

**RANCANG ULANG ANTARMUKA *HUMAN CAPITAL MANAGEMENT*
SYSTEM DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
(Studi Kasus: PT Mitra Solusi Telematika)**

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan
Pendidikan Program Strata-1 Pada
Jurusan Teknik Informatika



Oleh:

Gandi Subara
NIM: 09021182025008

**Jurusan Teknik Informatika
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

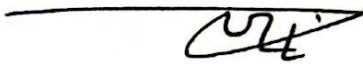
RANCANG ULANG ANTARMUKA *HUMAN CAPITAL MANAGEMENT* *SYSTEM* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* (Studi Kasus: PT Mitra Solusi Telematika)

Oleh:

Gandi Subara
NIM: 09021182025008

Indralaya, 28 Maret 2024

Dosen Pembimbing I,

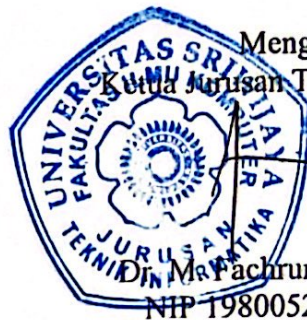


Osvari Arsalan, M.T.
NIP 198806282018031001

Dosen Pembimbing II,



Anggina Primanita, M.IT, Ph.D.
NIP 198908062015042002

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika,

Mr. Fachrurrozi, S.Si., M.T.
NIP 198005222008121002

TANDA LULUS UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI

Pada hari Jum'at tanggal 22 Maret 2024 telah dilaksanakan ujian komprehensif skripsi oleh jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Nama : Gandi Subara
NIM : 09021182025008
Judul : Rancang ulang antarmuka *Human Capital Management System* dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus: PT. Mitra Solusi Telematika)

dan dinyatakan **LULUS**.

1. Ketua Penguji

Mastura Diana Marieska, M.T
NIP. 198603212018032001



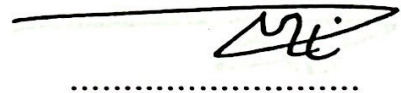
2. Penguji 1

Kanda Januar Miraswan, M.T
NIP. 199001092019031012



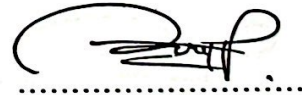
3. Pembimbing 1

Osvari Arsalan, M.T.
NIP. 198806282018031001



4. Pembimbing 2

Anggina Primanita, M.IT, Ph.D.
NIP. 198908062015042002



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika,

Dr. M. Fachrudzi, S.Si., M.T.
NIP. 198005222008121002

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini;

Nama : Gandi Subara

NIM : 09021182025008

Jurusan : Teknik Informatika

Judul : Rancang ulang antarmuka *Human Capital Management System* dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT. Mitra Solusi Telematika)

Hasil pengecekan *Softwer iThenticate/Turnitin* : 7%

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

Dengan pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapa pun.



Indralaya, 1 Maret 2024



Gandi Subara

NIM 09021182025008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Design is not for philosophy it's for life”
- Issey Miyake

Kupersembahkan karya tulis ilmiah ini kepada:

- Allah SWT
- Orang Tua
- Kakak
- Sahabat
- Teman Dekat
- Dosen Pembimbing Akademik dan Skripsi
- Universitas Sriwijaya

ABSTRACT

Human Capital Management System (HCMS) is a digital solution that helps Human Resources (HR) departments automate and improve the efficiency of various processes related to employee management. At PT Mitra Solusi Telematika (MST), HCMS has been in use for the past three years. However, the interface used has looked outdated and does not meet the expectations of users, especially the younger generation who are dominant as the main users. Therefore, this research aims to redesign the HCMS interface using the Design Thinking method. This research was conducted with the aim of improving user experience, updating the interface, and making HCMS easier to use for more than 100 MST employees. By using the Design Thinking method, this research is expected to produce a simpler, functional, and aesthetically pleasing interface, thus increasing the attractiveness and ease of use of HCMS.

