

PENERAPAN METODE DESIGN THINKING DALAM USULAN PERBAIKAN ALUR SISTEM WEBSITE PENGENDALIAN DOKUMEN DI PT. XYZ MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA

Maulidhatus Shania¹, Enny Aryanny²
20032010136@student.upnjatim.ac.id¹, enny.ti@upnjatim.ac.id²
Teknik Industri UPN "Veteran" Jawa Timur

ABSTRACT

PT. XYZ dalam upaya peningkatan layanan kepada para karyawan dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada salah satunya yaitu menggunakan website pengendalian dokumen. Desain user interface dan user experience yang kurang fungsional dari sebuah web akan mem-buat pengguna tidak nyaman dan meninggalkan situs web tersebut. Namun, Website yang ada saat ini masih perlu dikembangkan sesuai fungsi yang dibutuhkan. Adapun dari hasil brain-storming dari admin dan user pengguna website pengendalian dokumen ini masih ada beberapa fitur yang perlu ditambahkan ke dalam sistem alur dalam website pengendalian dokumen PT. XYZ ini yaitu fitur di alur sistem data ketidaksesuaian dan juga dalam alur sistem permintaan tanggapan. Adapun metode yang di gunakan dalam melakukan perancangan usulan perbaikan alur sistem pada website pengendalian dokumen PT. XYZ ini menggunakan metode design think-ing. Metode design thinking memiliki lima tahapan yaitu empathize, define, ideate, prototype dan test. Pembuatan desain prototype menggunakan aplikasi Figma.

Kata Kunci: Figma, Pengendalian Dokumen, Sistem Manajemen.

PENDAHULUAN

PT. XYZ adalah sebuah perusahaan besar di Indonesia, dan sangat berpengalaman dalam mengoperasikan dunia Agroindustri. Komputer yang ada di PT. XYZ tidak hanya digunakan sebagai alat pemrosesan data tetapi juga berfungsi sebagai alat pendukung pengambilan keputusan. Kemajuan teknologi khususnya teknologi informasi, dimana informasi tersebut tentu saja tidak bisa diserap dengan hanya mengandalkan perangkat-perangkat yang masih manual. Maka dari itu, kegunaan komputer sangatlah penting dalam memberikan solusi dan merupakan alat bantu yang cukup baik dalam memperbaiki sistem yang belum optimal, khususnya dalam pengendalian dokumen (Wiratmo, 2018). Perkembangan teknologi informasi terus berkembang sesuai dengan kebutuhan dan kegiatan organisasi dalam menghadapi persaingan yang begitu ketat, seperti PT. XYZ sendiri sudah menerapkan digitalisasi arsip melalui adanya Website Pengendalian Dokumen.

Pengendalian dokumen adalah menerbitkan, mendistribusikan, merevisi, mengendalikan dan memelihara dokumen, kemudian memusnahkan dokumen yang dinyatakan tidak berlaku atau yang telah melampaui masa simpan. Pengendalian dokumen sangat dibutuhkan oleh perusahaan, karena dapat membantu sebuah organisasi atau perusahaan dalam pemeliharaan dan penerbitan dokumen (Zulkarnaen et al. 2019). Tujuan pengendalian dokumen adalah sebagai acuan dalam penerapan langkah-langkah untuk mengendalikan seluruh dokumen, agar dokumen sistem manajemen mutu yang dipergunakan adalah dokumen yang tepat dan benar, mudah diidentifikasi, mudah digunakan dan untuk menghindari penggunaan dokumen yang sudah tidak berlaku.

Banyak sekali fitur yang disediakan oleh website pengendalian dokumen PT. XYZ contohnya adalah fitur untuk mengelola data ketidaksesuaian dan juga permintaan

tanggapan. Namun seiring waktu berjalan terdapat beberapa fitur yang perlu dilakukan pengembangan karena adanya tambahan alur sistem yang perlu diterapkan ke dalam fitur tersebut. Dalam usulan perbaikan alur sistem ini, penulis merancang prototype menggunakan aplikasi FIGMA, pemilihan FIGMA sebagai aplikasi perancangan ini dikarenakan FIGMA mampu memberikan kemudahan bagi penggunanya untuk mendesain interface dari sebuah aplikasi secara kolaboratif dan real-time. Berdasarkan pemaparan diatas pada laporan akhir ini, penulis mengambil judul “Penerapan Metode Design Thinking Dalam Usulan Perbaikan Alur Sistem Website Pengendalian Dokumen di PT. XYZ Menggunakan Aplikasi FIGMA”, dengan harapan dapat membantu staf unit kerja Sistem Manajemen dalam proses pengelolaan dokumen dalam website Pengendalian Dokumen.

