

**ANALISIS KEBUTUHAN *USER INTERFACE* MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK PENERAPAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (STUDI KASUS: PT.
HASHMICRO SOLUSI INDONESIA)**

SKRIPSI

**Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Sarjana**



Oleh

**M. Yoga Sugama K
NIM 09031281924074**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
MEI 2023**

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS KEBUTUHAN *USER INTERFACE* MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK PENERAPAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (STUDI KASUS: PT.
HASHMICRO SOLUSI INDONESIA)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian
studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

M. Yoga Sugama K

09031281924074

Palembang, 29 Mei 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,




Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP. 197811172006042001

Pembimbing,



Mira Afrina, S.E., M.Sc

NIP. 198104162008122006

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Yoga Sugama K

NIM : 09031281924074

Program Studi : Sistem Informasi Reguler

Judul Skripsi : Analisis Kebutuhan *User Interface* Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) Untuk Penerapan *Knowledge Management System* (Studi Kasus: PT. Hashmicro Solusi Indonesia)

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 6%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa ada paksaan siapapun.

Palembang, 29 Mei 2023



M. Yoga Sugama K

NIM. 09031281924074

HALAMAN PERSETUJUAN TELAH DI UJI

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Jum'at

Tanggal: 12 Mei 2023

Nama : M. Yoga Sugama K

NIM : 09031281924074

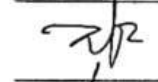
Judul : Analisis Kebutuhan *User Interface* Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Untuk Penerapan *Knowledge Management System* (Studi Kasus: PT. Hashmicro Solusi Indonesia)

Komisi Penguji :

1. Ketua : Yadi Utama, M. Kom



2. Pembimbing : Mira Afrina, S.E., M.Sc



3. Penguji I : Ken Ditha Tania, M. Kom

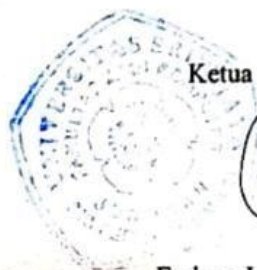


4. Penguji II : Dedy Kurniawan, M. Sc



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T.

NIP. 197811172006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Life is either a daring adventure or nothing at all."

- Helen Keller

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT,
2. Orang Tua,
3. Dosen Pembimbing,
4. Teman-teman, serta
5. Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang melimpah. Shalawat serta salam tak henti-hentinya kami sanjungkan kepada junjungan kami Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa cahaya kehidupan kepada seluruh umat manusia. Melalui barisan kata-kata yang sederhana ini, penulis ingin mengungkapkan rasa syukur yang mendalam kepada mereka yang telah memberikan sumbangsih, dukungan, dan inspirasi dalam rangka menyelesaikan skripsi dengan judul “Analisis Kebutuhan *User Interface* Menggunakan Metode *User Centered Design* (UCD) Untuk Penerapan *Knowledge Management System* (Studi Kasus: PT. Hashmicro Solusi Indonesia)” dalam memenuhi syarat mencapai gelar Sarjana Komputer di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua yang selalu memberikan kebebasan dalam menentukan keputusan serta mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Alm. Jaidan Jauhari, M. T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
4. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam penyusunan skripsi ini.
5. Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Mira Afrina, S. E., M.Sc yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan disaat kebingungan untuk menuntaskan skripsi ini hingga selesai.
6. Bapak Yadi Utama, M.Kom selaku Ketua Penguji, Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom selaku Dosen Penguji I, dan Bapak Dedy Kurniawan, M.Sc selaku Dosen Penguji II.
7. PT. Hashmicro Solusi Indonesia dan narasumber yang terlibat pada penelitian telah membantu penulis untuk memberikan ide dan masukan yang membangun

8. Herdan Bakti, yang selalu memberikan dukungan dan bantuannya ketika menghadapi kesulitan disaat pengerjaan skripsi ini
9. Teman-teman jurusan Sistem Informasi 2019, teman organisasi dan rekan kerja di PT. Hashmicro Solusi Indonesia yang telah memberikan dukungan moral dan kritik yang membangun kepada penulis sebagai bekal untuk menjalani kehidupan pasca kuliah

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada penelitian ini, namun berharap bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menginspirasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 29 Mei 2023

Penulis



M. Yoga Sugama K

NIM. 09031281924074

**ANALISIS KEBUTUHAN *USER INTERFACE* MENGGUNAKAN
METODE *USER CENTERED DESIGN* (UCD) UNTUK PENERAPAN
KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (STUDI KASUS: PT.
HASHMICRO SOLUSI INDONESIA)**

