

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE *WORKSPACE* DENGAN
METODE *DESIGN THINKING* PADA PT PLN INDONESIA POWER**

UPDK KERAMASAN

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

Masayu Rizka Arfiyunia

NIM. 09031282126093

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

DESEMBER 2024

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE *WORKSPACE* DENGAN
METODE *DESIGN THINKING* PADA PT PLN INDONESIA POWER
UPDK KERAMASAN**

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di program Studi Sistem
Informasi S1

Oleh:

Masayu Rizka Arfiyunia

NIM. 09031282126093

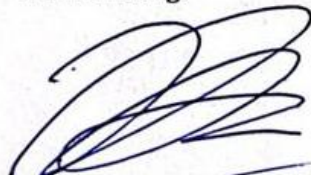
Palembang, 30 Desember 2024

**Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi,**



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 197910202010121003

Pembimbing.



Pacu Putra Suarli, M. Cs.
NIP. 198912182023211014

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 09031282126093
Nama : Masayu Rizka Arfiyunia
Prodi/Jurusan : Sistem Informasi (Bilingual)
Judul Proposal : Perancangan *User Interface Website Workspace*
dengan Metode *Design Thinking* pada PT PLN
Indonesia Power UPDK Keramasan

Hasil Pengecekan Turnitin : 2%

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

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



Palembang, 30 Desember 2024
Penulis,



Masayu Rizka Arfiyunia
NIM. 09031282126093

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 27 Desember 2024
Nama : Masayu Rizka Arfiyunia
NIM : 09031282126093
Judul : Perancangan *User Interface Website Workspace* dengan
Metode *Design Thinking* pada PT PLN Indonesia Power
UPDK Keramasan

Komisi Penguji :

1. Pembimbing : Pacu Putra Suarli, M.Cs
2. Ketua : Allsela Meiriza, M.T.
3. Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.



Mengetahui
Ketua Jurusan Sistem Informasi.



Ahmad Rifai, M.T.
NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

“MOTTO”

“... Only those who endure patiently will be given their reward without limit.”

-Q.S Az-Zumar: 10

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Papa, mama, dan segenap keluarga tersayang atas doa, kasih sayang, dukungannya dalam mengiringi langkah perjalanan dan kerja keras saya. Sejuta terima kasih tidak cukup untuk mengutarakan rasa syukur atas semua pengorbanan kalian. Kepada Pak Pacu selaku dosen pembimbing saya, yang senantiasa sabar dalam membimbing, mendukung, dan kebersamaan saya dalam membuat skripsi ini. Setiap ilmu dan pengalaman yang kalian berikan akan menjadi bekal berharga dalam hidup saya. Tidak lupa, kepada teman-teman perkuliahan yang telah menjadi teman seperjuangan selama suka dan duka. Kenangan indah yang telah kita bangun bersama merupakan salah satu alasan kuat saya dapat bertahan dalam menjalani masa-masa sulit perkuliahan. Kepada diri sendiri, terima kasih banyak telah bertahan dan mampu menjalani semua hambatan dengan penuh kesabaran tanpa putus asa. Karya ini merupakan wujud kecil dari usaha dan rasa syukur atas segala yang saya miliki. Semoga karya ini tidak hanya menjadi penanda akhir dari satu perjalanan, tetapi juga dapat menjadi pengingat atas perjuangan dan perjalanan yang telah dilalui. Semoga Allah senantiasa menyertai langkah-langkah kita, memberi keberkahan, kekuatan, dan petunjuk dalam menjalani kehidupan ke depan. Aamiin.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas berkat rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE *WORKSPACE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PT PLN INDONESIA POWER UPDK KERAMASAN”** dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini merupakan hasil dari pelaksanaan kegiatan kerja praktik di PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan yang menjadi syarat mata kuliah Skripsi sekaligus salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan strata satu pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari berbagai tantangan dan hambatan. Namun, berkat dukungan dari banyak pihak, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Allah SWT** yang telah mengkaruniai rahmat dan kesempatan serta kesehatan sehingga penulis mampu melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Kerja Praktik dan Laporan Kerja Praktik ini.
2. **Bapak Pacu Putra**, Sebagai dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan arahan, bimbingan, serta masukan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Bimbingan dari Bapak telah menjadi salah satu faktor penting dalam penyelesaian karya ini.
3. **Mbak Rifka**, selaku admin Program Studi Sistem Informasi kelas bilingual yang telah membantu dalam administrasi dari awal hingga wisuda.