METODE

1. Emphatize (Empati)

Tahap empathize atau empati adalah bagaimana memahami dan berbagi perasaan orang lain dari sudut pandang pengguna. Kemudian benar-benar fokus memahami keinginan dan kebutuhan pengguna, mencari tahu keluhannya, apa yang menjadi keinginannya dan lain sebagainya, sehingga mendapat apa yang menjadi harapan dan tujuannya (Tazkiyah and Arifin 2022). Tahapan ini dapat dilakukan dengan melakukan wawancara, kuesioner maupun observasi terhadap lingkungan pengguna. Dalam proses Observasi dan wawancara akan mendapatkan hasil yang terbaik apabila terdiri dari maksimal 5 pengguna atau narasumber (Taufan et al. 2022).

2. Define (Penetapan)

Setelah melewati tahap pengumpulan informasi, maka pada tahapan ini peneliti melakukan identifikasi dari informasi yang telah dikumpulkan. Define merupakan menganalisis dan memahami hasil yang telah dilakukan pada proses Emphatize. Proses menganalisis dan memahami berbagai wawasan yang telah diperoleh melalui empati, dengan tujuan untuk menentukan pernyataan masalah sebagai point of view atau perhatian utamanya. Tujuan dari tahapan ini ialah mendeteksi masalah-masalah yang penting untuk diselesaikan (Ananda et al. 2022). Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan usulan perbaikan alur sistem website pengendalian dokumen.

3. Ideate (Ide)

Tahapan ini berguna untuk mencari dan menentukan solusi efektif dari masalah yang telah dikumpulkan. Ideate merupakan proses transisi dari rumusan masalah menuju penyelesaian masalah, adapun dalam proses ideate ini akan berkonsentrasi untuk menghasilkan gagasan atau ide sebagai landasan dalam membuat prototipe rancangan yang akan dibuat (Tazkiyah and Arifin 2022). Berdasarkan permasalahan yang berhasil diidentifikasi pada tahap define, selanjutnya ditentukan solusi-solusi untuk perbaikan.

4. Prototype (Prototipe)

Setelahnya akan dilakukan Tahap prototype yang mana dalam pembuatan digital prototype digunakan aplikasi Figma. Figma adalah aplikasi design dan alat prototyping untuk proyek digital (Ananda et al. 2022). Figma merupakan salah satu tools yang biasanya digunakan untuk membuat rancangan atau design moodboard, wireframe, dan prototype atau bisa dikatakan bahwa figma merupakan sebuah aplikasi desain berbasis cloud dan alat prototype untuk proyek digital (Pramudita et al. 2021).

5. Test (Uji Coba)

Dilakukan untuk mengumpulkan berbagai feedback pengguna dari berbagai rancangan akhir yang telah dirumuskan dalam proses prototipe sebelumnya. Proses ini merupakan tahap akhir namun bersifat life cycle sehingga memungkinkan perulangan dan

kembali pada tahap perancangan sebelumnya apabila terdapat kesalahan (Shafira, 2022). Namun untuk projek pada tugas akhir projek ini terdapat batasan dan ruang lingkup yang akan dibahas, yaitu pembahasan pada laporan ini hanya sebatas perancangan usulan perbaikan pada tahap design prototype menggunakan figma dengan metode design thinking untuk fitur data ketidaksesuaian dan permintaan tanggapan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphatize (Empati)

Proses empathize dilakukan dengan melakukan observasi terhadap fitur yang terdapat pada website pengendalian dokumen yang dirasa masih perlu pengembangan. Dengan dilakukan observasi secara menyeluruh dan dengan adanya pengalaman saat menggunakan website, user ataupun admin akan mengetahui fitur mana yang perlu perbaikan sehingga perlu adanya usulan untuk perancangan desain perbaikan terhadap fitur tersebut.

B. Define (Penetapan)

Untuk memudahkan mendapatkan ide-ide dalam membangun fitur, fungsi dan elemen yang memungkinkan dengan tujuan menyelesaikan masalah yang sekiranya dialami oleh pengguna yang didapat dari hasil empathize sebelumnya. Dari identifikasi tersebut kemudian akan ditemukan inti permasalahan yang terjadi yang dimana akan menjadi tujuan utama dalam pembuatan usulan perbaikan alur sistem website pengendali dokumen, adapun permasalahan yang ditemukan dalam proses tahap define ini adalah pada Alur sistem data ketidaksesuaian dan Alur sistem permintaan tanggapan.