Oleh

M. Yoga Sugama K

09031281924074

ABSTRAK

Skripsi ini membahas penerapan *knowledge management system* dengan konsep *gamification* sebagai sarana untuk membantu *Mentor* dan *Mentee* dalam kegiatan *internship* Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek RI di PT. Hashmicro Solusi Indonesia. Penelitian ini melibatkan 5 *Mentee* dan 1 *Mentor* sebagai pengguna sistem selama program *internship* berlangsung. Dalam penelitian ini, dilakukan perancangan antarmuka menggunakan metode *user-centered design*, yang kemudian diuji melalui proses usability testing dengan metode *system usability scale* kepada partisipan yang bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan antarmuka yang telah dibuat secara objektif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan sistem informasi yang dikembangkan mencapai skor SUS sebesar 82,5 dan memenuhi standar usability. Hal ini menunjukkan bahwa sistem ini dapat digunakan secara efektif untuk mendukung keperluan *internship* di PT. Hashmicro Solusi Indonesia. Implikasi dari penelitian ini adalah adanya kontribusi dalam memfasilitasi kegiatan antara *mentor* dan *mentee* serta meningkatkan pengalaman belajar dan keterlibatan dalam program *internship*.

Kata Kunci : *User Interface, Gamification, Knowledge Management System, User Centered Design, System Usability Scale*

ANALYSIS OF USER INTERFACE REQUIREMENTS USING USER-CENTERED DESIGN (UCD) METHOD FOR THE IMPLEMENTATION OF KNOWLEDGE MANAGEMENT SYSTEM (CASE STUDY: PT. HASHMICRO SOLUSI INDONESIA)

By

M. Yoga Sugama K

09031281924074

ABSTRACT

This undergraduate thesis discusses the implementation of a knowledge management system with gamification concepts as a means to assist Mentors and Mentees in the Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) internship program organized by the Ministry of Education and Culture of the Republic of Indonesia at PT. Hashmicro Solusi Indonesia. The research involved 5 Mentees and 1 Mentor as system users throughout the internship program. In this study, the interface was designed using the user-centered design method, which was then tested through usability testing through system usability scale method with participants to objectively evaluate the interface's feasibility. The research findings indicate that the developed information system design achieved an SUS score of 82.5 and met usability standards. This demonstrates that the system can be effectively utilized to support the internship needs at PT. Hashmicro Solusi Indonesia. The implications of this research contribute to facilitating interaction between mentors and mentees and enhancing the learning experience and engagement in the internship program.

Keywords : *User Interface, Gamification, Knowledge Management System, User Centered Design, System Usability Scale*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN TELAH DI UJI.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR PERSAMAAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan.....	7
1.4 Manfaat.....	8
1.5 Batasan Masalah.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)	11
2.1.1 Pendidikan.....	11
2.1.2 Kampus Merdeka	12
2.1.3 Magang dan Studi Independen.....	12
2.2 PT. Hashmicro Solusi Indonesia	14
2.2.1 Pengenalan Perusahaan	14
2.2.2 Logo Perusahaan	14
2.2.3 Visi Misi.....	14
2.2.3.1 Visi	14
2.2.3.2 Misi.....	14
2.3 Knowledge Management System	15
2.3.1 Data & Information	15
2.3.2 Knowledge	16
2.3.3 Management.....	17
2.3.4 Knowledge Management	17
2.3.5 System.....	18
2.3.6 Knowledge Management System.....	19
2.4 Gamification	21
2.5 User Centered Design (UCD).....	22
2.6 System Usability Scale	23
2.7 User Interface (UI) dan User Experience (UX).....	24
2.7.1 User Interface (UI)	24
2.7.2 User Experience (UX).....	25
2.8 Figma.....	26
2.9 Penelitian Terdahulu.....	26

BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1 Jenis Penelitian	31
3.2 Objek Penelitian	31
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	31
3.4 Metode Pengumpulan Data	32
3.4.1 Studi Lapangan.....	32
3.4.2 Studi Literatur	33
3.5 Analisis Data	34
3.5.1 Analisis Masalah	34
3.5.2 Analisis Kebutuhan	34
3.6 Perancangan Desain	35
3.6.1 User Persona.....	35
3.6.2 Usecase Diagram.....	35
3.7 Metode Pengolahan Data.....	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Pernyataan Masalah dan Kebutuhan	39
4.1.1 User Persona.....	39
4.1.1.1 Mentee	39
4.1.1.2 Mentor	43
4.1.2 Analisis Masalah dan Kebutuhan.....	43
4.1.2.1 Analisis Masalah	43
4.1.2.2 Analisis Kebutuhan	44
4.1.3 Use Case Diagram.....	45
4.1.4 Sitemaps	46
4.2 Pengembangan dan Evaluasi Solusi Desain	48
4.2.1 Iterasi I	48
4.2.1.1 Halaman General	48
4.2.1.2 Halaman Mentee.....	53
4.2.1.3 Halaman Mentor	58
4.2.1.4 Halaman Admin	62
4.2.2 Iterasi II	67
4.2.2.1 Halaman General	67
4.2.2.2 Halaman Mentee.....	74
4.2.2.3 Halaman Mentor	88
4.2.2.4 Halaman Admin	92
4.3 Pengujian Usability	102
4.3.1 User Interview	102
4.3.2 System Usability Scale (SUS).....	104
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	107
5.1 Kesimpulan.....	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	112