Key word: Design Thinking, Human Capital Management System, Redesign

ABSTRAK

Human Capital Management System (HCMS) merupakan solusi digital yang membantu departemen Sumber Daya Manusia (SDM) dalam mengotomatisasi dan meningkatkan efisiensi berbagai proses terkait pengelolaan karyawan. Di PT Mitra Solusi Telematika (MST), HCMS telah digunakan selama tiga tahun terakhir. Namun, antarmuka yang digunakan telah terlihat ketinggalan zaman dan tidak memenuhi ekspektasi pengguna, terutama generasi muda yang dominan sebagai pengguna utama. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka HCMS menggunakan metode *Design Thinking*. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna, memperbarui tampilan antarmuka, dan mempermudah penggunaan HCMS bagi lebih dari 100 karyawan MST. Dengan menggunakan metode *Design Thinking*, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan antarmuka yang lebih sederhana, fungsional, dan estetik, sehingga meningkatkan daya tarik dan kemudahan penggunaan HCMS.

Kata Kunci: *Design Thinking*, *Human Capital Management System*, Rancang Ulang

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunianya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Rancang Ulang Antarmuka *Human Capital Management System* dengan Metode *Design Thinking* (Studi Kasus PT. Mitra Solusi Telematika)” dengan baik. Penelitian ini disusun sebagai syarat dalam menyelesaikan studi strata-1 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Untuk selanjutnya penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, yaitu :

1. Allah SWT atas berkat, rahmat, dan karunianya.
2. Orang Tua saya atas doa tiada henti dan segala dukungannya.
3. Ketiga Kakak saya atas dukungannya.
4. Dr. Muhammad Fachrurrozi, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Osvari Arsalan, M.T. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Dosen pembimbing Akademik semester 8 yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingan yang tak terhitung.
6. Anggina Primanita, M.IT, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah membantu memberikan arahan dan bimbingan yang tak terhitung seperti dosen pembimbing 1.
7. Novi Yusliani, M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik semester 1-7, atas dukungan dan arahnya selama masa perkuliahan.

8. Seluruh Dosen Jurusan Teknik Informatika dan Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membagikan ilmu dan pengetahuannya selama masa perkuliahan.
9. Seluruh Staf Administrasi dan Pegawai yang telah membantu dalam urusan administrasi.
10. Bapak Peria, selaku Kepala Departemen *digital and analytic* PT. Mitra Solusi Telematika yang memberikan izin terkait pengambilan proyek pada perusahaan menjadi topik penelitian penulis.
11. Bapak Agnies, selaku *Manager Engginer* dan selaku *Project Manager* pada proyek HCMS ini, yang telah membantu dalam memahami setiap proses dilakukannya rancang ulang pada penelitian ini.
12. Kakak Seli, selaku HR yang membantu segala hal yang berkaitan administrasi pada PT. Mitra Solusi Telematika.
13. Rekan-rekan tim UI/UX Design, M. Fata Habibullah, Deddy Arianto, Rachel Tsania Mumtaz, dan Ilza Ichsanuddin Rachman, yang telah kebersamai dalam penulisan skripsi ini dan membantu memberikan masukan serta inspirasi.
14. Sahabat-sahabat seperjuangan “Tiba-Tiba *Epic*”, Adit, Dipa, Dzaky, Euis, Nabel, dan Retno, yang telah membantu dan membimbing dalam pengurusan administrasi serta membagikan pengalaman mereka dalam mengurus kelengkapan berkas skripsi hingga wisuda.
15. Teman-teman kelas Reg.C Indralaya, yang sudah kebersamai penulis selama masa perkuliahan dan kebersamai dalam belajar serta berbagi informasi terkait akademisi di Universitas Sriwijaya.