4. **Pimpinan Program Studi Sistem Informasi dan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya**, serta seluruh dosen yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan.
5. **Pihak PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan** yang telah memberikan akses dan informasi serta bimbingan yang sangat dibutuhkan dalam penelitian ini.
6. **Kepada keluarga tercinta**, yang senantiasa memberikan dukungan moral, spiritual, serta materi yang tak ternilai. Doa dan kasih sayang mereka menjadi sumber motivasi terbesar bagi penulis dalam menyelesaikan studi ini.
7. **Teman-teman seperjuangan di Program Studi Sistem Informasi Universitas Sriwijaya**, yang telah menjadi sahabat sekaligus rekan dalam berbagi ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan hingga proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan masukan dan kritik yang konstruktif untuk perbaikan di masa depan. Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat memberikan manfaat positif dan menjadi titik awal yang baik bagi perkembangan diri penulis ke depannya.

Palembang, 16 Desember 2024



Penulis

**PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE *WORKSPACE*
DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PT PLN INDONESIA
POWER UPDK KERAMASAN**

Oleh

**Masayu Rizka Arfiyunia
09031282126093**

ABSTRAK

Keberhasilan sebuah perusahaan seringkali bergantung pada efektivitas dari kegiatan operasionalnya. Namun, tantangan muncul ketika beberapa karyawan masih menghadapi kesulitan dalam mengelola pekerjaan mereka karena masih mengandalkan cara konvensional. Untuk mengatasi masalah ini dan meningkatkan produktivitas, sebuah sistem informasi *workspace* perlu untuk dirancang. Sistem informasi ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada karyawan dalam mengatur tugas dan pekerjaan mereka dengan lebih efisien. *Workspace* yang dihasilkan memiliki beberapa fitur yang dapat membantu karyawan seperti fitur 'My Task' untuk melihat tugas dan deadline yang dimiliki, fitur 'Workspace' untuk mengakses area kerja, dan fitur notifikasi sebagai pengingat. Hal ini memungkinkan mereka untuk bekerja secara lebih mandiri dan efektif, terlepas dari lokasi atau waktu. Untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan pengguna, rancangan user interface dibuat dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan dan preferensi pengguna akhir sehingga dapat menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Evaluasi terhadap sistem dilakukan menggunakan perhitungan *System Usability Scale* (SUS), yang menghasilkan skor 79,6 dengan grade A-. dan masuk ke dalam kategori *Excellent*. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* telah berhasil menghasilkan sistem informasi *workspace* yang mudah digunakan untuk mendukung kegiatan operasional karyawan dengan lebih baik.

Kata kunci: *Design Thinking, System Usability Scale; User Interface; Workspace*

**DESIGNING EMPLOYEE WORKSPACE WEBSITE UI WITH DESIGN
THINKING METHOD FOR PT PLN INDONESIA POWER UPDK
KERAMASAN**

By

**Masayu Rizka Arfiunia
09031282126093**

ABSTRACT

The success of a company often depends on the effectiveness of its operational activities. However, challenges arise when some employees still face difficulties in managing their work because they still rely on manual methods. To solve this problem and increase productivity, a workspace information system was proposed. This information system is designed to provide convenience to employees in organizing their tasks and work more efficiently. The resulting workspace has several features that can help employees such as the 'My Task' feature to view their tasks and deadlines, the 'Workspace' feature to access the work area, and the notification feature as a reminder. This allows them to work more independently and effectively, regardless of location or time. To ensure compliance with user needs, the user interface design was created using the Design Thinking method. This approach allows developers to have a better understanding of the needs and preferences of end-users so as to create an optimal user experience. Evaluation of the system was conducted using the System Usability Scale (SUS) calculation, which resulted in a score of 79.6 with grade A-. and falls into the Excellent category. This result shows that the system received a very good assessment from users in the trials conducted. Thus, it can be concluded that the Design Thinking approach has succeeded in producing a workspace information system that is easy to use to supports employee operational activities better

Keywords: *Design Thinking; System Usability Scale; User Interface; Workspace*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian	4
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Landasan Teori.....	6
2.1.1. Penelitian Terdahulu.....	6
2.1.2. <i>Design Thinking</i>	11
2.1.3. Observasi	13
2.1.4. Wawancara	13
2.1.5. <i>System Usability Scale</i>	14
2.1.6. <i>User Persona</i>	14
2.1.7. <i>Empathy Map</i>	15
2.1.8. <i>How Might We</i>	15
2.1.9. <i>Card Sorting</i>	15
2.1.10. <i>Information Architecture</i>	16
2.1.11. <i>User Flow</i>	16
2.1.12. <i>Wireframe</i>	16
2.1.13. <i>Design System</i>	16