C. Ideate (Ide)

Pada tahap ini, akan dikumpulkan ide-ide kemudian dibuatkan solusi dari masalah yang sudah didapatkan pada fase Empathize, dan juga masalah-masalah yang sudah di susun pada fase Define. Ide yang dikumpulkan akan dibuat dalam bentuk prototype melalui figma. Berdasarkan permasalahan yang berhasil diidentifikasi pada tahap define, selanjutnya ditentukan solusi-solusi untuk perbaikan, berikut ini merupakan gagasan solusi atas masalah yang muncul sebagai berikut :

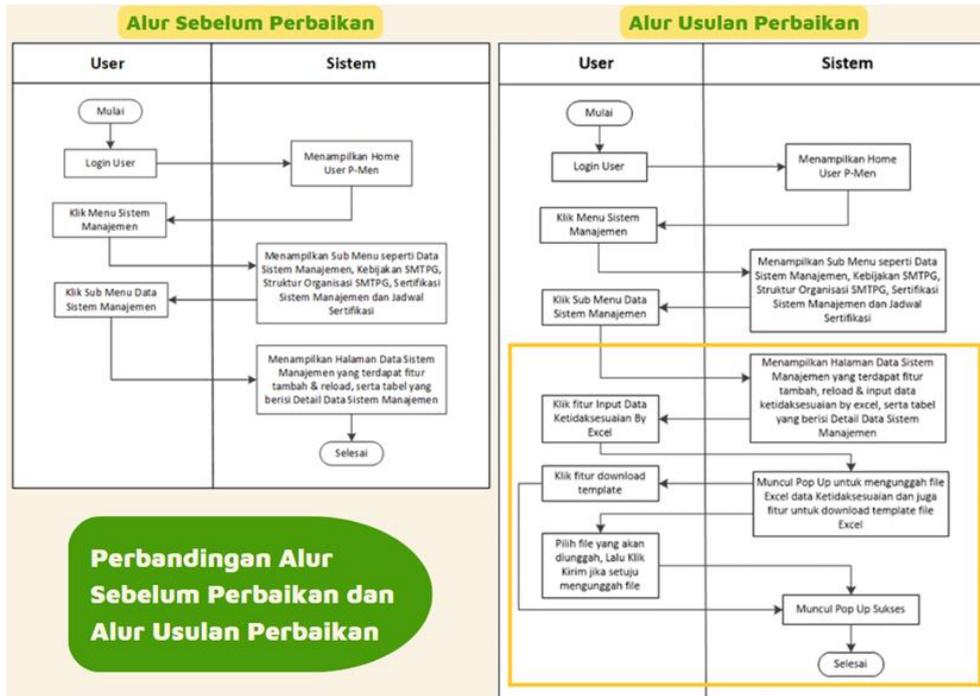
- Tambahkan fitur untuk input data ketidaksesuaian by excel di halaman data sistem manajemen, fitur ini bertujuan agar data ketidaksesuaian bisa otomatis terekam dalam sistem ketika user mengupload file excel sesuai template yang disediakan, hasil input excel data ketidaksesuaian akan terecord ke beberapa fungsi, yaitu pada menu admin dan user.
- Tambahkan fitur history dan arsipkan di halaman data ketidaksesuaian, fitur history berfungsi untuk bisa melihat rincian informasi history dari arsip data ketidaksesuaian suatu sistem manajemen. Sedangkan fitur arsipkan berfungsi untuk mengarsipkan data ketidaksesuaian yang dianggap sudah selesai di tahun audit tersebut.
- Penambahan alur sistem proses approval dan distribusi informasi pada menu dokumen review, untuk menambahkan pilihan isi data melalui Website pengendali dokumen ataupun Aplikasi persuratan.
- Tambahkan fitur pantau document sharing untuk bisa memantau sejauh mana proses document sharing berjalan untuk CC, Reviewer dan Approver

