang yang nantinya antar muka ini akan diujikan kepada calon pengguna agar kita dapat mendapatkan *Feedback* untuk inovasi selanjutnya, sehingga nantinya rancangan aplikasi yang kami buat akan benar benar sesuai dengan kebutuhan calon pengguna. Berikut adalah *Prototype* hasil wawancara langsung di lapangan. Pada tahapan ini kita melanjutkan tahapan *Ideate* yang di kembangkan lagi menjadi bentuk visual dari Figma.

4.4.1. Manajemen Akses Pengguna

Pada halaman manajemen pengguna ini adanya fitur tambahan edit dan hapus peran.

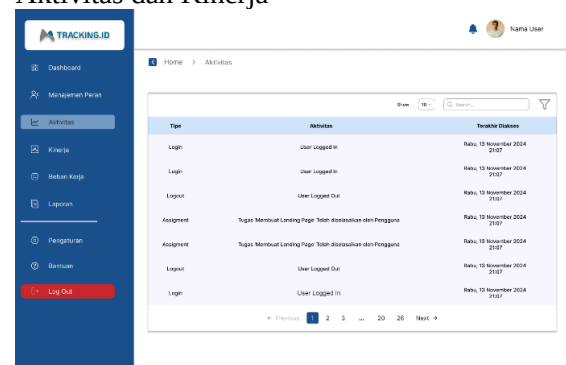


Gambar 2. Management Akses Pengguna

Ini adalah tampilan prototipe fitur Manajemen Peran pada aplikasi TRACKING.ID yang memudahkan admin mengatur peran dan level akses pengguna. Dalam tampilan ini, ditampilkan daftar peran (Admin, Manajer, Anggota), jumlah anggotanya, tanggal dibuat, serta tombol aksi untuk edit, lihat detail, dan hapus. Navigasi menggunakan sidebar dan breadcrumb, dilengkapi fitur pencarian, filter, dan pagination untuk efisiensi. Fitur ini memungkinkan admin menambah, mengedit, melihat, dan menghapus peran, serta memantau jumlah anggota tiap peran melalui tabel interaktif. Prototipe ini dibuat untuk menunjukkan alur sistem sebelum dikembangkan lebih lanjut dan diuji.

4.4.2. Visualisasi Aktivitas dan Kinerja

Selanjutnya adalah halaman Visualisasi Aktivitas dan Kinerja

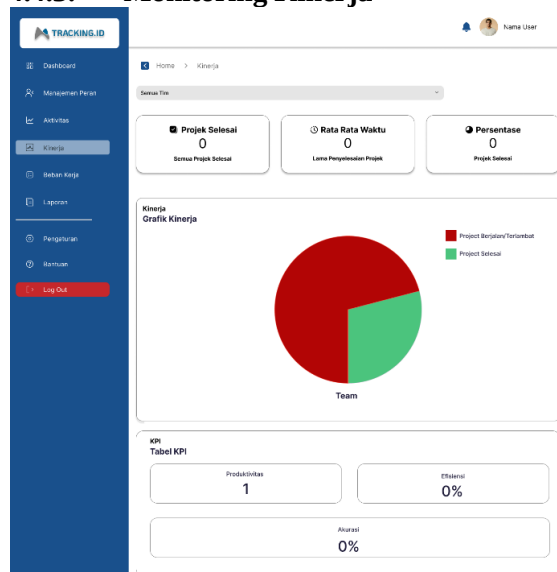


Gambar 3. Visualisasi Aktivitas dan Kinerja

Pada tampilan Aktivitas yaitu bagian yang merekam dan menampilkan riwayat aktivitas pengguna, seperti login, logout, dan penyelesaian tugas, lengkap dengan waktu akses terakhir. Prototipe ini dirancang untuk memvisualisasikan alur dan fungsi utama sebelum tahap pengembangan, serta sebagai

dasar pengujian terhadap pengalaman dan kemudahan penggunaan sistem oleh user. Fitur Monitoring Aktivitas berfungsi untuk melacak dan mendokumentasikan semua aktivitas pengguna dalam sistem, seperti login, logout, dan penyelesaian tugas. Tujuannya adalah untuk memastikan transparansi, keamanan, dan akuntabilitas dalam penggunaan aplikasi.

4.4.3. Monitoring Kinerja



Gambar 4. Monitoring Kinerja

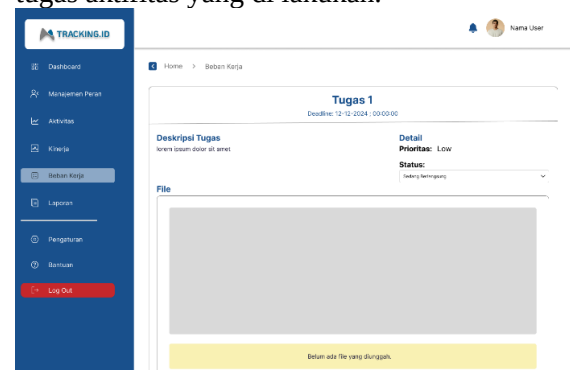
Pada tampilan ini menunjukkan fitur Kinerja, yang menyajikan informasi terkait performa tim dalam bentuk data statistik seperti jumlah proyek selesai, rata-rata waktu penyelesaian, dan persentase penyelesaian proyek. Data ini didukung grafik pie yang membedakan proyek berjalan/terlambat dan proyek selesai, serta tabel KPI untuk menilai produktivitas, efisiensi, dan akurasi tim.