2.1.14.	<i>High Fidelity</i>	17
2.1.15.	<i>Maze</i>	17
2.1.16.	<i>Sistem Informasi</i>	17
2.1.17.	<i>Workspace</i>	17
2.1.18.	<i>Website</i>	18
2.1.19.	<i>User Interface</i>	18
2.1.20.	<i>User Experience</i>	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		20
3.1.	Desain Penelitian	20
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	25
3.3.	Metode Pengumpulan Data	25
3.4.	Evaluasi Hasil	26
BAB IV ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN		28
4.1.	<i>Empathize</i>	28
4.2.	<i>Define</i>	29
4.3.	<i>Ideate</i>	31
4.4.	<i>Prototype</i>	37
4.5.	<i>Testing</i>	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		47
5.1.	Kesimpulan	47
5.2.	Saran	47
DAFTAR PUSTAKA		49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Penelitian	20
Gambar 3.2 Skala Skor <i>System Usability Scale</i>	27
Gambar 4.1 <i>Empathy Map</i> Sadam.....	28
Gambar 4.2 <i>Empathy Map</i> Vonny.....	29
Gambar 4.3 <i>User Persona</i> Sadam	30
Gambar 4.4 <i>User Persona</i> Vonny	30
Gambar 4.5 <i>Information Architecture</i>	33
Gambar 4.6 <i>User Flow Login</i>	34
Gambar 4.7 <i>User Flow</i> Melihat Menu <i>List Task</i>	34
Gambar 4.8 <i>User Flow</i> Membuat <i>Workspace</i>	34
Gambar 4.9 <i>User Flow</i> Memilih <i>Workspace</i>	34
Gambar 4.10 <i>User Flow</i> Membuat <i>Task Card</i>	35
Gambar 4.11 <i>User Flow</i> Assign <i>Member</i>	35
Gambar 4.12 <i>User Flow</i> Menambah Dokumen	35
Gambar 4.13 <i>User Flow</i> Menambah Komentar	36
Gambar 4.14 <i>User Flow</i> Menambah Deadline.....	36
Gambar 4.15 <i>User Flow</i> Menyelesaikan <i>Task Card</i>	36
Gambar 4.16 <i>User Flow Logout</i>	36
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i>	37
Gambar 4.18 <i>Color Style</i>	38
Gambar 4.19 <i>Font Style</i>	38
Gambar 4.20 <i>Icon</i>	39
Gambar 4.21 Halaman <i>Login</i>	39
Gambar 4.22 Halaman Menu <i>My Task</i>	40
Gambar 4.23 Halaman Menu <i>Workspace</i>	40
Gambar 4.24 Halaman <i>Workspace Board</i>	41
Gambar 4.25 Tampilan <i>Task Card</i>	42
Gambar 4.26 Tampilan Fitur <i>Member Assign</i>	42
Gambar 4.27 Tampilan Fitur <i>Tanggal dan Waktu</i>	43
Gambar 4.28 Tampilan Halaman <i>Done</i>	43
Gambar 4.29 Halaman Menu Notifikasi	44
Gambar 4.30 Halaman Profil Akun.....	44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Keterangan Skor <i>System Usability Scale</i>	27
Tabel 4.1 <i>How-Might-We</i>	31
Tabel 4.2 Hasil <i>Card Sorting</i>	32
Tabel 4.3 Pemetaan Fitur terhadap Fungsi Workspace	45
Tabel 4.4 Hasil Pengisian Kuisisioner SUS	45
Tabel 4.5 Hasil Koversi Data Kuisisioner SUS	46
Tabel 4.6 Hasil Rata-Rata Akhir	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Membimbing.....	A-1
Lampiran 2. Form Pengajuan Topik Skripsi	B-1
Lampiran 3. Surat Keputusan Tugas Akhir	C-1
Lampiran 4. Rekomendasi Ujian Komprehensif Skripsi.....	D-1
Lampiran 5. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	E-1
Lampiran 6. Surat Keterangan Bebas Pembayaran	F-1
Lampiran 7. Surat Keterangan Bebas Pustaka.....	G-1
Lampiran 8. Hasil Wawancara	H-1
Lampiran 9. Testing Menggunakan Maze.co	I-1
Lampiran 10. Kusioner Penelitian (SUS)	J-1
Lampiran 11. Card Sorting	K-1
Lampiran 12. Dokumentasi	L-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Adanya perkembangan era informasi 4.0 menciptakan reformasi dalam segala sektor, menjadikan organisasi atau perusahaan harus melakukan perubahan maupun perbaikan dalam mengelola organisasi atau perusahaan (Aristana & Dewi, 2022). Keberhasilan suatu perusahaan dalam mencapai tujuannya ditentukan oleh beberapa faktor. Salah satunya adalah pengelolaan sumber daya manusia yang berkontribusi dalam mempengaruhi kinerja serta perkembangan perusahaan. Di era ini, persaingan antar perusahaan tentunya menjadi lebih ketat. Hal ini mengharuskan perusahaan untuk meningkatkan keefektifan kegiatan operasionalnya. Dengan masuknya era industri 4.0, maka perusahaan perlu memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan keefektifan dari kegiatan operasional, dimana pegawai dapat bekerja dengan dibantu suatu teknologi untuk memantau aktivitas dan jadwal mereka sendiri demi mencapai ketepatan (Choirinisa & Ikhwan, 2022). Penyelarasan antara organisasi dan teknologi juga mampu mendukung proses *knowledge sharing* antar individu atau bagian dalam suatu organisasi atau perusahaan untuk memenuhi kebutuhan informasi dalam meningkatkan proses operasional (Aristana & Dewi, 2022).

