

PERANCANGAN UI/UX SISTEM ABSENSI MAHASISWA MAGANG BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING PADA PT. BANK SUMUT

Pika Putri Amanda¹, Rohma Aulia², Adnan Buyung Nasution³

¹²³ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Keywords:

UI/UX, Attendance System, Design Thinking, Internship Students, Web-Based System.

Correspondent Email:

putriamandapika@gmail.com

Abstrak. Kegiatan absensi mahasiswa magang di PT. Bank Sumut masih dilakukan secara manual, sehingga memunculkan banyak kendala seperti keterlambatan pencatatan, ketidakakuratan data, dan sulitnya pemantauan kehadiran. Di sini, penelitian ini bertujuan merancang antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk sistem absensi berbasis web dengan pendekatan Design Thinking. Metode ini diterapkan melalui lima tahapan, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test, guna menghasilkan solusi dengan fokus pada kebutuhan pengguna. Hasil perancangan berupa prototipe sistem absensi yang intuitif, responsif, dan efisien, dengan fitur utama seperti perekaman kehadiran, manajemen data mahasiswa, serta dashboard monitoring. Evaluasi terhadap prototipe memperlihatkan bahwasannya sistem ini mampu meningkatkan efisiensi pencatatan absensi serta memberi pengalaman pengguna lebih baik dibandingkan metode sebelumnya. Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan dalam mengembangkan sistem absensi berbasis web pada lingkungan PT. Bank Sumut agar lebih optimal.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

Abstract. The internship student attendance process at PT. Bank Sumut is still conducted manually, leading to various issues such as delays in recording, data inaccuracies, and difficulties in attendance monitoring. To address these problems, this study aims to design the user interface (UI) and user experience (UX) of a web-based attendance system using the Design Thinking approach. The method is implemented through five stages: empathize, define, ideate, prototype, and test, to produce a user-centered solution. The result is a prototype of an intuitive, responsive, and efficient attendance system featuring attendance recording, student data management, and a monitoring dashboard. Evaluation of the prototype shows that the system can improve the efficiency of attendance recording and provide a better user experience compared to the previous manual method. This study is expected to serve as a foundation for the further development of an optimal web-based attendance system at PT. Bank Sumut.

1. PENDAHULUAN

Kegiatan magang merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran yang bertujuan untuk memberi pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa. Dalam pelaksanaannya, salah satu hal terpenting ialah kehadiran mahasiswa magang, di mana ini

harus dicatat dengan baik guna mendukung evaluasi kinerja serta administrasi kepegawaian. Namun, di PT. Bank Sumut, proses pencatatan absensi mahasiswa magang masih dilakukan secara manual. Ini seringkali memunculkan banyak kendala administratif.

Pencatatan absensi manual berpotensi menimbulkan berbagai permasalahan, seperti

keterlambatan dalam proses rekapitulasi, ketidakakuratan data, serta kesulitan dalam memantau tingkat kehadiran mahasiswa secara real-time. Permasalahan ini dapat berdampak pada efektivitas proses magang dan kredibilitas laporan kehadiran. Oleh karenanya, perlu suatu sistem yang mampu mempermudah dan meningkatkan keakuratan pencatatan absensi.

Perkembangan teknologi informasi saat ini membuka peluang besar untuk mengotomatisasi berbagai proses manual melalui sistem berbasis web. Dalam hal ini, data dapat tercatat secara real-time melalui absensi berbasis web, mudah diakses dari berbagai perangkat, serta dapat memberikan laporan kehadiran secara cepat dan akurat. Dengan adanya sistem ini, pihak perusahaan dapat memantau kehadiran mahasiswa secara lebih efektif.

Dalam merancang sistem absensi berbasis web agar efektif, diperlukan perhatian khusus terhadap aspek User Interface (UI) dan User Experience (UX). UI yang baik memastikan tampilan sistem menarik dan mudah digunakan, sedangkan UX yang baik memastikan pengguna merasa kenyamanan, puas, dan dapat menyelesaikan tugasnya dengan efisien. Oleh karena itu, perancangan UI/UX menjadi faktor krusial dalam pengembangan sistem ini.

Sebuah pendekatan yang bisa diaplikasikan dalam perancangan sistem berbasis kebutuhan pengguna adalah metode *Design Thinking*. Metodenya menekankan pada pemahaman mendalam terhadap masalah pengguna. Ini dilakukan secara bertahap mulai dari empathize, define, ideate, prototype, serta test. Dengan menggunakan metode tersebut, sistem yang dihasilkan diharapkan sangat sesuai dengan kebutuhan pengguna akhir, yang di sini ialah mahasiswa magang dan staf administrasi PT. Bank Sumut.