D. Prototipe (Prototype)

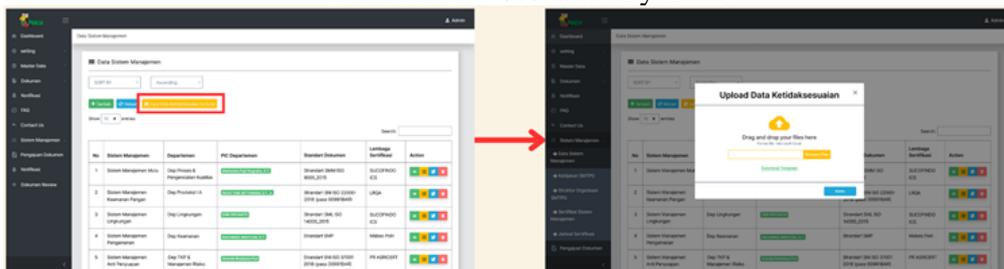
Setelah melewati tahapan-tahapan awal, adapun hasil dari design prototipe alur sistem data dalam data ketidaksesuaian dan permintaan tanggapan di website P-Men adalah sebagai berikut :

1) Alur Sistem Data Ketidaksesuaian

- Penambahan fitur input data ketidaksesuaian by excel

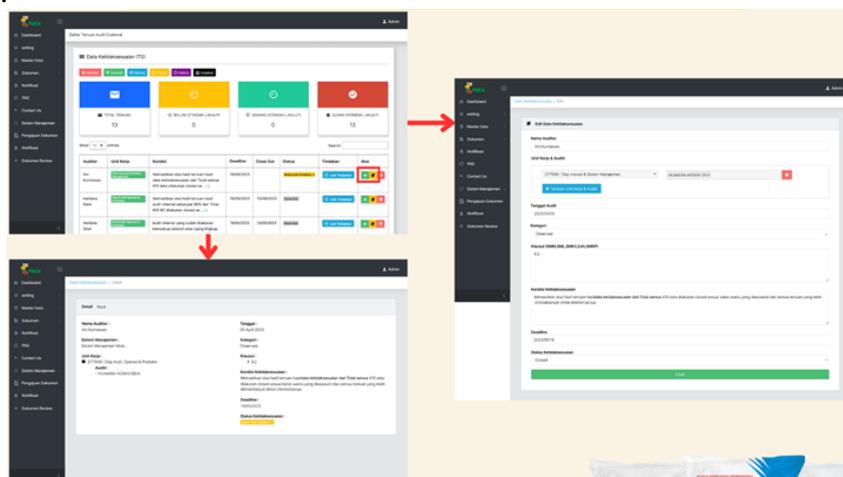


Gambar 1. Perbandingan Alur Sebelum Perbaikan dan Alur Usulan Perbaikan Input Data Ketidaksesuaian By Excel

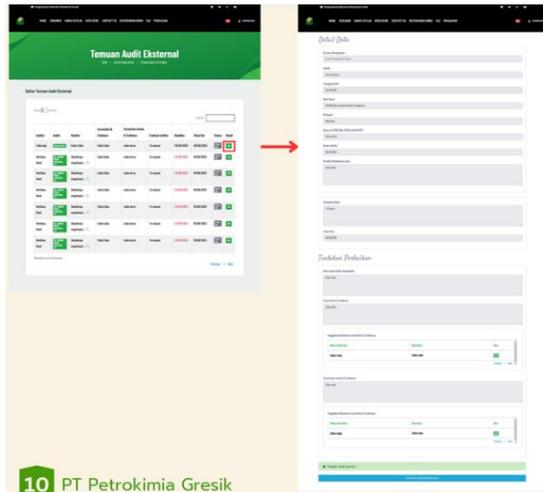


Gambar 2. Hasil Prototype Figma Penambahan Fitur Input Data Ketidaksesuaian by Excel

Dalam penambahan fitur input data ketidaksesuaian ini juga otomatis terekam dalam website pengendalian dokumen pada menu admin dan user, dibawah ini adalah hasil prototype figma dari hasil rekaman penambahan fitur tersebut kedalam menu admin dan user.