16. Teman-teman Angkatan ke-16 Teknik Informatika, yang telah kebersamai selama perkuliahan di Universitas Sriwijaya.

Indralaya, 1 Maret 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Gandi Subara', written in a cursive style.

Gandi Subara
NIM 09021182025008

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI..... | ii |
| TANDA LULUS UJIAN KOMPREHENSIF..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN..... | v |
| ABSTRACT..... | vi |
| ABSTRAK..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xvii |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Pendahuluan..... | I-1 |
| 1.2 Latar Belakang..... | I-1 |
| 1.3 Rumusan Masalah..... | I-3 |
| 1.4 Tujuan..... | I-3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | I-4 |
| 1.6 Batasan Penelitian..... | I-4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | I-4 |
| 1.8 Kesimpulan..... | I-5 |
| | |
| BAB II KAJIAN LITERATUR | |
| 2.1 Pendahuluan..... | II-1 |
| 2.2 Landasan Teori..... | II-1 |
| 2.2.1 <i>Human Capital Management System (HCMS)</i> | II-1 |
| 2.2.2 <i>User Experience (UX)</i> | II-5 |
| 2.2.3 <i>User Interface (UI)</i> | II-6 |
| 2.2.4 <i>Design Thinking</i> | II-7 |
| 2.2.5 Usability Testing..... | II-12 |
| 2.2.5.1 <i>System Usability Scale (SUS)</i> | II-12 |

| | | |
|---------|--|-------|
| 2.2.6 | Pengembangan Perangkat Lunak..... | II-13 |
| 2.2.7 | Profil PT. Mitra Solusi Telematika..... | II-14 |
| 2.2.7.1 | Sejarah PT. Mitra Solusi Telematika..... | II-15 |
| 2.2.7.2 | Visi dan Misi PT. Mitra Solusi Telematika..... | II-15 |
| 2.2.7.3 | Struktur Organisasi PT. Mitra Solusi Telematika..... | II-16 |
| 2.2.8 | Fitur-fitur <i>Human Capital Management System</i> (HCMS) pada PT Mitra Solusi Telematika..... | II-16 |
| 2.3 | Penelitian Terdahulu..... | II-17 |
| 2.4 | Kesimpulan..... | II-21 |

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | | |
|-----|-------------------------------------|-------|
| 3.1 | Pendahuluan..... | III-1 |
| 3.2 | Pengumpulan Data..... | III-1 |
| 3.3 | Jenis Data..... | III-1 |
| 3.4 | Sumber Data..... | III-1 |
| 3.5 | Metode Pengumpulan Data..... | III-2 |
| 3.6 | Tahapan Penelitian..... | III-3 |
| 3.7 | Metode Pengembangan Perangkat Lunak | III-3 |

BAB IV PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

| | | |
|-----|----------------------|------|
| 4.1 | Pendahuluan..... | IV-1 |
| 4.2 | Sprint Planning..... | IV-1 |
| 4.3 | Backlog Sprint..... | IV-1 |

BAB V HASIL DAN ANALISIS

| | | |
|---------|--|------|
| 5.1 | Pendahuluan..... | V-1 |
| 5.2 | Rancang Ulang Antarmuka <i>Human Capital Management System</i> (Tahap <i>Prototype</i>) | V-1 |
| 5.2.1 | Empathize..... | V-1 |
| 5.2.2 | Define..... | V-3 |
| 5.2.3 | Ideate..... | V-5 |
| 5.2.4 | Prototype..... | V-13 |
| 5.2.4.1 | Design System..... | V-13 |
| 5.2.4.2 | Low Fidelity..... | V-29 |