Penelitiannya hendak membuat rancangan prototipe UI/UX sistem absensi mahasiswa magang berbasis web di PT. Bank Sumut dengan menggunakan metode Design Thinking. Fokus utama penelitian adalah menghasilkan desain sistem yang intuitif, responsif, dan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pencatatan absensi. Prototipe yang dikembangkan akan dievaluasi berdasarkan kemudahan penggunaan dan

efektivitasnya dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

Melalui penelitian ini, harapannya bisa berkontribusi nyata dalam mendukung transformasi digital di lingkungan kerja, khususnya dalam hal administrasi kehadiran mahasiswa magang. Selain itu, penelitian ini juga berguna sebagai referensi bagi pengembangan sistem serupa di instansi ataupun perusahaan lainnya dengan kebutuhan serupa.

2. TINJAUAN PUSTAKA

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan komponen utama dalam pengembangan sistem berbasis web yang berorientasi pada pengguna. UI berhubungan dengan tampilan visual antarmuka, meliputi tata letak, kombinasi warna, ikon, serta tipografi agar pengguna dapat berinteraksi dengan mudah [1]. Sementara itu, UX menekankan pada pengalaman dan kenyamanan pengguna saat menggunakan sistem, termasuk persepsi terhadap kemudahan, kepuasan, dan efisiensi penggunaan [2]. Kombinasi desain UI dan UX yang baik mampu meningkatkan kenyamanan, mempercepat proses kerja, dan mengurangi kesalahan interaksi [4].

Penelitian Djanti dan Wijayanto [3] yang dimuat dalam Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan (JITET) menunjukkan bahwa penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX sistem presensi berbasis mobile dapat meningkatkan kemudahan dan efisiensi penggunaan. Walaupun penelitian tersebut berfokus pada platform mobile, prinsip yang digunakan tetap relevan untuk sistem berbasis web, karena keduanya menekankan aspek kemudahan interaksi dan pengalaman pengguna yang optimal.

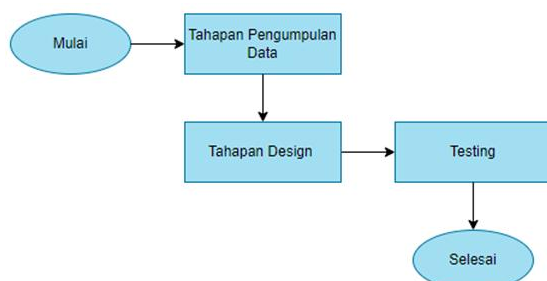
Metode Design Thinking sendiri merupakan pendekatan perancangan berorientasi pengguna (user-centered design) yang berfokus pada upaya memahami kebutuhan pengguna secara mendalam. Prosesnya terdiri dari lima tahap, yaitu empathize, define, ideate, prototype, dan test [6]. Metode Design Thinking mendorong terciptanya solusi yang inovatif dengan melibatkan pengguna secara langsung dalam setiap tahap pengembangan sistem. Pendekatan ini menekankan empati terhadap kebutuhan

pengguna dan mendorong kolaborasi antar tim untuk menghasilkan solusi yang relevan dan berkelanjutan [3][4]. Penerapan metode ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan kegunaan sistem informasi [7].

Penelitian Faizah dan Pudjiarti [5] memperkuat temuan tersebut dengan menunjukkan bahwa penerapan Design Thinking dalam perancangan sistem absensi digital berbasis mobile mampu meningkatkan efisiensi proses pencatatan dan kepuasan pengguna. Prinsip yang sama juga dapat diterapkan pada sistem berbasis web, mengingat keduanya memiliki tujuan yang serupa dalam menciptakan antarmuka yang intuitif dan responsif. Sementara itu, Maulana et al. [6] dalam penelitiannya mengenai sistem magang berbasis web menemukan bahwa tahapan prototype dan testing pada metode Design Thinking membantu menghasilkan rancangan antarmuka yang mudah dipahami dan menarik bagi pengguna.

Berdasarkan hasil kajian teori dan penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Design Thinking pada perancangan UI/UX berpotensi meningkatkan efektivitas dan kenyamanan sistem absensi berbasis web. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada penerapan metode tersebut dalam konteks sistem absensi mahasiswa magang di lingkungan PT. Bank Sumut, dengan tujuan menghasilkan rancangan antarmuka yang efisien, menarik, dan sesuai kebutuhan pengguna.