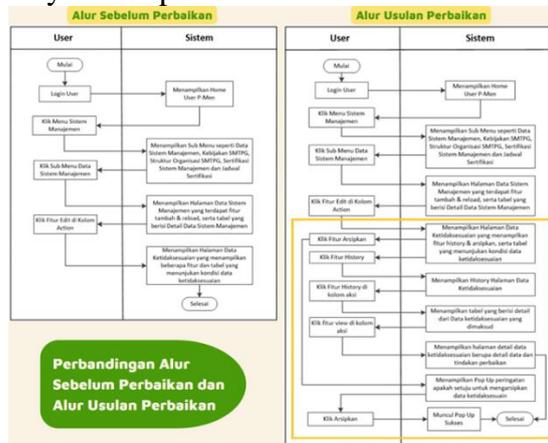


Gambar 3. Hasil Fungsi Input Data Ketidaksesuaian yang Terekam di Menu Admin



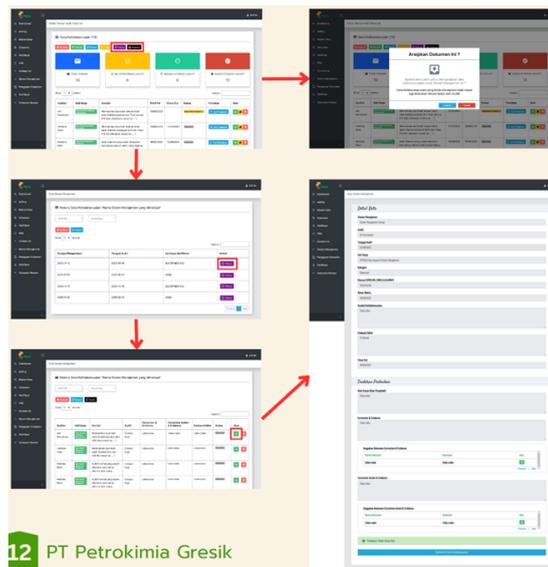
Gambar 4. Hasil Fungsi Input Data Ketidaksesuain yang Terekam di Menu User

- Penambahan Fitur History & Arsipkan



Gambar 5. Perbandingan Alur Sebelum Perbaikan dan Alur Usulan Perbaikan Penambahan Fitur History & Arsipkan

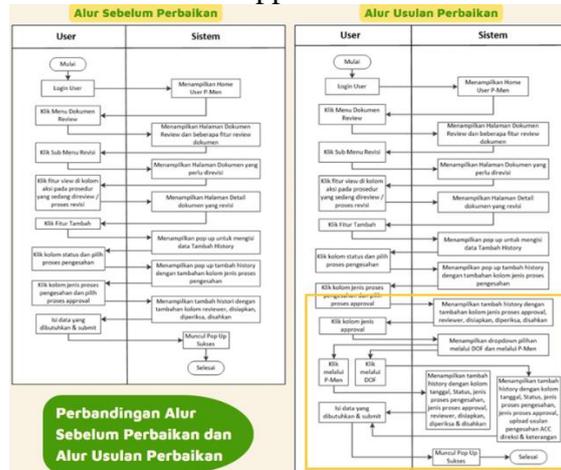
Setelah mengetahui perbandingan dari alur sebelum perbaikan dan alur usulan perbaikan penambahan fitur history, dibawah ini adalah hasil prototipe figma dari penambahan tersebut :



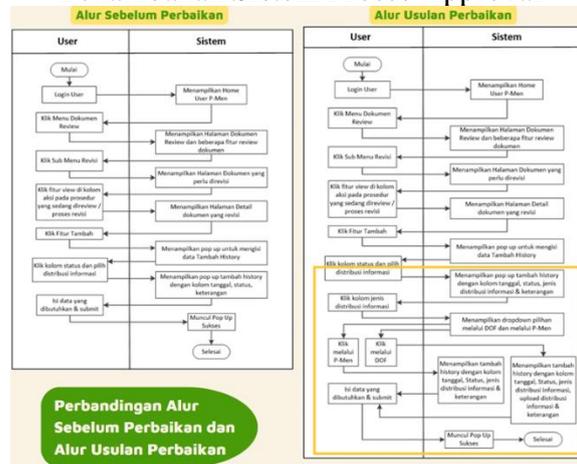
Gambar 6. Hasil Prototipe Figma Penambahan Fitur History & Arsipkan