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo Perusahaan.....	14
Gambar 2.2 Penciptaan knowledge	21
Gambar 4.1 User Persona Mentee Putra Aditya.....	40
Gambar 4.2 User Persona Mentee Jesica Pitauli	40
Gambar 4.3 User Persona Mentee Hanusia Manuel.....	41
Gambar 4.4 User Persona Mentee Ricky Maulana.....	42
Gambar 4.5 User Persona Mentee Herdan Bakti.....	42
Gambar 4.6 User Persona Mentor Monic Tiara	43
Gambar 4.7 Use Case Diagram	45
Gambar 4.8 Sitemaps.....	47
Gambar 4.9 Low Fidelity Profile Page.....	49
Gambar 4.10 Low Fidelity Ask Question.....	50
Gambar 4.11 Low Fidelity Login Page	51
Gambar 4.12 Low Fidelity Register Page	51
Gambar 4.13 Low Fidelity Forgot Password	52
Gambar 4.14 Low Fidelity My Profile	52
Gambar 4.15 Low Fidelity Mentee Home Page	53
Gambar 4.16 Low Fidelity Dashboard Jadwal kerja	54
Gambar 4.17 Low Fidelity Mentee Leave Request I.....	54
Gambar 4.18 Low Fidelity Mentee Leave Request II	55
Gambar 4.19 Low Fidelity E-Learning Course I.....	56
Gambar 4.20 Low Fidelity E-Learning II.....	57
Gambar 4.21 Low Fidelity Transcript I.....	58
Gambar 4.22 Low Fidelity Mentor Home Page	59
Gambar 4.23 Low Fidelity Mentor Mentee List.....	59
Gambar 4.24 Low Fidelity Mentor Transcript II.....	60
Gambar 4.25 Low Fidelity Mentor Transcript III	61
Gambar 4.26 Low Fidelity Mentor Leave Request I.....	61
Gambar 4.27 Low Fidelity Leave Request II	62
Gambar 4.28 Low Fidelity Admin Home Page.....	63
Gambar 4.29 Low Fidelity Masterdata Mentee, Mentor & Admin I	64
Gambar 4.30 Low Fidelity Masterdata Mentee, Mentor & Admin II	64
Gambar 4.31 Low Fidelity Materi I.....	65
Gambar 4.32 Low Fidelity Materi II	66
Gambar 4.33 Low Fidelity Admin Transcript.....	67
Gambar 4.34 High Fidelity Profile Page I.....	68
Gambar 4.35 High Fidelity Profile Page II	69
Gambar 4.36 High Fidelity Login Page	70
Gambar 4.37 High Fidelity Register Page I	71
Gambar 4.38 High Fidelity Register Page II	71
Gambar 4.39 High Fidelity Reset Password.....	72
Gambar 4.40 High Fidelity Profile I.....	73
Gambar 4.41 High Fidelity Profile II	73
Gambar 4.42 High Fidelity Home Page	74

