

**PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE  
APLIKASI HUMAN CAPITAL BERBASIS WEB PADA  
PERUSAHAAN GAS XYZ MENGGUNAKAN  
METODE DESIGN THINKING**

**<sup>1</sup>Dimas Aji Fuady Rokhman, <sup>2</sup>Imam Ma'ruf Nugroho, <sup>3</sup>Yusuf Muhyidin**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknik Informatika

<sup>1,2,3</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Wastukencana

Email: <sup>1</sup>[rokhmandimas94@gmail.com](mailto:rokhmandimas94@gmail.com), <sup>2</sup>[imam.ma@wastukencana.ac.id](mailto:imam.ma@wastukencana.ac.id),

<sup>3</sup>[yusufmuhyidin@wastukencana.ac.id](mailto:yusufmuhyidin@wastukencana.ac.id)

**ABSTRACT**

*The Human Capital Department at XYZ Karawang Gas Company manages human/employee resources as assets that the company can invest in for a long period of time to support the progress of the company and the development of the employees themselves. As in general human capital functions, the human capital of XYZ gas company also manages all employees' interests in the company. In the method development stage, after conducting interviews with 8 employees from various departments, several notes were obtained regarding the difficulties and convenience of employees in carrying out interests related to human capital. As a further development, a research method was carried out using the Design Thinking approach to create a human capital application interface. The results of the design in the form of a prototype were demonstrated to 20 employees of the XYZ gas company as respondents. After the prototype demo, 20 respondents gave scores to 28 statements based on 10 Heuristic Evaluation principles using online form questionnaire media. Based on the processing and analysis of the results of the Heuristic Evaluation, out of 28 statements as many as 24 statement items obtaining a percentage value above 65% are classified as good and very good, or the research results in the form of human capital application design have been successfully accepted by employees. While the 4 items that are classified as good enough and not good can be recommendations for design evaluation.*

**Keywords:** UI/UX, Human Capital, Design Thinking, Heuristic Evaluation

**ABSTRAK**

Departemen *Human Capital* pada Perusahaan Gas XYZ Karawang mengelola sumber daya manusia / pegawai sebagai asset yang dapat diinvestasikan oleh perusahaan dalam jangka waktu yang panjang demi mendukung kemajuan perusahaan dan perkembangan pegawai itu sendiri. Seperti pada umumnya *human capital* difungsikan, *human capital* perusahaan gas XYZ juga mengelola segala sesuatu kepentingan pegawai terhadap perusahaan. Dalam tahap metode pengembangan, setelah dilakukan wawancara terhadap 8 pegawai dari berbagai departemen diperoleh beberapa catatan terkait kesulitan dan kenyamanan pegawai dalam melakukan kepentingan yang berkaitan dengan *human capital*. Sebagai pengembangan lanjutan maka dilakukan metode penelitian dengan menggunakan pendekatan *Design Thinking* untuk membuat antarmuka aplikasi *human*

*capital*. Hasil perancangan yang berupa *prototype* dilakukan demo kepada 20 pegawai perusahaan gas XYZ sebagai responden. Setelah demo *prototype* 20 responden memberikan nilai pada 28 pernyataan berdasarkan 10 prinsip *Heuristic Evaluation* dengan media kuesioner form online. Berdasarkan pengolahan dan analisis hasil *Heuristic Evaluation*, dari 28 pernyataan sebanyak 24 item pernyataan mendapatkan nilai persentase diatas 65% diklasifikasikan baik dan sangat baik, atau hasil penelitian yang berupa perancangan aplikasi *human capital* berhasil diterima pegawai. Sedangkan 4 item yang terklasifikasi cukup baik dan kurang baik dapat menjadi rekomendasi untuk evaluasi perancangan.