2) Alur Sistem Permintaan Tanggapan

- Penambahan Fitur Pada Sistem Proses Approval dan Distribusi Informasi

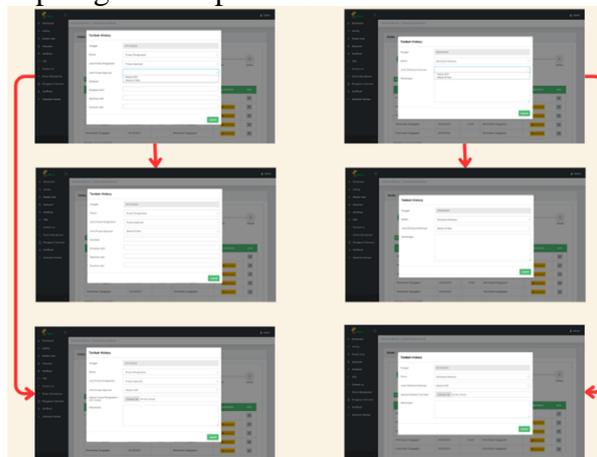


Gambar 7. Perbandingan Alur Sebelum Perbaikan dan Alur Usulan Perbaikan Penambahan Sistem Proses Approval



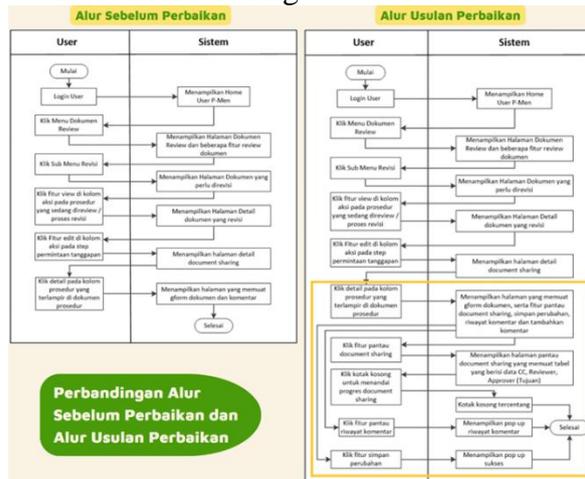
Gambar 8. Perbandingan Alur Sebelum Perbaikan dan Alur Usulan Perbaikan Penambahan Sistem Distribusi Informasi

Setelah mengetahui perbandingan dari alur sebelum perbaikan dan alur usulan perbaikan penambahan fitur sistem proses approval dan distribusi informasi, dibawah ini adalah hasil prototipe figma dari penambahan tersebut :



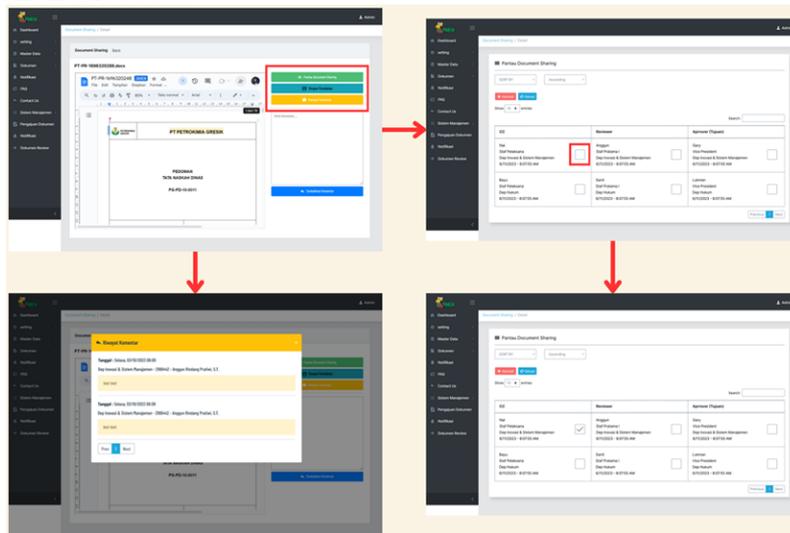
Gambar 9. Hasil Prototipe Figma Penambahan Fitur Sistem Proses Approval & Distribusi Informasi

- Penambahan Fitur Pada Document Sharing



Gambar 10. Perbandingan Alur Sebelum Perbaikan dan Alur Usulan Perbaikan Penambahan Fitur Document Sharing

Setelah mengetahui perbandingan dari alur sebelum perbaikan dan alur usulan perbaikan penambahan fitur document sharing, dibawah ini adalah hasil prototipe figma dari penambahan tersebut :



Gambar 11. Hasil Prototipe Figma Penambahan Document Sharing

E. Test (Uji Coba)

Untuk proyek pada penelitian ini terdapat batasan dan ruang lingkup yang akan dibahas, yaitu pembahasan pada laporan penelitian ini hanya sebatas perancangan usulan perbaikan pada tahap design prototype menggunakan figma dengan metode design thinking untuk fitur data ketidaksesuaian dan permintaan tanggapan, sehingga penerapan design thinking dalam desain user interface dan user experience (UI/UX) pada website pengendalian dokumen PT. XYZ pada tahap test hanya sampai pada tampilan jalannya prototype pada aplikasi Figma saja.