3. METODE PENELITIAN



Gambar 1. Metode Penelitian

3.1 Tahapan Pengumpulan Data

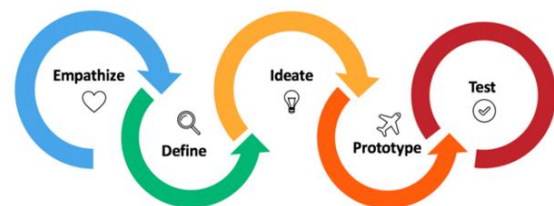
Data yang dikumpulkan sebagai informasi yang benar untuk mendukung tujuan penelitian. Ini secara langsung diperoleh di

lokasi penelitian [7]. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung terhadap proses absensi di lingkungan magang serta wawancara dengan beberapa rekan mahasiswa magang yang mengalami langsung penggunaan sistem absensi manual. Wawancara dilakukan secara informal untuk menggali permasalahan yang dihadapi, kebutuhan yang belum terpenuhi, serta harapan terhadap sistem absensi berbasis web yang akan dikembangkan. Hasil dari wawancara ini menjadi dasar dalam tahap *empathize* pada metode Design Thinking. Tujuannya ialah agar dapat memahami sudut pandang pengguna akhir sebagai dasar perancangan UI/UX sistem.

3.2 Tahapan Design

3.3 Metode Design Thinking

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Fokusnya ialah di perancangan solusi berbasis kebutuhan dan pengalaman pengguna. Metodenya terdiri dari 5 tahapan utama. Ini diantaranya ialah Empathize, Define, Ideate, Prototype, serta Test. Tiap tahapannya dilakukan dengan iteratif untuk menghasilkan solusi tepat guna dan berpusat pada pengguna akhir. Design Thinking mempunyai lima tahap, yakni:



Gambar 2. Metode Design Thinking

- Pertama, karena desainnya ditujukan bagi perasaan pengguna maka tahapannya dimulai dengan sebutan "Empathize" (Empati). Metodenya dilakukan dengan cara mengobservasi, mewawancarai, serta pendekatan keduanya. Dengan demikian, akan dapat memahami pengguna terkait produknya yang dalam hal ini sudah diberi contoh terlebih dahulu [8].
- Kedua, ialah tahap analisis, disebut Define (Penetapan). Ini agar bisa melihat seperti apa wawasannya yang

diperoleh melalui empati. Tujuannya ialah melihat apa yang menjadi poin utama untuk dijadikan fokus penelitian [10].

- c. Tahap ketiga yaitu ideate yang memerlukan proses pemecahan masalah yang telah ditentukan di tahap kedua. Hal ini dapat dilaksanakan melalui brainstorming dengan menghasilkan wireframe interface sistem informasi magang yang nantinya dapat dikembangkan pada tahap selanjutnya [6].
- d. Tahap prototype melibatkan perancangan prototype berdasarkan solusi yang diusulkan, yang kemudian diterjemahkan ke dalam desain antarmuka pengguna. Tujuan dari fase ini ialah mengidentifikasi solusi terbaik bagi tiap masalah yang ditemukan dalam tahapan sebelumnya. Prototype aplikasi seluler dibuat menggunakan Figma, berfokus pada desain UI/UX agar intuitif [11]. UI (User Interface) ialah desain antarmuka di mana fokusnya ialah wujud tampilannya. Ini mencakup penentuan warna serta hal lain agar tampilan web absensi mahasiswa magang semakin berdaya tarik. UI (User Interface) lebih fokus terhadap interaksi pengguna melalui desain yang menarik. Biasanya UI akan dikerjakan setelah UX (User Experience) selesai dengan menentukan desain dari layout, logo, warna, typography, dan hal lainnya [2]. User Experience (UX) adalah pengalaman atau persepsi pengguna saat mempergunakan sebuah produk ataupun layanan digital, seperti situs web atau aplikasi. Dalam konteks web absensi mahasiswa magang, UX merujuk pada bagaimana mahasiswa, admin, dan pembimbing merasakan kemudahan dan kenyamanan saat berinteraksi dengan sistem tersebut. Pengalaman ini mencakup seberapa mudah mahasiswa dapat melakukan absensi, mengisi laporan kegiatan, serta seberapa efisien admin dan pembimbing dalam memantau kehadiran dan aktivitas mahasiswa. UX yang baik akan memastikan bahwa pengguna dapat memahami alur sistem dengan mudah,

mengakses fitur-fitur dengan lancar, serta merasa puas dan terbantu dalam menjalankan aktivitas magang melalui web absensi tersebut [9]. UI ialah tampilan pada program yang terlihat oleh mata. Sementara itu, UX ialah apa yang dirasakan pengguna saat mengoperasikannya.