| | | |
|-----------------------------|---|-------|
| 5.2.4.3 | Perbandingan High Fidelity Sebelum dan Sesudah Redesign..... | V-32 |
| 5.2.5 | Testing..... | V-49 |
| 5.3 | Perbandingan Signifikan Rancang Ulang Antarmuka Human Capital Management System (Tahap Prototype).... | V-52 |
| 5.4 | Uji Coba Produk Sesuai Kebutuhan <i>User (User Testing)</i> ... | V-61 |
| 5.4.1 | Hasil <i>System Usability Scale</i> | V-62 |
| 5.4.2 | <i>User Acceptance Testing</i> | V-64 |
| 5.5 | Analisis Penelitian..... | V-67 |
| 5.6 | Kesimpulan..... | V-74 |
| | | |
| BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN | | |
| 6.1 | Pendahuluan..... | VI-1 |
| 6.2 | Kesimpulan..... | VI-1 |
| 6.3 | Saran.. .. | VI-2 |
| | | |
| DAFTAR PUSTAKA | | xviii |
| LAMPIRAN..... | | xx |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel II-1 Fitur-Fitur pada aplikasi/website HCMS..... | II-16 |
| Tabel III-1 Product Backlog website HCMS..... | III-4 |
| Tabel IV-1 Backlog Sprint..... | IV-1 |
| Tabel V-1 Pertanyaan <i>User Interview</i> | V-2 |
| Tabel V-2 <i>Component</i> | V-18 |
| Tabel V-3 Hasil Nilai Asli Kuesioner SUS..... | V-50 |
| Tabel V-4 Perbandingan yang signifikan pada antarmuka sebelum dan sesudah rancang ulang..... | V-53 |
| Tabel V-5 20 Informan Kuesioner..... | V-63 |
| Tabel V-6 Hasil UAT Module Leave..... | V-64 |
| Tabel V-7 Hasil Kuesioner SUS yang mendapat nilai rendah 0-1 | V-68 |
| Tabel V-8 Partisipan kelompok IT Development..... | V-70 |
| Tabel V-9 Partisipan kelompok IT Quality Assurance..... | V-72 |
| Tabel V-10 Partisipan kelompok lainnya..... | V-73 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar II-1 Alur Proses <i>Design Thinking</i> | II-8 |
| Gambar II-2 Penilaian <i>System Usability Scale Result</i> | II-13 |
| Gambar III-1 Tahapan Metode <i>Scrum</i> | II-13 |
| Gambar II-3 Struktur Organisasi PT. Mitra Solusi Telematika..... | II-14 |
| Gambar III-1 Alur Tahapan Penelitian..... | III-3 |
| Gambar V- 1 <i>User Persona</i> | V-4 |
| Gambar V- 2 <i>Information Architecture Log in page</i> | V-5 |
| Gambar V- 3 <i>Information Architecture Dashboard page</i> | V-6 |
| Gambar V- 4 <i>Information Architecture Self Assessment page</i> | V-6 |
| Gambar V- 5 <i>Information Architecture Vaccine page</i> | V-7 |
| Gambar V- 6 <i>Information Architecture Leave page</i> | V-7 |
| Gambar V- 7 <i>Information Architecture Medical page</i> | V-8 |
| Gambar V- 8 <i>Information Architecture Recruitment page</i> | V-9 |
| Gambar V- 9 <i>Information Architecture Advance & Settlement page</i> ... | V-9 |
| Gambar V- 10 <i>Information Architecture Resignation page</i> | V-10 |
| Gambar V- 11 <i>Information Architecture Time Management page</i> | V-10 |
| Gambar V- 12 <i>Information Architecture Employee Data page</i> | V-11 |
| Gambar V- 13 <i>Information Architecture User Management page</i> | V-12 |
| Gambar V- 14 <i>Frame & Grid</i> | V-14 |
| Gambar V- 15 <i>Typography</i> | V-15 |
| Gambar V- 16 <i>Color Palette</i> | V-16 |
| Gambar V-17 <i>Low Fidelity sidebar yang baru</i> | V-29 |
| Gambar V-18 <i>Low Fidelity Dashboard yang baru</i> | V-30 |
| Gambar V-19 <i>Low Fidelity Struktur layouting yang baru</i> | V-31 |
| Gambar V- 20 <i>Log in page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> | V-32 |
| Gambar V- 21 <i>Dashboard page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> .. | V-34 |
| Gambar V- 22 <i>self assessment page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> | V-35 |
| Gambar V- 23 <i>Vaccine page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> | V-37 |
| Gambar V- 24 <i>Leave page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> | V-38 |
| Gambar V- 25 <i>Medical page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> | V-40 |
| Gambar V- 26 <i>Recruitment page (A) sebelum (B) sesudah redesign</i> .. | V-43 |