KESIMPULAN

Perancangan usulan perbaikan pada alur proses sistem manajemen di website pengendalian dokumen PT. XYZ ini menggunakan metode design thinking, yang mana menghasilkan desain prototype. Pembuatan prototype pada penelitian ini menggunakan aplikasi Figma. Penerapan metode yang dimulai dari tahap Empathize, Define, Ideate,

Prototype dan Test pada User Interface dan User Experience (UI/UX) website pengendalian dokumen PT. XYZ telah memenuhi harapan yang diinginkan dan sesuai dengan keadaan yang dialami.

Dengan adanya usulan desain tampilan website pengendalian dokumen PT. XYZ ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kenyamanan pengguna website ini. Penerapan design thinking dalam desain user interface dan user experience (UI/UX) pada website pengendalian dokumen PT. XYZ pada tahap test hanya sampai pada tampilan jalannya prototype pada aplikasi Figma dikarenakan adanya batasan ruang lingkup dalam pembahasan, yaitu pembahasan pada laporan ini hanya sebatas perancangan usulan perbaikan pada tahap design prototype menggunakan figma dengan metode design thinking untuk fitur data ketidaksesuaian dan permintaan tanggapan. Dengan dilakukannya perancangan usulan perbaikan pada alur proses sistem manajemen di website P-men, diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang timbul serta semakin mempermudah user serta admin dalam mengelola data-data didalam sistem data ketidaksesuaian dan permintaan tanggapan.

DAFTAR PUSTAKA

- Shafira & Jihan. (2022). "Perancangan User Interface (UI) Dan User Experience (UX) Website Manajemen Material Scaffolding Menggunakan Metode Pendekatan Design Thinking (Studi Kasus PT. Graha Mandala Sakti)," *Jurnal Saintek*, Vol 2, No. 3, pp. 38–43.
- Ananda, Amarcia, A., Selvia, L., Orchid, O. P., & Achyani, Y. A., (2022). "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Daftar Acara Siaran (Das) Lpp Rri Purwokerto Menggunakan Figma." *Jurnal SAINTEKOM*, Vol. 12, No. 2, pp. 89–99.
- Pramudita, Rully, Arifin, R. F., Alfian, A. N., Safitri, N., & Dina, S. (2021). "PENGUNAAN APLIKASI FIGMA DALAM MEMBANGUN UI / UX YANG INTERAKTIF PADA PROGRAM STUDI TEKNIK." *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 3, No. 1, pp. 49–54
- Tazkiyah, Seila, & Arifin, A. (2022). "PERANCANGAN UI/UX PADA WEBSITE LABORATORIUM ENERGY MENGGUNAKAN APLIKASI FIGMA." *Jurnal Teknologi Terpadu*, Vol. 8, No. 2, pp. 1–7.
- Taufan, Mohammad, Zaen, A., Hamdani, F., & Safira, A. M. (2022). "Penerapan Metode Design Thinking Dalam Pengembangan UI Dan UX." *Jurnal Informatika*, Vol. 4, No. 1, pp 37–44.
- Johannes & Widowati, W. (2018). "Transparansi Informasi Situs Web Institut Pemerintahan Dalam Negeri Dalam Proses Penerimaan Praja Ipdn." *Jurnal Ilmu Pemerintahan Suara Khatulistiwa*, Vol. 2, No. 2, pp. 98–108.
- Zulkarnaini, Azima, M. F., And Laila, N. S, (2019). "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Dokumen Lp4m Iib Darmajaya Menggunakan Agile Development Method," *Jurnal Teknik*, Vol. 13, No. 1, pp. 49–54.
- Putri, Eka, R., Yusman, Y., Pratama, Y. W., & Budi, P. (2022). "UI / UX Design of Early Childhood Learning Applications Using Figma." *Jurnal Teknik Informatika*, Vol. 4, No. 3, pp. 25–33
- Wiratmo, Budiastuti, L., Irfan, N., & Kuwatono. (2018). "Website Pemerintah Daerah Sebagai Sarana Online." *Jurnal ASPIKOM*, Vol. 3, No. 14, pp. 26–39.