Gambar 4.43 High Fidelity Mentor Assesment.....	75
Gambar 4.44 High Fidelity Leave Request I.....	76
Gambar 4.45 High Fidelity Leave Request II	76
Gambar 4.46 High Fidelity Mentee Leave	77
Gambar 4.47 High Fidelity E-Learning Mentee I	78
Gambar 4.48 High Fidelity Leaderboard Mentee.....	79
Gambar 4.49 High Fidelity E-Learning Course Mentee II.....	80
Gambar 4.50 High Fidelity Course Introduction.....	81
Gambar 4.51 High Fidelity E-Learning Course Information	82
Gambar 4.52 High Fidelity E-Learning Course Material.....	83
Gambar 4.53 High Fidelity E-Learning Course Instructor.....	84
Gambar 4.54 High Fidelity E-Learning II.....	85
Gambar 4.55 High Fidelity Transcript I	86
Gambar 4.56 High Fidelity Transcript II.....	87
Gambar 4.57 High Fidelity Home Page Mentor	88
Gambar 4.58 High Fidelity Mentee Leave I.....	89
Gambar 4.59 High Fidelity Mentee Leave II	89
Gambar 4.60 High Fidelity Mentee List I	90
Gambar 4.61 High Fidelity Mentee List II.....	90
Gambar 4.62 High Fidelity Mentee Assesment I	91
Gambar 4.63 High Fidelity Mentee Assesment II.....	91
Gambar 4.64 High Fidelity Home Page Admin	92
Gambar 4.65 High Fidelity Masterdata Mentee I.....	93
Gambar 4.66 High Fidelity Masterdata Mentee II	93
Gambar 4.67 High Fidelity Masterdata Mentor I.....	94
Gambar 4.68 High Fidelity Masterdata Mentor II.....	94
Gambar 4.69 High Fidelity Masterdata Admin I.....	95
Gambar 4.70 High Fidelity Masterdata Admin II	95
Gambar 4.71 High Fidelity Materi Admin I.....	96
Gambar 4.72 High Fidelity Materi Admin II	97
Gambar 4.73 High Fidelity Materi Admin III	97
Gambar 4.74 High Fidelity Materi Admin III	98
Gambar 4.75 High Fidelity Materi Admin IV	99
Gambar 4.76 High Fidelity Masterdata Materi	100
Gambar 4.77 High Fidelity Masterdata Transcript I	101
Gambar 4.78 High Fidelity Masterdata Transcript II.....	102

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	27
Tabel 3.1 Item Pertanyaan SUS.....	37
Tabel 3.2 Skala Penilaian Skor.....	38
Tabel 4.1 Tabel User Interview	103
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Usabilitas	105
Tabel 4.3 Hasil Skor SUS.....	105

DAFTAR PERSAMAAN

Persamaan 3.1 Perhitungan Skor SUS	38
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Tabel Hasil Pra-Wawancara (Mentee)	A-1
Lampiran 2	Tabel Hasil Pra-Wawancara (Mentor).....	B-1
Lampiran 3	Surat Izin Melakukan Penelitian.....	C-1
Lampiran 4	Hasil Pengecekan Software Turnitin	D-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi yang begitu cepat, masing masing individu saling berkompetisi demi meningkatkan kemampuan baik itu *hardskills* maupun *softskills* dalam bersaing di era globalisasi. Perkembangan teknologi informasi ini juga membuat pengetahuan menjadi tidak terbatas. Salah satu pemanfaatan dengan berkembangnya teknologi yaitu komunikasi menjadi lebih mudah, tidak ada hambatan baik jarak maupun waktu. Selain itu, masing masing individu dapat mengakses situs pendidikan maupun *website* mengenai pengetahuan lebih mudah dibandingkan pada masa sebelumnya.

Pemerintah berperan penting dalam meningkatkan pengetahuan warga negara melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek RI). Kemendikbud bertanggung jawab untuk mengelola urusan pendidikan dari tingkat dini hingga tinggi, kebudayaan, penelitian, riset, dan pengembangan teknologi. Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi bertanggung jawab kepada Presiden. Pada tahun 2021, Kemendikbud menerima 20 persen dari total anggaran pendidikan dari sebesar Rp550 triliun untuk dikelola. (Denty A., Aline R., 2021). Terdapat beberapa program yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek RI, salah satu program untuk mahasiswa yaitu Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) merupakan program khusus yang diselenggarakan untuk mahasiswa seluruh Indonesia. Program ini

memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan kegiatan belajar di luar Program Studi ataupun Universitas dengan maksimal 3 semester. Terdapat 8 Program utama MBKM yaitu 1) Pertukaran Pelajar, 2) Magang/Kerja Praktik, 3) Studi Independen, 4) Penelitian/Riset, 5) Proyek Kemanusiaan, 6) Proyek di Desa, 7) Mengajar di instansi Pendidikan, 8) Kegiatan Kewirausahaan. Tujuan MBKM yaitu untuk meningkatkan kemampuan lulusan baik itu soft skill ataupun hard skill, membuat mahasiswa lebih beradaptasi dengan kebutuhan zaman serta menjadikan pemimpin bangsa masa depan yang unggul dan berkepribadian.

Kegiatan MBKM salah satunya yaitu Magang/Kerja Praktik merupakan salah satu program dimana mahasiswa dapat melakukan kegiatan Magang di Mitra yang telah berkerjasama dengan Kemendikbudristek RI. Kegiatan ini mengakomodasi mulai dari konversi ke mata kuliah hingga 20 sks, uang transportasi, biaya bantuan hidup serta biaya pengembangan. Magang atau kerja praktik merupakan salah satu bentuk kegiatan pembelajaran yang memberikan wawasan dan pengalaman langsung kepada mahasiswa tentang kegiatan dunia nyata di dunia industri, bisnis dan dunia kerja. Diharapkan, dengan mengikuti kegiatan Magang/Kerja Praktik Kampus Merdeka (MSIB), mahasiswa dapat beradaptasi ketika lulus dari perguruan tinggi, hal tersebut ditunjang dengan adanya pengalaman serta kemampuan yang telah didapatkan sebelumnya.