| | |
|--|------|
| Gambar V- 27 <i>Advance & Settlement page</i> (A) sebelum (B) sesudah <i>redesign</i> | V-47 |
| Gambar V- 28 <i>Resignation page</i> (A) sebelum (B) sesudah <i>redesign</i> ... | V-48 |
| Gambar V- 29 Antarmuka User Management..... | V-41 |
| Gambar V- 30 Total Nilai Tiap Responden Kuesioner SUS..... | V-62 |
| Gambar V- 31 Nilai Perhitungan SUS pengelompokan pada <i>IT Development</i> | V-70 |
| Gambar V-32 Nilai Perhitungan SUS pengelompokan pada <i>IT Quality assurance</i> | V-72 |
| Gambar V-33 Nilai Perhitungan SUS pengelompokan pada lainnya.... | V-73 |
| Gambar V-34 Hasil Analisis percobaan perhitungan dengan SUS..... | V-73 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| 1 Surat Keterlibatan Proyek HCMS..... | xxi |
| 2 Surat Izin Pengumpulan Data Di Perusahaan..... | xxii |
| 3 Hasil Interview..... | xxiii |
| 4 Hasil Kuesioner SUS Melalui G.Form..... | xxviii |
| 5 Hasil UAT <i>Module Leave</i> | xxix |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Bab ini menguraikan fondasi penelitian yang berfokus pada rancang ulang antarmuka *Human Capital Management System (HCMS)* dengan menggunakan metode *design thinking*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang ulang antarmuka HCMS yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan metode *design thinking*. Bab ini menjelaskan fondasi penelitian, termasuk latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan penelitian.

1.2 Latar Belakang

Human Capital Management System (HCMS) adalah solusi digital yang membantu departemen SDM dalam mengotomatisasi dan mengoptimalkan berbagai tugas dan proses terkait pengelolaan karyawan (B.Septian et. al., 2020). HCMS dirancang untuk meningkatkan kinerja dan meminimalkan kesalahan dalam proses bisnis di bagian sumber daya manusia (SDM). Hal ini bertujuan untuk mempermudah kegiatan operasional SDM, terutama pada proses rekrutmen, manajemen data karyawan, absensi dan penghitungan gaji (B.Septian et. al., 2020). Sehingga aplikasi HCMS sangat baik digunakan *management* SDM sebuah perusahaan.

PT Mitra Solusi Telematika (MST) adalah perusahaan penyedia solusi teknologi informasi yang berpengalaman di Indonesia. MST menawarkan berbagai layanan teknologi informasi, termasuk layanan konektivitas, layanan sistem dan infrastruktur, layanan aplikasi, layanan keamanan, dan layanan SITECH. MST

berkomitmen untuk memberikan solusi teknologi informasi yang inovatif dan tepat waktu.

MST memiliki lebih dari 200 karyawan yang berpengalaman dan berdedikasi untuk membantu pelanggan mencapai tujuan bisnis mereka. MST didirikan pada tahun 1996 dan berkantor pusat di Jakarta. MST memiliki lebih dari 200 karyawan yang berpengalaman dan berdedikasi untuk membantu pelanggan mencapai tujuan bisnis mereka.