- e. Tahap terakhir adalah Test, dimana prototype diuji oleh pengguna secara langsung dan bertujuan mengumpulkan umpan balik yang berharga dari pengguna tentang pengalamannya mempergunakan sistem, kepuasan pengguna, dan efektivitas antarmuka yang dirancang. Hasil pengujian ini akan digunakan untuk mengembangkan desain antarmuka sesuai dengan keinginan pengguna [6].

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Empathize

Tahapannya melibatkan pemahaman mendalam atas pengguna dengan mendengarkan, mengamati, dan berempati terhadap kebutuhan, motivasi, serta masalah yang mereka hadapi. Melalui wawancara, observasi langsung, dan metode penelitian lainnya, peneliti berusaha untuk mendapatkan wawasan komprehensif mengenai pengalaman dan perspektif pengguna [12]. Diperoleh fakta bahwa proses absensi manual sangat merepotkan dan kurang efisien. Mahasiswa harus mendatangi lantai 3, tempat di mana absensi manual berada, dua kali setiap hari saat datang dan saat pulang hanya untuk mengisi daftar hadir secara manual. Berikut ini adalah pertanyaan yang diajukan pada tahap ini:

Tabel 1. Daftar Pertanyaan

NO	Daftar Pertanyaan Wawancara
1	Bagaimana proses absensi dilakukan saat ini selama magang di PT. Bank Sumut?
2	Apa saja kendala yang Anda alami saat melakukan absensi secara manual?
3	Bagaimana perasaan Anda setiap kali harus

	naik atau turun ke lantai 3 hanya untuk melakukan absensi?
4	Apakah Anda pernah lupa melakukan absensi? Jika ya, apa yang menjadi penyebabnya?
5	Menurut Anda, bagaimana cara yang paling ideal untuk melakukan absensi harian selama magang?
6	Seberapa penting bagi Anda memiliki akses terhadap riwayat absensi pribadi?
7	Apakah Anda merasa absensi manual saat ini memengaruhi efisiensi waktu Anda selama magang?
8	Apa harapan Anda terhadap sistem absensi yang lebih modern atau berbasis teknologi?
9	Jika tersedia sistem absensi berbasis web, fitur apa saja yang Anda harapkan ada di dalamnya?
10	Apakah Anda lebih nyaman melakukan absensi melalui komputer, handphone, atau perangkat lain?

4.2 Define

Setelah mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara dengan mahasiswa magang, ditemukan beberapa permasalahan utama yang sering mereka alami dalam proses absensi manual. Permasalahan tersebut dirumuskan menjadi beberapa poin yang mewakili kebutuhan serta tantangan nyata di lapangan:

Tabel 2. Identifikasi Masalah dan Kebutuhan Sistem

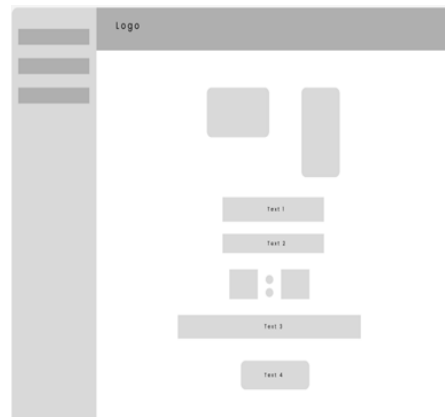
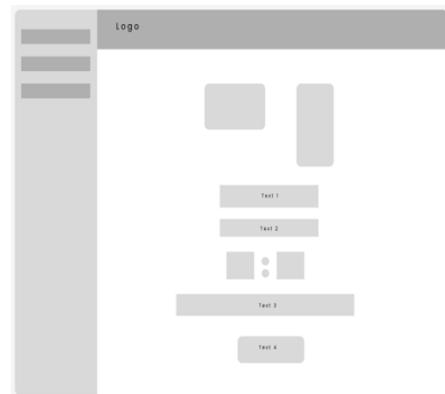
NO	Identifikasi Masalah	Kebutuhan Sistem
----	----------------------	------------------