PT. Hashmicro Solusi Indonesia merupakan salah satu mitra yang terdaftar pada program Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek RI. PT. Hashmicro Solusi Indonesia merupakan perusahaan penyedia *software* ERP. Sebagai perusahaan penyedia software, terdapat banyak posisi yang ditawarkan kepada mahasiswa yang ingin mengikuti kegiatan Kerja Praktik di Perusahaannya,

antara lain seperti *Advertiser, CRM & Bussiness Analyst, Bussiness Development, Managemen Representative, Creative Promotion, SEO Specialist, Social Media Specialist, Design Graphic, Front End Developer, UI/UX Designer, Public Relation, Affiliate & Brand Partnership, Email Marketing, Human Resource, Finance, Software Programmer, System Analyst, ERP Consultant, Start Up Development, Project Manager, Learning and Development Specialist* dan *Corporate Legal*.

Mahasiswa yang mengikuti kegiatan Kerja Praktik di PT. Hashmicro Solusi Indonesia diberikan pengalaman layaknya pekerja *fulltimer*, setiap divisi ataupun departemen memiliki pengalaman dan cara kerja yang berbeda beda, hal itu juga dibantu oleh adanya pembimbing lapangan yang dapat membimbing mahasiswa apabila terdapat kebingungan dalam melaksanakan kerja praktik. Masing-masing pembimbing lapangan memiliki tanggung jawab yang berbeda beda sesuai dengan deskripsi pekerjaan yang mereka miliki. Selain itu, pembimbing lapangan dapat memiliki 4 hingga 5 *Mentee* dari program kampus merdeka yang dimana *Mentee* tersebut adalah mahasiswa yang telah mengikuti program MBKM di Mitra yang telah mereka pilih.

Diawal periode kegiatan magang, *Mentor* berkewajiban untuk menjelaskan kebiasaan perusahaan, pengetahuan dasar dalam berkerja dan deskripsi pekerjaan yang akan dilakukan oleh *mentee*. *Mentor* juga bertanggung jawab dalam memandu dan memantau kegiatan *mentee* selama melaksanakan kegiatan magang di Perusahaan. Namun terkadang banyaknya pertanyaan oleh *mentee* dan redudansi pertanyaan membuat *Mentor* menjelaskan jawaban yang sama berulang ulang. Sehingga beberapa kasus banyak *Mentor* yang terlihat acuh ataupun emosi ketika

kegiatan kerja berlangsung. Hal tersebut juga didukung oleh banyaknya jadwal *Mentor* dalam berkerja yang membuat *mentor* tidak memiliki waktu yang cukup dalam handle *mentee* -nya sendiri. PT. Hashmicro Solusi Indonesia memiliki *e-learning* yang dapat diakses bagi seluruh *mentee*. Namun, biasanya *e-learning* tersebut hanya digunakan oleh *mentee* pada saat masa *probation* saja, tidak dalam kegiatan operasional magang dikarenakan kurangnya fitur dalam menunjang kegiatan. Dalam kegiatan magang, *Mentee* dapat mengganti jadwal kerja jika terdapat beberapa halangan seperti sakit, kuliah dan kegiatan lainnya. Hal tersebut harus diajukan terlebih dahulu melalui portal pengajuan cuti ataupun pindah jadwal kerja, namun saat ini PT. Hashmicro Solusi Indonesia masih menggunakan *third party* dalam pengajuannya sehingga terkadang membuat *mentee* kebingungan dikarenakan banyaknya aplikasi yang digunakan. Lalu terdapat masalah lainnya seperti pengumuman yang tidak diberitahukan secara merata membuat beberapa *mentee* terkadang telat mendapatkan informasi-informasi yang cukup penting, hal tersebut disebabkan oleh pengumuman penting hanya disebarluaskan menggunakan *telegram*.

Pada akhir kegiatan magang, terdapat penilaian akhir yang dilakukan oleh *mentor* selaku pembimbing magang dan terdapat beberapa *mentee* yang direkomendasikan oleh *mentor*-nya karena layak untuk melanjutkan menjadi karyawan. Namun, terkadang terdapat permasalahan yang ditemui seperti tidak adanya nilai pasti dari bulan pertama kegiatan berlangsung hingga bulan terakhir magang. Hal tersebut dikarenakan tidak adanya platform internal dalam menginput nilai magang di Perusahaan sehingga diakhir kegiatan terkadang membuat *mentor* sendiri memberikan pemberian nilai kepada *mentee* tanpa kalkulasi yang jelas.