**Kata Kunci:** *UI/UX, Human Capital, Design Thinking, Heuristic Evaluation*

## PENDAHULUAN

Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas sehingga dapat membantu proses seluruh pekerjaan yang ada dengan lebih efektif dan efisien (Muliawati et al., 2021). Dalam perkembangan teknologi yang kontemporer di era internet salah satu bahasanya adalah Aplikasi berbasis *web*. Dengan adanya Aplikasi berbasis *web*, maka yang menjadi perhatian peneliti adalah perancangan aplikasi tersebut. Perancangan aplikasi sangat erat kaitannya dengan antar muka pengguna atau *User Interface* (UI), dimana tampilan grafis yang berhubungan langsung dengan pengguna (*user*) berfungsi untuk menghubungkan antara pengguna dengan sistem operasi, sehingga komputer tersebut bisa digunakan. Selain itu bahasan lainnya yang terkait dengan UI adalah pengalaman pengguna atau biasa disebut

dengan istilah *User Experience* (UX).

UX adalah bagaimana cara seseorang merasakan ketika menggunakan sebuah produk, sistem, atau jasa, jika dalam bahasan ini adalah pengalaman pengguna untuk sebuah perancangan aplikasi berbasis *web*.

Perusahaan Gas XYZ merupakan sebuah perusahaan gas industri asal Indonesia. Perusahaan gas XYZ yang berada di kawasan Industri Karawang ini juga salah satu cabang besar dari sebuah *Group*. Untuk bisa mengelola banyak pegawai maka perusahaan membutuhkan fungsi dari Departemen *Human Capital* untuk bisa memberdayakannya dengan baik sesuai dengan kebijakan perusahaan dan perundang-undangan yang ada di Indonesia seperti hak dan kewajibannya. Dalam penjelasan yang lebih sederhana dari perspektif pegawai, *Human Capital* juga mengelola hal-hal seperti Absensi pegawai, hak cuti, cuti tahunan,

pengajuan ijin/sakit, kompensasi lembur, upah, tunjangan, perjalanan dinas hingga Slip Gaji Pegawai. Pada hal ini, di perusahaan gas XYZ menggunakan cara-cara yang manual dan umum terjadi seperti kebanyakan perusahaan-perusahaan lain. Seperti Absensi dengan sidik jari menggunakan sistem *fingerprint*, pengajuan ijin/cuti dengan menggunakan sebuah form kertas, perintah kerja *overtime* dengan surat perintah lembur, surat keterangan otentik untuk Ijin/Sakit, penulisan pada buku keluar pabrik untuk ijin perjalanan dinas.

Untuk itu Peneliti mencoba meriset lebih lanjut mengenai permasalahan yang ditemukan dan menyimpulkan bahwa perusahaan gas XYZ membutuhkan sebuah Aplikasi *Human Capital* berbasis *web* untuk menjawab semua kekurangan sehingga bisa menunjang perusahaan menjadi lebih baik. Sebagai langkah awal untuk pembuatan aplikasi *human capital* berbasis *web* maka dibuat desain *UI/UX* menggunakan metode *Design Thinking*. *Design thinking* berperan mengidentifikasi masalah yang tengah dihadapi manusia dan menjawab masalah tersebut dengan solusi yang tepat dan efektif bagi manusia. Hasil akhir dari penelitian ini adalah sebuah

perancangan *UI/UX* aplikasi *human capital* berbasis *web* pada Perusahaan Gas XYZ.

## KAJIAN PUSTAKA

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta *detail* komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

### User Interface

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh Jamilah dan Padmasari et al. (2020), *User Interface* adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah *website* atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen teks, warna, garis, tombol, gambar, dan semua elemen di dalam tampilan *website* atau aplikasi. *User Interface* adalah cara yang digunakan untuk melakukan interaksi antara manusia dan sistem. Terkadang, UI disebut sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI) yang mencakup semua interaksi yang

dilakukan oleh manusia kepada komputer. (Jamilah & Padmasari, 2022)