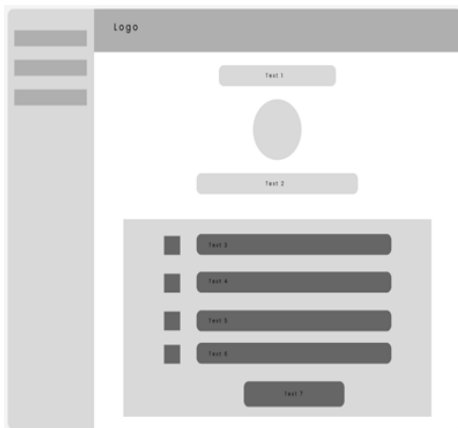
1	Mahasiswa harus naik atau turun ke lantai 3 setiap hari untuk mencatat absensi datang dan pulang.	Sistem absensi berbasis web yang dapat diakses dari perangkat pribadi tanpa perlu ke lokasi fisik.
2	Kertas absensi hanya diletakkan di meja tanpa pengawasan, sehingga rawan kelalaian dan manipulasi data.	Sistem digital yang aman dan otomatis untuk mencatat kehadiran secara valid dan terkontrol.
3	Mahasiswa sering lupa melakukan absensi karena terburu-buru atau fokus pada aktivitas magang.	Fitur pengingat (notifikasi) yang mendorong mahasiswa untuk melakukan absensi tepat waktu.
4	Tidak ada akses bagi mahasiswa untuk melihat riwayat absensi yang telah mereka lakukan.	Fitur riwayat absensi yang dapat dilihat dan diunduh mahasiswa secara mandiri.
5	Proses absensi manual menyebabkan antrean dan menghambat efisiensi waktu.	Proses absensi yang cepat, efisien, dan bebas dari hambatan fisik seperti antrean.

4.3 Ideate

Ialah tahap di mana berbagai ide mulai dihasilkan serta kemudian dirangkum sebagai hasil observasi di tahap Emphasize serta seluruh info setelah analisa di proses Define diidentifikasi [4]. Wireframe merupakan

desain awal dari interface ini yang nantinya akan menjadi acuan atau pedoman pada tahap selanjutnya dalam menyusun layout interface. Berikut ini adalah gambar hasil *Wireframe* :





Gambar 3. Hasil Wireframe

4.4 Prototype

Tahap berikutnya ialah membangun prototipe. Ini sebagai cara pengujian guna melihat reaksi pengguna atas model UI/UX [8].

Figma digunakan pada tahap ini. Figma merupakan sebuah design tool. Umumnya dipakai dalam pembuatan tampilan aplikasi mobile, desktop, website serta lainnya. Figma dapat diterapkan pada sistem operasi windows, linux maupun mac melalui sambungan internet [13].



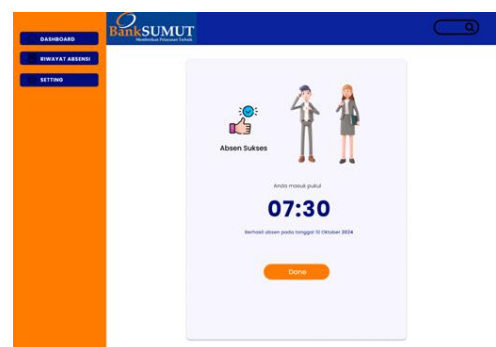
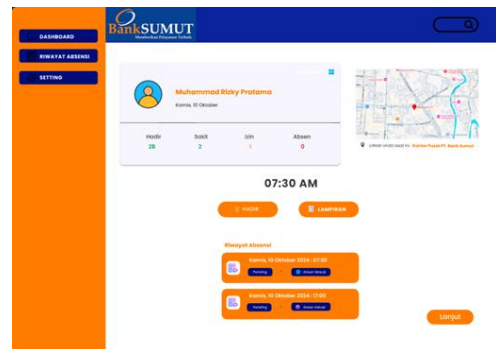
Gambar 4. Splash Screen Sistem Absensi Online PT. Bank Sumut

Bagian ini merupakan Splash Screen dari Sistem Absensi Online PT. Bank Sumut. Splash Screen dalam sistem absensi online PT. Bank Sumut adalah halaman pertama yang ditampilkan sebelum pengguna diarahkan ke halaman login atau halaman utama sistem.



Gambar 5. Login Page Sistem Absensi Online PT. Bank Sumut

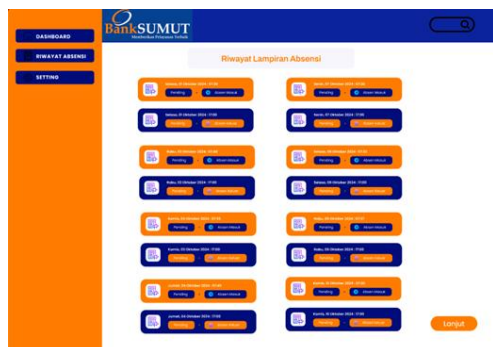
Login page adalah halaman yang berfungsi untuk memvalidasi dan mengotentikasi pengguna saat hendak mengakses suatu website atau aplikasi [1]. Halaman ini memiliki elemen penting, seperti kolom untuk memasukkan email dan password, yang digunakan untuk mengidentifikasi pengguna.