Aplikasi HCMS pada PT Mitra Solusi Telematika (MST) sudah digunakan sejak 3 tahun ke belakang, yang mana dari segi *User Interface* yang digunakan sudah ketinggalan zaman, menggunakan warna yang kaku, komponen dengan tren lama. Dengan *user* pengguna sebanyak lebih dari 50 karyawan lebih dengan rentang umur pengguna sekitar 25 – 50 Tahun dengan didominasi anak muda. Pembaruan dari segi *User Interface* sangat dibutuhkan selain dapat meningkatkan *User Experience*, dengan *User Interface* yang menarik juga dapat meningkatkan daya tarik dalam menggunakan *website/aplikasi*, bukan hanya memperbarui *User Interface* saja, dengan memperbarui komponen saat ini juga akan lebih memudahkan dalam menggunakan *website/aplikasi Human Capital Management System (HCMS)*.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan sebelumnya, telah disusun sebuah studi akhir dengan judul “Rancang Ulang Antarmuka *Human Capital Management System* dengan Metode *Design Thinking*”. Antarmuka dapat menyederhanakan penggunaan secara umum, secara fungsional, dan bahkan estetis dalam sebuah layanan aplikasi ataupun *website*.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang ulang sebuah *website/aplikasi* dengan menggunakan *Metode Design Thinking*?
2. Bagaimana melakukan pengukuran *Usability* pada *website/aplikasi Human Capital Management System* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*?

1.4 Tujuan

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan rancang ulang antarmuka *Web* yang menggunakan komponen terbaru.
2. Mengetahui hasil uji coba *Usability* pada *website/aplikasi Human Capital Management System* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil rancang ulang ini dapat digunakan oleh PT. Mitra Solusi Telematika.

2. Hasil Penelitian ini dapat dijadikan sumber rujukan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian dan pengembangan *Product website/aplikasi Human Capital Management System (SUS)*.

1.6 Batasan Penelitian

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di PT Mitra Solusi Telematika.
2. *Frame* yang digunakan dalam merancang ulang aplikasi/*website* berukuran 1440 x 1024 *pixle* untuk *design*.
3. Perancangan ulang ini menggunakan warna-warna identitas PT Mitra Solusi Telematika dengan kode *Hex* (1C5EA8, 0676B8, F6C113, EE8824, EB5353, 36AE7C).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan batasan masalah, serta sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Bab ini akan membahas landasan teori yang mendasari penelitian, termasuk definisi metode yang digunakan dan penelitian sebelumnya yang relevan.

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan tahapan yang akan diterapkan pada penelitian yang menggunakan metode *Design Thinking*. Setiap tahapan penelitian ini di deskripsikan dengan rinci dengan acuan pada suatu kerangka kerja. Selanjutnya akan dilakukan perancangan manajemen proyek pengembangan dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV. PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini akan menjelaskan hasil rancang ulang antarmuka *human capital management system* dengan menggunakan metode *design thinking*, dan menampilkan perbandingan antara antarmuka sebelum dan sesudah rancang ulang, selain itu pada bab ini akan menampilkan komponen-komponen baru yang dibuat secara khusus untuk PT. Mitra Solusi Telematika.

BAB V. HASIL DAN ANALISIS

Bab ini akan menjelaskan hasil rancang ulang yang paling signifikan kemudian menjelaskan hasil UAT yang telah dilakukan oleh pihak perusahaan dan menjelaskan hasil dari perhitungan SUS dan analisis mendalam dari data yang dihasilkan.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, kemudian menjelaskan saran yang didapat dari seluruh proses penelitian yang telah dilakukan.