Fitur Kinerja berfungsi untuk memantau dan mengevaluasi performa tim secara menyeluruh melalui data statistik, grafik, dan KPI. Tujuannya adalah membantu admin atau manajer melihat progres proyek, mengukur efisiensi kerja, serta mengambil keputusan berbasis data untuk meningkatkan produktivitas tim.

4.4.4. Pencatatan Waktu Idle

Pada bagian ini adalah pencatatan waktu idle yang menyediakan laporan kerja untuk di analisis, sistem ini yang menghitung beban

kerja setiap pengguna berdasarkan jumlah dan tugas aktifitas yang di lakukan.

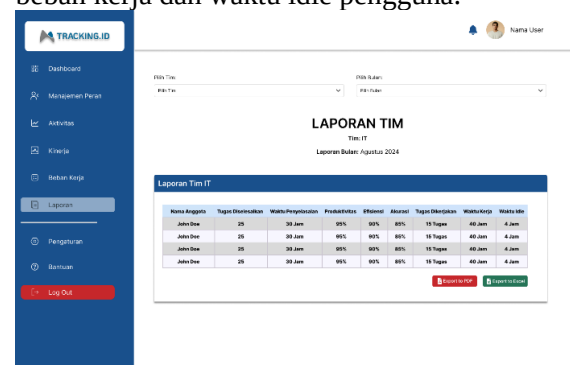


Gambar 5. Pencatatan waktu Idle

Pada halaman ini, ada deskripsi tugas dimana di sana adalah keterangan tugas yang di berikan oleh manager kepada anggota. Dan pada bagian detail di sana adalah status prioritas tugas yang di berikan dan pada bagian status disana adalah laporan status pekerjaan yang sedang di laksanakan. Lalu pada bagian file, di sana adalah file perhitungan beban kerja untuk setiap pengguna. Prototipe ini dibuat pada tahap desain UI/UX untuk memvisualisasikan alur interaksi pengguna, memastikan kemudahan akses informasi tugas, serta menjadi dasar dalam pengujian dan pengembangan fitur lebih lanjut sebelum implementasi sistem.

4.4.5. Laporan Kinerja dan Analitik

Pada bagian ini adalah bagian laporan kinerja yang kemudian bisa di analisis oleh user dan admin. Halaman ini dapat mengakses laporan kinerja yang dapat diekpor ke PDF atau Excel, yang laporannya mencakup metrik kinerja, beban kerja dan waktu idle pengguna.



Gambar 1. Laporan Kinerja dan Analitik

Pada halaman ini terdapat laporan tim yang bisa di analisis dan terdapat button pemilihan

tim dimana gunanya untuk memilih tim mana yang akan di lihat laporan keaktifannya. Fungsi dari halaman ini adalah untuk mempermudah produktifitas dan kinerja anggota dalam tim secara terstruktur dan efisien.

4.5. Tahapan Test

Pada tahapan *Test* ini kami melakukan pengujian prototype kepada 5 orang yang pernah dan belum pernah menggunakan Role-Based Admin Dashboard sebelumnya. Sistem pengujian dilakukan dengan menggunakan survei, dan untuk mengukur hasil eksperimen digunakan System Usability Scale (SUS).

No	Pertanyaan
1.	Apakah anda merasa sistem ini mudah untuk di gunakan?
2.	Berapa mudah anda menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan sistem ini?
3.	Apakah anda Merasa system ini cukup Intutif?
4.	Apakah cukup efesien anda dalam melakukan progres kerja anda di sistem ini?
5.	Apakah anda merasa sistem ini memiliki fitur-fitur yang berguna
6.	Apakah aplikasi ini mudah untuk dipelajari dan digunakan?
8.	Seberapa nyaman Anda menggunakan sistem ini?
9.	Apakah Anda merasa sistem ini memberikan umpan balik yang memadai?
10.	Seberapa mungkin Anda merekomendasikan sistem ini kepada orang lain?

Tabel 3. Pertanyaan

Kemudian didapatkan jawaban dari 3 responden untuk selanjutnya dihitung dengan mengikuti aturan perhitungan System Usability Testing (SUS).