Dengan adanya permasalahan tersebut terkadang membuat beberapa *mentee* di perusahaan protes terhadap nilai yang diberikan dan terkadang pula membuat kecemburuan sosial terhadap beberapa *mentee* yang diberikan kesempatan untuk menjadi karyawan.

Dalam penerapan kegiatan magang, setiap divisi memiliki pengetahuan di bidang yang berbeda beda. *Knowledge* sendiri merupakan hasil dari pengolahan informasi yang didapatkan oleh seseorang dan diolah sedemikian rupa. Pengetahuan dapat berupa kesadaran seseorang, benda, atau subjek, seperti detail, informasi, keahlian, atau keahlian. Pengetahuan juga dapat merujuk pada pemahaman tentang topik yang diperoleh melalui pengalaman atau sekolah dengan menemukan atau mempersepsikan sesuatu. Pengetahuan dapat diperoleh dengan keahlian atau pengetahuan ahli, dengan pemahaman topik yang disesuaikan secara sistematis dan formal. Pengetahuan yang baik adalah pengetahuan yang dapat dijadikan sebuah *asset* ataupun ilmu dalam mengimplementasikan kebutuhan perusahaan, dalam menjadikan pengetahuan sebagai asset, dibutuhkanlah ilmu manajemen pengetahuan yang baik.

Knowledge Management adalah upaya untuk mengoptimalkan proses pembuatan, komunikasi dan penerapan seluruh pengetahuan yang dibutuhkan dalam mencapai tujuan bisnis, demi menciptakan nilai bisnis yang konsisten dan menghasilkan keunggulan kompetitif yang berkelanjutan (Lumbantobing, 2016). Dalam peng-implemmentasiannya, terkadang pengetahuan yang terlalu banyak dapat membuat kebingungan dalam memproses pengetahuan tersebut, sehingga dibutuhkanlah bantuan teknologi dalam memanajemen pengetahuan. *Knowledge Management System* adalah mekanisme dan proses yang digabungkan dalam

mengelola, menjaga, menata dan mengubah informasi bisnis dan pekerjaan menjadi aset intelektual organisasi yang permanen (Lumbantobing, 2016).

Dengan adanya *Knowledge Management System*, hal tersebut dapat mengurangi adanya penyebaran informasi yang sama berulang kali, serta membantu dalam mengelola, menyimpan dan menyebarkan informasi informasi yang diperlukan dengan secara terstruktur di dalam database yang telah disediakan, sehingga informasi tersebut dapat mudah untuk didapatkan dan dibagikan kepada mahasiswa lainnya. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Gamification* dalam menerapkan *Knowledge Management System*.

Penerapan *Gamification* merupakan hal yang terbilang masih baru di Indonesia namun saat ini sudah banyak ditemui, beberapa *start up* di Indonesia belakangan menggunakan Gamifikasi dalam menerapkan proses bisnisnya, *Gamification* merupakan suatu penerapan proses dalam permainan (gim) yang diimplementasikan ke dalam proses bisnis bagi semua sektor, baik itu pendidikan, pertanian, pariwisata, teleportasi dan sebagainya demi meningkatkan proses bisnis agar lebih menarik.

Studi mengenai *Gamification* dalam penerapan proses bisnis tidaklah jarang ditemui. Sebelumnya, terdapat beberapa penelitian yang *menggunakan* konsep *Gamification* dalam penerapan proses bisnisnya. Hasil dari penelitian tersebut memberikan pengaruh yang signifikan terhadap *employee engagement* yaitu sebesar 38,4% (Pratomo, 2018). Dengan adanya hal tersebut, diharapkan penerapan *Knowledge Management System* dengan menggunakan metode gamifikasi dapat

meningkatkan minat serta membantu dalam menyelesaikan beberapa proses bisnis dalam perusahaan khususnya PT. Hashmicro Solusi Indonesia.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa peneliti akan membuat Tugas Akhir penelitian dengan judul **“Analisis Kebutuhan *User Interface* Menggunakan Metode *User Centered Design (UCD)* Untuk Penerapan *Knowledge Management System* (Studi Kasus: PT. Hashmicro Solusi Indonesia) ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan pengetahuan serta motivasi belajar untuk Internship Kampus Merdeka PT. Hashmicro Solusi Indonesia melalui penerapan *Gamification*?
2. Bagaimana merancang *Knowledge Management System* yang dapat digunakan dalam penilaian hasil akhir Internship Kampus Merdeka?
3. Bagaimana merancang Platform dalam menunjang proses kegiatan Magang di Perusahaan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan masalah yang dirumuskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan pengetahuan serta motivasi belajar dalam kegiatan *Internship* Kampus Merdeka PT. Hashmicro Solusi Indonesia melalui penerapan *Gamification*
2. Untuk merancang *Knowledge Management System* yang dapat digunakan dalam penilaian hasil akhir *Internship* Kampus Merdeka serta sebagai sistem yang digunakan dalam acuan sebagai Penilaian Mentee di Perusahaan
3. Untuk merancang platform yang dibuat berdasarkan pandangan pengguna dalam menunjang aktivitas kegiatan magang di Perusahaan