Gambar 6. Tampilan Sistem Absensi Online PT. Bank Sumut

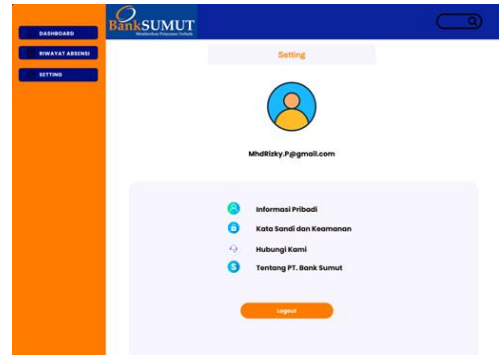
Pada gambar 6 adalah tampilan absensi, pada tampilan ini dirancang untuk memudahkan mahasiswa melakukan absen masuk dan pulang secara digital hanya dengan satu klik. Sistem akan merekam tanggal dan waktu secara otomatis, sehingga proses absensi menjadi lebih efisien, akurat, dan praktis. Tampilan yang sederhana dan responsif memastikan mahasiswa dapat melakukan absensi dengan cepat tanpa hambatan.



Gambar 7. Tampilan Riwayat Sistem Absensi Online PT. Bank Sumut

Tampilan Riwayat Absensi menampilkan rekap data kehadiran mahasiswa secara lengkap dan terstruktur. Setiap entri mencakup informasi tanggal, jam masuk, jam keluar, dan

status kehadiran. Mahasiswa dapat dengan mudah melihat, dan mencari riwayat absensi mereka sendiri sebagai dokumentasi. Fitur ini membantu memastikan transparansi dan memudahkan pemantauan kehadiran selama masa magang.



Gambar 8. Tampilan Setting Akun Profil Mahasiswa

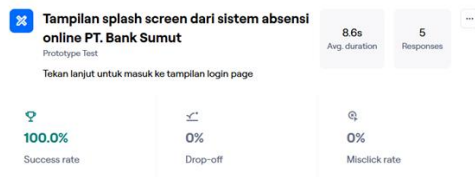
Tampilan ini memungkinkan mahasiswa untuk mengelola informasi pribadinya secara mandiri. Dalam tampilan ini, pengguna dapat melihat dan memperbarui data profil, seperti nama, email, password, serta foto profil. Desain antarmuka dibuat sederhana dan intuitif agar mudah diakses, dengan tujuan memberikan kontrol penuh kepada mahasiswa terhadap akun mereka. Fitur ini juga mendukung keamanan dan personalisasi dalam penggunaan sistem absensi magang.

4.5 Test

Setelah Prototype selesai dibuat tahap selanjutnya ialah pengujian. Pengujian antarmuka dilakukan untuk mengetahui apakah desain UI/UX yang sudah dirancang telah memenuhi kebutuhan pengguna [5]. Pada tahap ini, pengujian dilakukan menggunakan aplikasi Maze, yang memungkinkan evaluasi interaktif terhadap pengalaman pengguna. Sebanyak 5 responden diminta untuk menyelesaikan 8 misi. Umpan balik yang diberikan menyatakan bahwa desain antarmuka mudah dipahami, navigasi jelas, dan tampilan menarik.

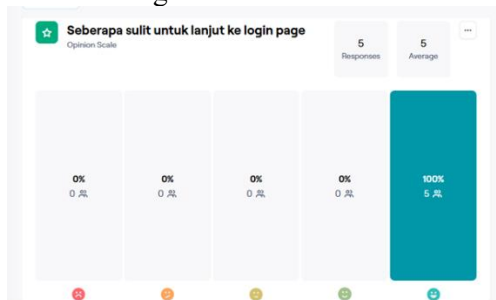
Hasil dari 5 responden yang telah menyelesaikan kedelapan misi tersebut menghasilkan data pengujian sebagai berikut:

1. Pada percobaan pertama tampilan splash screen untuk lanjut ke tampilan login menghasilkan:



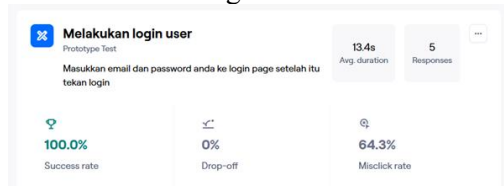
Gambar 9. Percobaan pertama

2. Pada percobaan kedua dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk lanjut ke tampilan login page” menghasilkan:



Gambar 10. Percobaan kedua

3. Pada percobaan ketiga yang menginstruksikan untuk “Login user” menghasilkan:



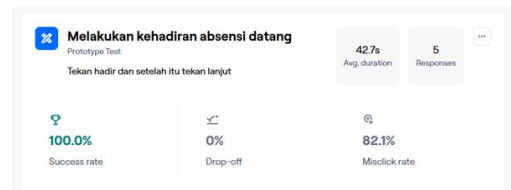
Gambar 11. Percobaan ketiga

4. Pada percobaan keempat dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk lanjut ke login page” menghasilkan:



Gambar 12. Percobaan keempat

5. Pada percobaan kelima yang menginstruksikan untuk “Melakukan kehadiran absensi datang” menghasilkan:



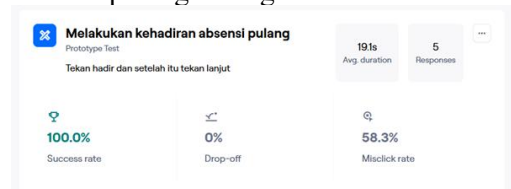
Gambar 13. Percobaan kelima

6. Pada percobaan keenam dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk memberikan kehadiran datang” menghasilkan:



Gambar 14. Percobaan keenam

7. Pada percobaan ketujuh yang menginstruksikan untuk “Melakukan kehadiran absensi pulang” menghasilkan:



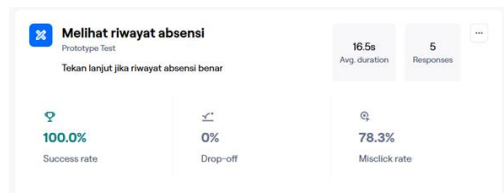
Gambar 15. Percobaan ketujuh

8. Pada percobaan kedelapan dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk memberikan kehadiran pulang” menghasilkan:



Gambar 16. Percobaan kedelapan

9. Pada percobaan kesembilan yang menginstruksikan untuk “Melihat riwayat absensi” menghasilkan:



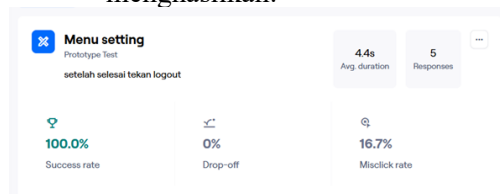
Gambar 17. Percobaan kesembilan

10. Pada percobaan kesepuluh dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk mengecek riwayat absensi” menghasilkan:



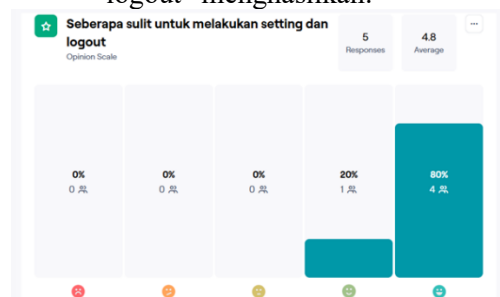
Gambar 18. Percobaan kesepuluh

11. Pada percobaan kesebelas yang menginstruksikan untuk “Melihat menu setting dan logout” menghasilkan:



Gambar 19. Percobaan kesebelas

12. Pada percobaan keduabelas dengan pertanyaan “Seberapa sulit untuk melakukan setting dan logout” menghasilkan:



Gambar 20. Percobaan keduabelas

5. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan hal-hal berikut : Di PT. BANK

SUMUT, proses absensi mahasiswa magang masih dilakukan secara manual dengan mencatatkan nama dan jam kedatangan di buku absensi. Sistem ini mengandalkan media kertas untuk pengolahan dan penyimpanan data yang rentan terhadap manipulasi, kehilangan atau kerusakan dokumen, sehingga tidak efisien. Perancangan UI/UX untuk sistem absensi berbasis web yang menggunakan metode Design Thinking memudahkan mahasiswa magang untuk melakukan absensi secara online melalui smartphone, yang dapat diakses kapan saja. Solusi yang dikembangkan dalam bentuk prototipe sistem absensi digital dirancang dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan (usability) dan pengalaman pengguna (user experience). Fitur-fitur utama seperti pencatatan absensi otomatis, riwayat kehadiran, notifikasi pengingat, dan pengelolaan akun pengguna dirancang dengan pendekatan antarmuka yang intuitif dan responsif.