### **User Experience**

Menurut definisi dari ISO 9241-210, *user experience* adalah persepsi seseorang dan responnya dari penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa. *User Experience* (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun UX adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*customer rule*). Seberapa pun bagus fitur sebuah produk, sistem, atau jasa, tanpa khalayak yang dituju dapat merasakan kepuasan, kaidah, dan kenyamanan dalam berinteraksi maka tingkat UX menjadi rendah. Mengakses *web* dari komputer *desktop* akan berbeda dengan mengakses *web* yang sama lewat *smartphone*. Begitu juga media digital yang ditampilkan semakin beragam dengan hadirnya *social media*. Namun dalam hal *content delivery* sebuah brand harus mengeluarkan satu bahasa yang sama di berbagai *channel* dan media. Untuk itu konsep UX perlu dipelajari lebih lanjut agar komunikasi *brand* tetap solid dan fokus. (Wiryawan, 2011)

### **Human Capital**

Menurut *Cambridge Dictionary* dilansir oleh *hrhelpboard.com*, menyebutkan bahwa *human resource* adalah sebuah sumber daya manusia yang berguna oleh perusahaan maupun organisasi. Sedangkan *human capital* merupakan sumber daya manusia sebagai suatu modal yang dapat diinvestasikan oleh perusahaan demi mencapai keuntungannya. Konsep *human capital* bahwa menempatkan manusia bukan sekedar sumber daya, namun merupakan modal (*capital*) yang menghasilkan pengembalian (*return*) dan setiap pengeluaran yang dilakukan dalam rangka mengembangkan kualitas dan kuantitas modal tersebut merupakan kegiatan investasi. (Frimayasa & Lawu, 2020).

### **Figma**

Figma adalah salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet. Umumnya Figma banyak digunakan oleh seseorang yang bekerja dibidang *UI/UX*, *web design* dan bidang lainnya yang sejenis. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan

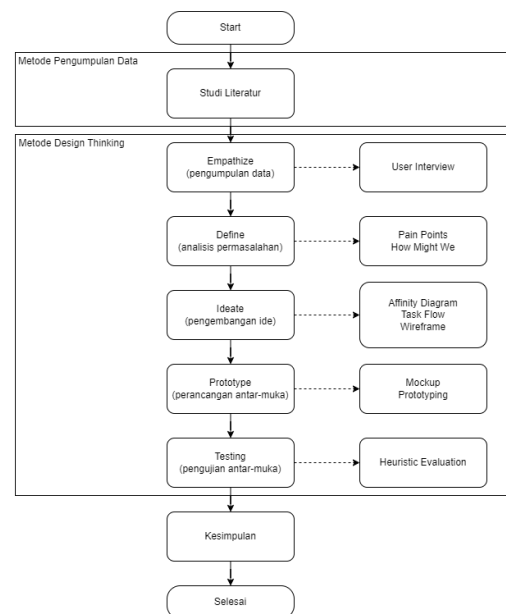
yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak *UI/UX designer* untuk membuat *prototype website* atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif. (Muhyidin et al., 2020)

### Prototype

*Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. *Prototyping*, dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, mendefinisikan objektif keseluruhan dari *software*, mengidentifikasi segala kebutuhan, kemudian dilakukan “perancangan kilat” yang difokuskan pada penyajian aspek yang diperlukan agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang sebenarnya diinginkan. (Mubarok et al., 2015)

### METODE PERANCANGAN

Alur dari tahapan dari perancangan *user interface* dan *user experience* aplikasi *Human Capital* berbasis web pada perusahaan XYZ Karawang menggunakan metode *Design Thinking*. Metode pengembangan yang digunakan dalam metode *Design Thinking* terdapat 5 tahapan proses pengembangannya.



**Gambar 1 Kerangka Penelitian**  
*Empathize*

Pada tahap *Empathize* yaitu proses melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dan observasi kebutuhan pengguna.

### User Interview

Di dalam *User Interview* ini data-data wawancara terfokus pada bagian yang dikatakan responden, yang

dirasakan responden, yang dipikirkan responden dan yang dilakukan responden.

### ***Define***

Pada tahapan ini, *Define* menggambarkan ide atau pandangan *user* menjadi dasar produk aplikasi yang akan dibuat. Membuat *list* daftar kebutuhan pengguna yang akan didefinisikan menjadi *Pain Points* dan *How Might-We*.