1.8 Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan dalam penelitian ini telah dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alroobaea, R., & Mayhew, P. J. (2014). *How Many Participants are Really Enough for Usability Studies?* (Vol. 48). www.conference.thesai.org
- Aprilia. P. 2020. Perbedaan UI dan UX Beserta Contohnya (Lengkap!). diakses pada 19 November 2023.
Website: <https://www.niagahoster.co.id/blog/perbedaan-ui-dan-ux/>
- Arianto, D. 2022. Perancangan Ui/Ux Sistem Informasi Tracer Study Berbasis Website Dengan Metode Design Thinking (Studi Pada Pt. Arkatama Multi Solusindo Malang). Skripsi Program Sistem Informasi FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI Universitas Merdeka Malang (tidak dipublikasi)
- Dam, R., & Siang, T. (n.d.). What is Design Thinking and Why Is It So Popular?
- Dorst, K. (2011). The core of “design thinking” and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532. <https://doi.org/10.1016/j.destud.2011.07.006>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1).
- Firantoko, Y., Tolle, H., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Perancangan User Experience Dengan Menggunakan Metode Human Centered Design Untuk Aplikasi Info Calon Anggota Legislatif 2019 (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Fitriani, Y., Utami, S., Junadi, B., Studoi, P., Informasi, S., Teknik Dan Informatika, F., Bina, U., & Informatika, S. (2022). Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional. Perancangan Sistem Informasi Human Capital Management Berbasis Website. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 6(4), 792–803. <https://doi.org/10.52362/jisamar.v6i4.919>
- Hadji, S., & Taufik, M. (2019). Prosiding KONFERENSI ILMIAH MAHASISWA UNISSULA (KIMU) 2 IMPLEMENTASI METODE SCRUM PADA PENGEMBANGAN APLIKASI DELIVERY ORDER BERBASIS

WEBSITE (STUDI KASUS PADA RUMAH MAKAN LOMBOK IDJO SEMARANG).

- Harlim, K., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. In *Journal of Information Technology Ampera* (Vol. 3, Issue 2). <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In Rifqi Fahrudin *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Lewis, J. R., & Sauro, J. (2009). LNCS 5619 - The Factor Structure of the System Usability Scale. In LNCS (Vol. 5619).
- Isadora, F. R., Hanggara, B. T., Mursityo, Y. T., Malang, U. B., Korespondensi, P., Thinking, D., Questionnaire, U. E., & Mobile, A. (2021). Perancangan User Experience Pada Aplikasi Mobile Homecare Rumah Sakit Semen Gresik Menggunakan Metode Design Thinking User Experience Design Of Rumah Sakit Semen Gresik ' S Homecare. 8(5), 1057–1066.
- Karlina, D. 2022. Perancangan User Experience Sistem Informasi E- Learning Di Sma Ypi Tunas Bangsa Palembang Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. Skripsi Program Sistem Informasi FAKULTAS ILMU KOMPUTER Indralaya (tidak dipublikasi)
- Merdeka., 2023. Pengertian Human Capital Management System. diakses pada 20 November 2023.
Website: <https://greatdayhr.com/id-id/blog/mengenal-pengertian-hcms/>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). 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)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Septian, B., Komara Jayadi, I., Holil, M., & Handriani, I. (n.d.). Sistem Human Capital Management Menggunakan Metode Scrum. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/just-it>

- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (n.d.). An Indonesian Adaptation of the System Usability Scale (SUS).
- Shirvanadi, E. C. (2021). Skripsi Perancangan Ulang Ui/Ux Situs E-Learning Amikom Center Dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: Amikom Center).
- Soejono. A. W., Setyanto. A., & Sofyan. A. F. 2018. Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus: Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi* 13(18):3-9
- Shie, C., & Riani, E. (2023). Penerapan Metode Design Thinking Dalam Membangun Aplikasi Sumber Daya Manusia (Human Resources). In *Journal of Digital Ecosystem for Natural Sustainability (JoDENS)* (Vol. 3, Issue 1).
- Wibowo, K. T. T., I., & Pratama P. A. E., dan I. (2023). EVALUASI DAN RANCANG ULANG TAMPILAN ANTARMUKA WEBSITE MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE DAN DESIGN THINKING (Studi Kasus: Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar). *Jurnal Informatika Dan Komputer*, 271(2), 271–278. <https://doi.org/10.35508/jicon.v11.i2.12654>