PT PLN Indonesia Power UPDK, Keramasan, Palembang merupakan salah satu cabang dari PT PLN yang merupakan BUMN dan bergerak dalam mengelola kelistrikan. Dalam badan usaha ini, tentunya telah memanfaatkan banyaknya teknologi dalam menjalankan kegiatan operasional mereka. Dalam hal ini, manajemen tugas tentunya menjadi hal krusial dalam menjaga kegiatan operasional

agar tetap berjalan dengan baik dan semestinya. Dengan adanya digitalisasi, tentunya akan memudahkan antar atasan dan karyawan untuk mememanajemen tugas yang telah diberikan.

Proses manajemen dalam PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan telah berlangsung cukup lama. Sebelumnya, proses ini masih dilakukan secara manual yang dirasa belum memiliki kekurangan atau kesulitan dalam pelaksanaannya. Namun, setelah melakukan wawancara dengan beberapa karyawan, penulis mendapatkan kesimpulan dimana karyawan disini membutuhkan suatu sistem untuk memantau tugas dan *deadline* yang diberikan kepada mereka, serta sistem yang dapat memberikan notifikasi pengingat yang membantu mereka untuk memantau tenggat waktu dari tugas yang telah diberikan oleh atasan. Proses penugasan sebelumnya hanya meliputi pemberian tugas dari atasan ke karyawan tanpa adanya sarana *workspace* untuk memantau tugas dan *deadline* yang dimiliki oleh masing-masing karyawan.

Secara harfiah, *workspace* adalah suatu area kerja. Terdapat juga area kerja bersama atau biasa disebut *Collaborative Working Space*. Dilansir dari Oxford Dictionary, *coworking space* berfungsi sebagai lingkungan pekerja untuk bekerja, berkomunikasi, dan berbagi ide (Aulinnia & Subiyantoro, 2023). Seiring berkembangnya waktu, *workspace* kini dapat diintegrasikan dengan teknologi, menjadikannya sebagai *workspace* berbasis internet. Banyak teknologi *workspace* yang telah digunakan seperti Online Whiteboard, Collaborative Document Editors seperti Google Document atau Google Workspace lainnya, dan Kalender Elektronik (Berki, 2019).

Contoh lain dari penerapan teknologi terhadap *collaborative workspace* adalah Trello. Trello itu sendiri merupakan aplikasi kolaboratif yang menggunakan konsep Kanban yang dapat digunakan di perangkat *mobile* maupun *dekstop* (Fernando dkk., 2019). Dilansir dari *website* resmi Atlassian, Trello menyediakan *online workspace* berbasis *website* dan aplikasi yang dapat digunakan untuk manajemen proyek yang dimiliki antar individu secara kolaboratif. Pengguna akan dapat mengunggah dan mengakses dokumen atau tugas yang telah dikerjakan. Dengan ini, sistem kerja akan menjadi lebih terorganisir.