### ***Ideate***

*Ideate* merupakan proses suatu penggambaran suatu solusi dari berbagai ide yang didapatkan berdasarkan pernyataan sesuai dengan pernyataan masalah yang sudah didapatkan. Di dalam *Ideate* ini ada beberapa sub yaitu *Affinity Diagram*, *Task Flow* dan *Wireframe Low-Fidelity*.

#### ***1. Task Flow***

Pada tahapan *task flow* peneliti membuat alur dari fitur yang akan dibuat, sehingga pengguna paham akan penggunaan fitur yang dibangun peneliti.

#### ***2. Wireframe***

Pada tahap ini peneliti membuat *wireframe low-fidelity* terlebih dahulu, karena *wireframe* ini sangat sederhana berupa rancangan awal

berdasarkan tahap-tahap yang telah dilakukan sebelumnya dan menjadi dasar dari tahap yang selanjutnya.

### ***Prototype***

Selanjutnya adalah tahap *Prototype*, *Prototype* merupakan perancangan berdasarkan rekomendasi ide solusi kedalam bentuk rancangan antarmuka pengguna. Perancangan pengguna yang akan dibangun menggunakan teknik *Prototyping* dan pada tahapan ini peneliti membuat perancangan berupa *Mockup* dan *Prototype*..

### ***Testing***

Pada proses *Testing* merupakan uji coba aplikasi yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna. Berdasarkan pengalaman dari pengguna akan didapatkan masukan untuk membuat produk yang lebih baik dan melakukan perbaikan pada produk yang ada

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Empathize***

Tahapan ini dilakukan peneliti untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan UI dan UX aplikasi Human Capital. Pada tahap ini peneliti telah melakukan *user interview* terhadap pegawai perusahaan

Gas XYZ sebagai pengguna. Sehingga dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang menjadi acuan dalam merancang suatu design interface.

### **User Interview**

Interview dilakukan dengan menggali informasi dan permasalahan dari responden saat menjalankan kepentingan atau hal-hal yang berkaitan dengan Human Capital. Hasil yang diperoleh selama proses interview dengan responden disusun untuk diproses menuju tahap berikutnya. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan meliputi :

1. Seberapa sering anda berurusan dengan hal-hal atau kepentingan yang berkaitan dengan human capital perusahaan ?
2. Apakah sistem human capital dalam perusahaan sudah berjalan dengan baik ?
3. Dari beberapa hal yang berkaitan dengan human capital, kepentingan apa yang biasanya menjadi problem ?
4. Apakah sistem absensi menggunakan sidik jari / fingerprint adalah sistem yang baik dalam mendukung bukti kehadiran pegawai ?
5. Dalam sistem absensi sidik jari / fingerprint yang berjalan di

perusahaan, apa yang biasanya menjadi kendala ?

6. Seberapa sering anda menerima perintah lembur ?
7. Setelah menerima perintah lembur, pegawai perusahaan gas XYZ biasanya akan mengajukan lembur dengan media sebuah formulir, apakah sistem seperti ini dinilai sudah baik untuk pegawai ?
8. Apa kendala dalam sistem perintah lembur yang sudah berjalan ?
9. Menurut anda, sistem pengajuan cuti yang ada membantu pegawai dalam mengajukan cuti ?
10. Dalam sistem pengajuan cuti, ceritakan apa yang biasanya menjadi kendala pegawai dalam mengajukan cuti ?
11. Apakah anda pernah mengajukan izin, untuk kepentingan apa ?
12. Apakah sistem pengajuan izin yang ada sudah cukup baik ?
13. Dari sekian banyak hal-hal atau kepentingan yang berkaitan dengan human capital, apa yang perlu dibenahi dari human capital perusahaan gas XYZ ?