Perancangan UI/UX yang dilakukan telah diuji melalui usability testing, dan hasil *test* menunjukkan bahwa antarmuka yang dikembangkan mampu meningkatkan efisiensi proses absensi, memberikan kemudahan navigasi, serta menghadirkan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan metode manual. Pengujian dilakukan dengan menggunakan tools digital interaktif (Maze) dan melibatkan responden secara langsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada PT. Bank Sumut yang telah memberikan kesempatan, data, serta dukungan selama proses penelitian dan pengembangan sistem dalam pelaksanaan penelitian ini.

Tidak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing, rekan-rekan peneliti, dan seluruh pihak yang telah memberikan masukan, saran, serta motivasi yang sangat berarti dalam penyusunan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Alsindo, M. Ariandi, I. Zuhri Yadi, T. Oktarina, S. Teknologi, U. Bina Darma, J. A. Jendral Yani No, and S. Selatan, “Rancang Bangun Design UI/UX pada

- Aplikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking,” *JOISIE: Journal of Information System and Informatics Engineering*, vol. 7, no. 2, pp. 331–343, 2023.
- [2] I. Artikel, “Pelatihan Desain UI/UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” *Jurnal Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.
- [3] A. Djanti and D. Wijayanto, “Perancangan UI/UX Sistem Presensi Mobile dengan Pendekatan Design Thinking: Studi Kasus RS AMC Muhammadiyah Yogyakarta,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, 2025.
- [4] F. Effendi, K. Andreas, C. B. Valentino, D. Johan, J. Jonathan, L. R. Wijaya, and M. R. Pribadi, “Perancangan Antarmuka Aplikasi Monteer dengan Metode Design Thinking,” in *Proceedings of Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi*, pp. 384–391, 2022.
- [5] S. Faizah and E. Pudjiarti, “Perancangan Desain UI/UX Absensi Karyawan Berbasis Mobile Dengan Menggunakan Metode Design Thinking pada PT. Tanto Intim Line Jakarta,” *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 11, no. 2, pp. 178–186, 2024.
- [6] J. A. Maulana, F. W. Putro, and A. M. Amri, “Designing Student Internship Information System Interfaces Using the Design Thinking Method,” *Journal of Information Systems and Informatics*, vol. 6, no. 2, pp. 1159–1171, 2024, doi: 10.51519/journalisi.v6i2.765.
- [7] M. Nafisatur, “Metode Pengumpulan Data Penelitian,” *Jurnal Metode Pengumpulan Data Penelitian*, vol. 3, no. 5, pp. 5423–5443, 2024.
- [8] M. J. Nugroho and D. H. Zulfikar, “Analisa Perancangan UI/UX Aplikasi Absensi dengan Metode Design Thinking pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel,” in *Proceedings of Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNASA)*, Nov. 2023, pp. 226–239.
- [9] R. N. Fadilah and D. Sweetania, “Perancangan Design Prototype UI/UX Aplikasi Reservasi Restoran dengan Menggunakan Metode Design Thinking,” *Jurnal Ilmiah Teknik*, vol. 2, no. 2, pp. 132–146, 2023, doi: 10.56127/juit.v2i2.826.
- [10] A. A. Razi, I. R. Mutiaz, and P. Setiawan, “Penerapan Metode Design Thinking pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan dan Temuan Barang Tercecer,” *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan (Demandia)*, vol. 3, no. 2, pp. 219–227, 2018, doi:10.25124/demandia.v3i02.154.
- [11] P. Sistem, I. Kepegawaian, B. Mobile, and M. Pendekatan, “Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach,” *Jurnal Sistem Informasi dan Bisnis Digital*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2025.
- [12] U. Sistem, P. Peserta, M. Perumda, and T. Musi, “Implementasi Design Thinking dalam Perancangan User Interface (UI),” *Jurnal Sistem Informasi Terapan*, vol. 1, no. 4, pp. 12–28, 2024.
- [13] M. Suparman, M. Rosada, M. Lutpi, P. Kamaliya, F. Sabaniah, R. H. Alfian, F. Ramadhan, I. Alfaro, and M. Rosdiana, “Mengenai Aplikasi Figma untuk Membuat Konten Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0,” *Abdi Jurnal Publikasi*, vol. 1, no. 6, pp. 552–555, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma%20adalah%20salah%20satu%20tools,pelaksanaan%20PKM%20berbagai%20desain%20lainnya>.