Dengan adanya *workspace* berbasis internet akan mendukung pengguna dalam manajemen pekerjaannya. Selain itu, mempermudah dalam koordinasi tugas dan kolaborasi secara *real-time*. Dengan kolaborasi ini, proses *knowledge sharing* tentunya akan menjadi lebih mudah baik antara individu maupun divisi. Akses informasi akan menjadi lebih terpusat dan tidak terfragmentasi serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja (Berki, 2019).

Workspace berbasis internet ini akan menjadi suatu solusi yang dibutuhkan untuk manajemen tugas dalam memaksimalkan kinerja karyawan pada PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan. Berdasarkan kebutuhan pengguna yang bervariasi dalam manajemen tugas mereka, maka metode *Design Thinking* menjadi metode yang cocok dalam merancang sistem informasi *workspace* karena efektif dalam menemukan solusi melalui sebuah inovasi yang disesuaikan berdasarkan kebutuhan pengguna yang tentunya hasil rancangan tersebut akan dapat digunakan dengan mudah oleh pengguna. Pengembang akan dapat berkreasi dengan ide yang mereka miliki dengan mengetahui kebutuhan dari pengguna (I. M. Putra & Indah, 2023).

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis bermaksud untuk melakukan analisis dan merancang desain sistem untuk diangkat menjadi skripsi dengan judul **“PERANCANGAN *USER INTERFACE* WEBSITE *WORKSPACE* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PT PLN INDONESIA POWER UPDK KERAMASAN”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah untuk dibahas agar dapat dibuat menjadi uraian latar belakang:

1. Bagaimana penerapan metode *Design Thinking* dalam merancang *user interface* dari sistem informasi *workspace* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna di PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan?
2. Bagaimana merancang suatu sistem informasi *workspace* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membantu manajemen tugas di PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan, Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai peneliti dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menerapkan metode *Design Thinking* dalam proses perancangan user interface sistem informasi *workspace*, sehingga sistem yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.
2. Untuk merancang sistem informasi *workspace* yang dapat digunakan dengan mudah untuk membantu manajemen tugas di PT PLN Indonesia Power UPDK Keramasan, Palembang.

1.4. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin didapat dari penelitian ini, yaitu:

1. Memperkaya literatur tentang penerapan metode *Design Thinking* dalam konteks *workspace* berbasis teknologi, serta menambah wawasan mengenai implementasi teknologi digital dan aplikasi kolaboratif untuk meningkatkan efisiensi manajemen tugas dan kinerja karyawan di lingkungan perusahaan.
2. Membantu memberikan solusi dan peningkatan kemudahan dalam mengelola penugasan karyawan, yang di kemudian hari, dapat menjadi saran atau masukan untuk diterapkan pada PT PLN Indonesia Power UPDK, Keramasan, Palembang.

1.5. Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terstruktur dan tidak menyimpang, maka penulis menetapkan batasan masalah yaitu hanya pada lingkup analisis dan perancangan desain *user interface* untuk sistem informasi *workspace* dengan menggunakan metode *Design Thinking* yang akan digunakan oleh karyawan di PT PLN Indonesia Power UPDK, Keramasan, Palembang, terutama pada bagian Operasi dan Pemeliharaan. Analisis ini juga dibatasi dengan penggunaan metode *System Usability Scale* sebagai metode evaluasi hasilnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, I., Muluk, A., Indrapriyatna, A. S., & Falevy, M. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061.
- Aristana, I. N., & Dewi, N. K. T. R. (2022). Kinerja di Era 4.0: Apakah Teknologi Informasi dan Knowledge Sharing itu Penting? *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 5(2), 250–263.
- Aulinnia, A., & Subiyantoro, H. (2023). Efisiensi dan Efektivitas Tatanan Ruang Co-Working Space Bagi Pengguna Startup di Surabaya. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 6594–6608.
- Aziza, R. F. A. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN PENGGUNA APLIKASI MENGGUNAKAN USER PERSONA DAN USER JOURNEY: Studi Kasus Aplikasi Asisten Keuangan Personal. *Information System Journal*, 3(2), 6–10.
- Berki, B. (2019). Desktop VR as a virtual workspace: a cognitive aspect. *Acta Polytechnica Hungarica*, 16(2), 219–231.
- Cairns, P., Pinker, I., Ward, A., Watson, E., & Laidlaw, A. (2021). Empathy maps in communication skills training. *The clinical teacher*, 18(2), 142–146.
- Choirinisa, A. A., & Ikhwan, K. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Digital Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 483–492.
- Dumalang, J. M., Montolalu, C. E. J. C., & Lapihu, D. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Penjualan Makanan Berbasis Mobile pada UMKM di Kota Manado menggunakan metode Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika Dan Ilmu Komputer (Jima-Ilkom)*, 2(2), 41–52.

- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Fadli, M. R. (2020). User Interface and User Experience of Indosport Mobile Applications Using a User Centered Design Approach. *Arty: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 128–138.
- Fernando, A., Mansur, A., Alves, A., & Torres, R. (2019). *Trello as Virtual Learning Environment and Active Learning Organiser for PBL Classes: An analysis under Bloom's Taxonomy*.
- Gronier, G., & Baudet, A. (2021). Psychometric evaluation of the F-SUS: creation and validation of the French version of the system usability scale. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(16), 1571–1582.
- Gunawan, M. I., Rokhmawati, R. I., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD) dan Card Sorting (Studi Kasus: Website Awake Project Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4835–4845.
- Hajesmaeel-Gohari, S., Khordastan, F., Fatehi, F., Samzadeh, H., & Bahaadinbeigy, K. (2022). The most used questionnaires for evaluating satisfaction, usability, acceptance, and quality outcomes of mobile health. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, 22(1), 22.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Jurnal Garuda Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.

- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 84–92.
- Hyzy, M., Bond, R., Mulvenna, M., Bai, L., Dix, A., Leigh, S., & Hunt, S. (2022). System usability scale benchmarking for digital health apps: meta-analysis. *JMIR mHealth and uHealth*, 10(8), e37290.
- Ilham, H., Wijayanto, B., & Rahayu, S. P. (2021). Analysis and Design of User Interface/User Experience With the Design Thinking Method in the Academic Information System of Jenderal Soedirman University. *Jurnal Teknik Informatika (Jutif)*, 2(1), 17–26.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., & Firmansyah, D. (2020). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 159–169.
- Lim, K. H., & Setiyawati, N. (2022). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Majuli Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information Technology Ampera*, 3(2), 108–123.
- Linawati, C. (2023). PERANCANGAN WORKSPACE UNTUK MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS PADA HUMAN CAPITAL MANAGEMENT OF CITRALAND SURABAYA. *Jurnal Vastukara: Jurnal Desain Interior, Budaya, dan Lingkungan Terbangun*, 3, 28–43.
<https://doi.org/10.59997/vastukara.v3i1.2302>

- Maharani, D., Helmiah, F., & Rahmadani, N. (2021). Penyuluhan manfaat menggunakan internet dan website pada masa pandemi Covid-19. *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, 1(1), 1–7.
- Maritz, L. (2023). *Chapter Researching the invisible: Troubling qualitative research approaches through information architecture and design thinking*.
- Nurdarmayani, M., Irmayanti, D., & Jaelani, I. (2024). Redesign Ui/Ux Aplikasi E-Puskesmas Kabupaten Purwakarta Menggunakan Metode Design Thinking. *Merkurius: Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika*, 2(5), 75–89.
- Putra, H. (2023). Sistem Informasi Manajemen Surat Masuk Dan Keluar (SIM-SMK) Responsif Berbasis Web Menggunakan Metode Design Thinking. *Bulletin of Computer Science Research*, 3(6), 435–441.
- Putra, I. M., & Indah, D. R. (2023). Implementasi Metode Design Thinking Dalam Aplikasi Giwang Sumsel. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 688–697.
- Rachman, A., Salim, B. S., Sodik, A., Iswanto, J., Vanchapo, A. R., & Manuhutu, M. A. (2023). Pemodelan User Interface dan User Experience Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 9281–9289.
- Sekali, I. B. K., Montolalu, C. E. J. C., & Widiana, S. A. (2023). Perancangan UI/UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking. *Jurnal Ilmiah Informatika dan Ilmu Komputer (JIMA-ILKOM)*, 2(2), 53–64.

- Setemen, K., Dewi, L. J. E., & Purnamawan, I. K. (2019). PAON usability testing using system usability scale. *Journal of Physics: Conference Series*, 1165(1), 012009.
- Suaro, J. (2018, September 19). *5 Ways to Interpret a SUS Score*. <https://measuringu.com/interpret-sus-score/>.
- Wardani, I. K., Utomo, P., Budiman, A., & Amadi, D. N. (2023). Pemanfaatan Metode Design Thinking dan Pengujian SUS untuk UI/UX Aplikasi Home Care Madiun Berbasis Android. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 4(2), 106–125.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 2.