Pertanyaan	R1	R2	R3	R4	R5
Q1	4	3	4	3	3
Q2	4	4	4	4	4
Q3	4	3	4	4	3
Q4	4	3	4	3	4
Q5	4	4	4	4	4

Q6	3	4	4	3	4
Q7	4	4	4	3	4
Q8	3	3	4	3	4
Q9	4	3	4	4	3
Q10	4	4	4	3	5
Jumlah	38	35	39	34	37
Nilai	95	87.5	97.5	85	92.5

Tabel 4. Hasil Skor SUS

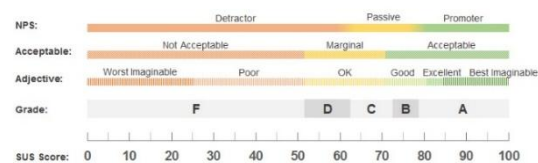
Hasil tersebut selanjutnya akan di masukan ke dalam rumus yang hasilnya akan menjadi niali akhir penguji. System Usability Testing (SUS). Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$x^- = \frac{\sum x}{n}$$

$$x^- = \frac{95 + 87.5 + 97.5 + 92.5}{5}$$

$$x^- = \frac{457.5}{5} = 91.5$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, perhitungan skor SUS *website* ini mendapatkan nilai rata-rata sebesar 91.5, yang mana nilai tersebut termasuk ke dalam kategori Best Imaginable dengan grade A. Artinya, sistem yang diuji memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi dan dapat diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Berikut adalah parameter skor SUS yang terdapat pada gambar 15.



5. KESIMPULAN

Penelitian ini telah berhasil merancang UI/UX *website* role-based admin dashboard "Tracking.id" menggunakan metode Design Thinking dan Figma sebagai alat desain utama. Proses penelitian melalui tahapan Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test telah menghasilkan desain antarmuka yang intuitif, efisien, serta mampu memenuhi kebutuhan pengguna dalam pengelolaan akses berbasis peran.

Pengujian usability menggunakan System Usability Scale (SUS) menghasilkan skor rata-

rata 91.5, yang termasuk dalam kategori "Best Imaginable" dengan grade A. Hasil ini menunjukkan bahwa desain yang dibuat memiliki tingkat kegunaan yang sangat tinggi serta dapat diterima dengan baik oleh pengguna. Fitur-fitur utama seperti manajemen akses pengguna, visualisasi aktivitas dan kinerja, monitoring kerja, pencatatan waktu idle, serta laporan kinerja dan analitik telah terbukti memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan efisiensi dan keamanan sistem.

UCAPAN TRIMA KASIH

Peneliti mengucapkan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan kemudahan yang diberikan dalam menyelesaikan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada keluarga, dosen, Radhitya, serta teman-teman MSIB Maxy Academy atas dukungan, semangat, dan doa yang diberikan. Tanpa bantuan serta motivasi dari mereka, penelitian ini tidak dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Agus Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, "Perancangan UI/UX Aplikasi My CIC layanan informasi akademik mahasiswa menggunakan aplikasi Figam," 2020. [Online]. Available: <https://my.cic.ac.id/>.
- [2] A. Muliani Harahap, "Implementasi Implementasi Metode Role-Based Access Control Pada Aplikasi E-Raport di MIN 15 Langkat Berbasis Android," 2024.
- [3] alif F. Priyanto, "Pengembangan Aplikasi Dashboard Admin Berbasis Website untuk Manajemen Pengguna react," *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (JINTEKS)*, vol. 7, pp. 21–30, Feb. 2025.
- [4] M. F. Nadillah *et al.*, "Perancangan UI/UX Aplikasi daur ulang sampah berbasis mobile menggunakan metode design thinking," 2024.
- [5] M. Karimah, S. Supriyatna, and C. Rozali, "Pengguna Figma dalam menggali kreativitas desain UI/UX web pada SMK It Bina Adzkia 1." [Online]. Available: <https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JI PM>
- [6] A. V. Agustin, N. Sulistiyowati, and A. Voutama, "Perancangan UI/UX berbasis mobile pada pelayanan di kantor desa Pulojekapa menggunakan metode design thinking," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3S1, Oct. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3S1.5210.
- [7] S. Ansori, P. Hendradi, and S. Nugroho, "Penerapan Metode Design Thinking dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile SIPROPMAWA," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 4, pp. 1072–1081, Jul. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i4.3648.
- [8] A. K. Nadhif, D. Taufiq W, M. F. Hussein, and I. S. Widiati, "Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Dengan Pendekatan Design Thinking," *Jurnal IT CIDA*, vol. 7, no. 1, 2021.
- [9] A. Nurhasanah *et al.*, "Perancangan User Interface dan User Experiance pada aplikasi 'BUKUKU' menggunakan metode Design Thingking," 2024. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com/dwiatmoko/>
- [10] M. R. Wibowo and H. Setiaji, "Perancangan Website Bisnis Thrifdoor Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking."
- [11] D. Haryuda Putra, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perencanaan UI/UX menggunakan metode design thingking web pada laporte company," 2021.
- [12] I. Rachmawati and R. Setyadi, "Evaluasi Usability Pada Sistem Website Absensi Menggunakan Metode SUS," *Journal of Information System Research (JOSH)*, vol. 4, no. 2, pp. 551–561, Jan. 2023, doi: 10.47065/josh.v4i2.2868.