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan bacaan ataupun menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan Perancangan *User Interface Knowledge Management System* dengan menggunakan Metode UCD dan Konsep *Gamification*.

2. Manfaat Praktis

- Bagi Mentor

Mentor diharapkan dapat menerapkan *Knowledge Management System* guna meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pengetahuan *Mentee* terhadap pengetahuan *Job description*, kebiasaan dan pola kerja di Perusahaan.

- Bagi *Mentee*

1. Dapat meningkatkan Motivasi Belajar mengenai pengetahuan *Job description*, kebiasaan dan regulasi di Perusahaan,
2. Dapat meningkatkan ketertarikan *Mentee* dalam proses belajar dan kerja di Perusahaan
3. Dapat dijadikan sebagai platform dalam menunjang aktivitas mahasiswa

- Bagi Perusahaan

Memberikan inovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Perusahaan dengan menerapkan *Knowledge Management System* berkonsep *Gamification*. Serta meningkatkan kualitas Peserta Internship Kampus Merdeka yang mengikuti kegiatan magang di Perusahaan. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan *Knowledge Management System* bagi Perusahaan .

- Bagi peneliti

Dapat memperoleh pengalaman langsung dalam melakukan penelitian dengan menerapkan Gamifikasi Pembelajaran untuk Meningkatkan pengetahuan intern terhadap pengetahuan *Job description*, kebiasaan dan regulasi di Perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Demi menghindari pembahasan yang menyimpang dari rumusan masalah yang telah ada, maka penulis membatasi penelitian ini pada proses-proses yang akan dibahas yaitu:

1. Penelitian ini dilaksanakan di PT. Hashmicro Solusi Indonesia
2. Data didapatkan dari kuisisioner, observasi, dan wawancara di lapangan secara langsung
3. Penelitian dikhususkan hanya teruntuk mahasiswa yang melakukan kegiatan Magang dan Studi Independen (MSIB) di PT. Hashmicro Solusi Indonesia
4. Penelitian ini hanya mencakup perancangan antarmuka sistem dan hasil akhir berupa Prototype yang akan dibuat menggunakan perangkat lunak *UI/UX design*
5. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini yaitu Metode *User Centered Design* (UCD)
6. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *gamification*
7. Pengujian *Prototype* akan dilaksanakan dengan cara melakukan wawancara dan kuisisioner
8. Pengolahan data yang didapatkan dengan kuisisioner diolah menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS)

DAFTAR PUSTAKA

- Abeyssekera, I. (2006). Issues relating to designing a Work-Integrated Learning (WIL) program in an undergraduate accounting degree program and its implications for the curriculum. *Asia-Pacific Journal of Cooperative Education*, 7(1).
- Andhika, J. (2017). Redesain serta Evaluasi Website Menggunakan Pendekatan UserCentered Design.
- Arief Rais Bahtiar, M. A. (2022). Penerapan Metode System Usability Scale dalam Pengujian Rancangan Mobile Apps Gamification Tari Rakyat di Indonesia. *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*.
- Barr, J., & Busler, B. (2011). Service-learning in a marketing research course: the benefits that accrue to students. *In American Institute of Higher Education—The 6th International Conference*, 4, 46–55.
- Brooke, John. 1996. "SUS-A quick and dirty usability scale." *Usability evaluation in industry* 189, no. 194 : 4-7.
- Chamidi, S. (2004). Kaitan antara Data dan Informasi Pendidikan dengan Perencanaan Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 48(10), 311–328.
- Dalkir, K. (2005). The knowledge management cycle. *Oxford: Elsevier*, 25–46.
- Denty A., Aline R. (2021, January 27). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Retrieved June 12, 2022, from [Pagu Anggaran Kemendikbud Tahun 2021 Sebesar Rp81,5 Triliun](https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/01/pagu-anggaran-kemendikbud-tahun-2021-sebesar-rp815-triliun): <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2021/01/pagu-anggaran-kemendikbud-tahun-2021-sebesar-rp815-triliun>
- Edhy, S. (2003). *Sistem Informasi Manajemen*. Graha Ilmu.
- Endang Retnoningsih, F. N. (2019). User Center Design Knowledge Management System Berbasis Android Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kota Bekasi. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*.
- Ermawelis, E. (2018). Teknologi Informasi untuk Perpustakaan, Pusat Dokumentasi dan Informasi. *AL MUNIR : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 1, 11–18. <https://doi.org/10.15548/amj-kpi.v0i1.5>
- Galitz, W. O. (2007). *The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, Third Edition. Dalam I. Wiley Publishing, *The Essential Guide to User Interface Design*.
- Glover, I. (2013). Play as you learn : gamification as a technique for motivating learners. *Proceedings of World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telemcommunications*, January 2013, 1998–2008.