### **Define**

Pada tahap define, permasalahan yang telah didapat pada *User interview* didalamnya menjadikan tujuan dari

tahap define ini adalah mendefinisikan permasalahan untuk mendapatkan poin-poin dari sudut pandang pengguna berupa *Pain Points*.



**Gambar 2 Pain Points User Interview**

### *How-might We*

Berdasarkan *pain points* yang telah disusun, peneliti dapat mencari atau menyimpulkan penyelesaian dari permasalahan tersebut ke dalam bentuk *how-might we*. *How-might we* dibuat berdasarkan permasalahan yang ada, kemudian dibuat dalam bentuk poin-poin kalimat yang mengarah pada permasalahan-permasalahan yang telah didapat di tahap sebelumnya.



**Gambar 3 How-might We Ideate**

Pada tahap ini peneliti menghasilkan ide solusi berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pada tahap sebelumnya, ide tersebut disusun dalam bentuk *Affinity Diagram* berdasarkan keterkaitan solusi, kemudian membuat *Task Flow* dan juga *Wireframe*.

### *Affinity Diagram*



**Gambar 4 Affinity Antarmuka**

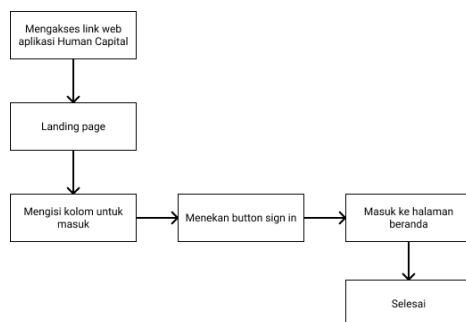


**Gambar 5 Affinity Alur**

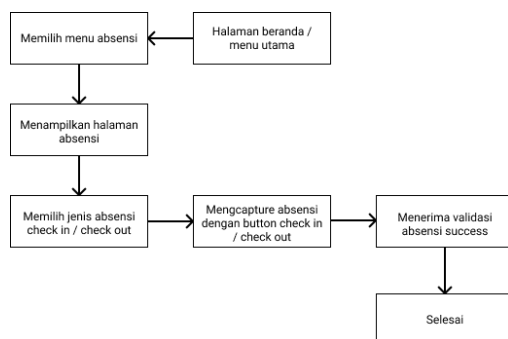


**Gambar 6 Affinity Informasi Task Flow**

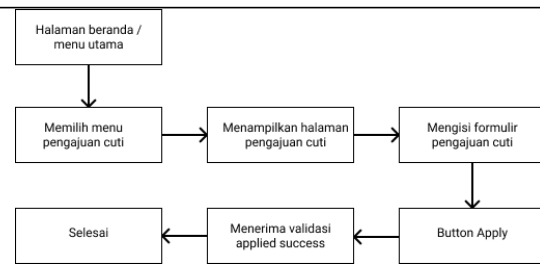
*Task flow* adalah alur aplikasi dibuat sesingkat mungkin agar dapat mempermudah dan meningkatkan efisiensi dalam menyelesaikan sebuah tugas pada *prototype* yang dirancang, contohnya *task flow* berikut



**Gambar 7 Task Flow Sign In**



**Gambar 8 Task Flow Absensi**



**Gambar 9 Task Flow Cuti**

## Wireframe

Pada tahap selanjutnya, setelah membuat *affinity diagram* dan *task flow* yang didapatkan berdasarkan tahap *define*, di tahap *ideate* ini Peneliti mulai merancang *wireframe*. *Wireframe* merupakan gambaran kerangka desain atau juga disebut sebagai *low-fidelity*, *wireframe* ini dirancang untuk menggambarkan *layout* / tata letak konten yang akan ditampilkan pada *prototype*.