<http://shura.shu.ac.uk/7172/>

- Hasan, Iqbal. 2006. Analisis Data Penelitian dengan Statistik. Jakarta: Bumi Aksara
- Heene, A., Desmidt, S., Afiff, F., & Abdullah, I. (2010). *Manajemen Strategik Keorganisasian Publik*. PT Refika Aditama.
- Ishari, Q. A., Wibowo, A. T., & Milad, M. K. (2020). Jurnal Sistem Informasi Aset Intelektual Berbasis Knowledge Management System. *Matics*, 12(1), 15. <https://doi.org/10.18860/mat.v12i1.8099>
- J. Brooke, "SUS: A Retrospective," *Journal of Usability Studies*, vol. 8, no. 2, pp. 29-40, 2013.
- Kaşlı, M., & İlban, M. O. (2013). *The influence of problems faced during internships on interns' views of their profession and their intention to work in the tourism industry*.
- Kesuma, D. P. (2021). Penggunaan Metode System Usability Scale. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*.
- Lumbantobing, P. (2016). *Knowledge Management: Konsep, Arsitektur dan Implementasi*. Bandung.
- Merritt, R. D. (2008). Student internships. *EBSCO Research Starters*, 1(3).
- Mhizha, A., & Mandebvu, G. (2012). Views and Perceptions of Stakeholders on Industrial Attachment for Students Studying Tourism and Hospitality Management at the University of Zimbabwe—in Search for Smart Partnerships Between Industry and the University. *International Journal of Managment, IT and Engineering*, 2(5), 40–66.
- Nielsen, J. Usability 101: Introduce to Usability. *Human Computer Interaction, User Testing, Web Usability*, (2012)
- Nonaka, I. (1991). The Knowledge Creating Company. *Harvard Business Review*, 69, 96–104.
- Pendit, P. L. (2009). Makna informasi: lanjutan dari sebuah perdebatan. *Dalam Kepustakawanan Indonesia: Potensi Dan Tantangannya*, Eds. Antonius Bangun Dkk. Jakarta: Kesaint-Blanc.
- Petrides, L. A., & Ngyuen, L. (2006). Knowledge management trends: Challenges and opportunities for educational institutions. *Knowledge Management and Higher Education: A Critical Analysis*, 21–33.
- Porawouw, A. P. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Portal Berita Online Berbasis Citizen Journalism dengan Menerapkan Gamification. *Universitas Dinamika*.
- Pratomo, A. (2018). Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap. Pengaruh Konsep Gamifikasi Terhadap Tingkat Engagement, 71.
- Retnoningsih, E. (2013). Knowledge Management System (KMS) Dalam Meningkatkan Inovasi LPPM Perguruan Tinggi. *Evolusi*, I(1), 76–85.

- Robbins, S. P., & Coulter, M. (2007). *Management*.
- Safaat. (2011). Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android.
- Sopandi, O. D., & Saud, U. S. (2016). Implementasi Knowledge Management Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 2. <https://doi.org/10.17509/jap.v23i2.5629>
- Sudjana, Nana. 2001. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru
- Suhartono, S. (2007). *Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz.
- Tullis, Thomas S, and Jacqueline N Stetson. 2004. "A Comparison of Questionnaires for Assessing Website Usability," *Usability Professional Association Conference*: hal. 1–12.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003. (2006). Bandung: Citra Umbara.
- Widhiarso, W. (2007). *Metode UCD (User Centered Design) Untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus : Rumah Sakit Bersalin XYZ*.
- Wijaya, A. S. (2019, Mei 31). *User Centered Design*. Diambil kembali dari <https://sis.binus.ac.id/2019/05/31/user-centered-design>
- Wijaya, H. P. (2019). *Penerapan Knowledge Management System (KMS) Pada Satuan Kerja Optimasi Operasi Produksi (OOP) Pada PT. Bukit Asam, Tbk Dengan Menggunakan Konsep Gamification Dan Pemanfaatan Media Wiki*. Universitas Sriwijaya.