**Gambar 10 Wireframe 1**

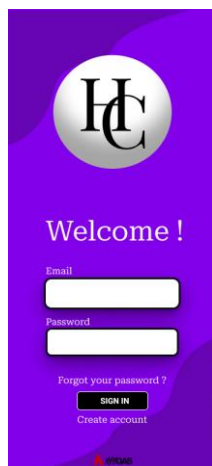


Gambar 11 Wireframe 2

### Prototype

Setelah selesai dengan tahap *ideate*, pada tahap ini Peneliti membuat mockup serta *prototype* sesuai dengan ide solusi berdasarkan kebutuhan dan masalah pengguna untuk mendapatkan tampilan menarik serta meminimalisir kendala yang dialami oleh pengguna.

### Halaman Sign In



Gambar 12 Prototype Sign In

Halaman pertama ketika pengguna mengakses *link* aplikasi web dari human capital adalah halaman *sign in*. Halaman *sign in* didesain untuk Pegawai mulai mengakses aplikasi *human capital*, dimulai dengan mengisi *email* pegawai dan ID pegawai sebagai *password*.

### Halaman Beranda

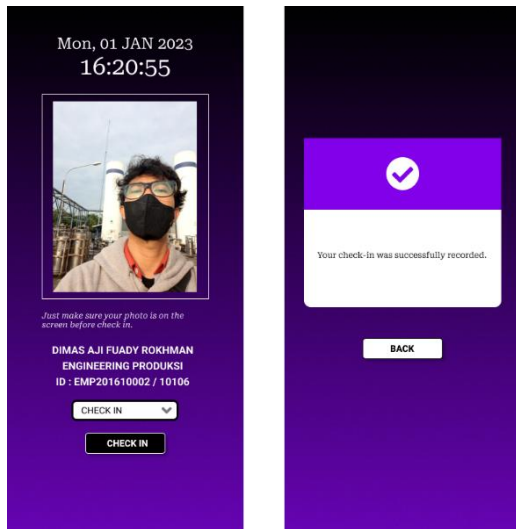


Gambar 13 Prototype Beranda

Pada halaman beranda terdapat menu-menu utama. Menu tersebut adalah hal-hal atau kepentingan yang biasa diajukan oleh pengguna/pegawai kepada *human capital*. Menu tersebut penting berdasarkan permasalahan yang telah disimpulkan dari tahap *empathize*

hingga *define*, diantaranya adalah menu Absensi, Cuti, Lembur, Ijin, Slip Gaji, Rekap Absensi, Rekap Cuti dan Rekap Lembur.

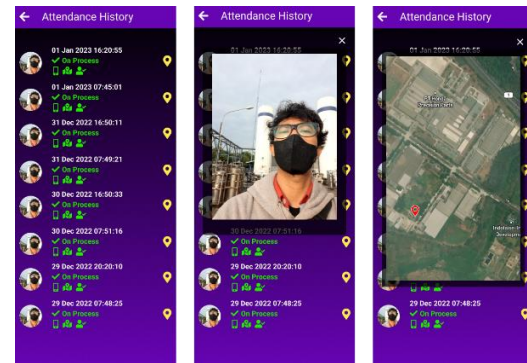
### Halaman Absensi



**Gambar 14 Prototype Absensi**

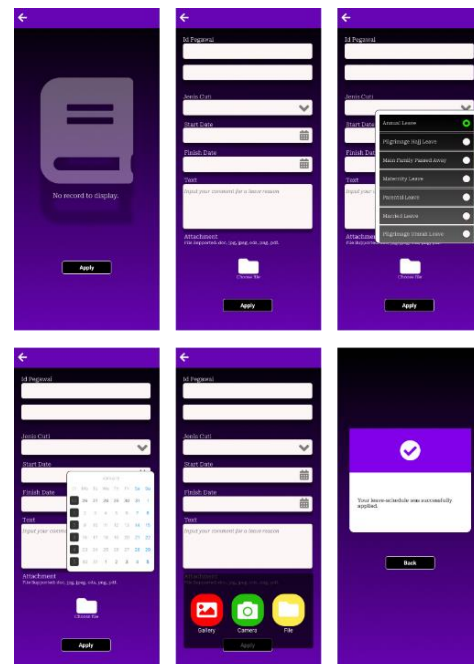
Halaman Absensi menampilkan waktu terkini secara detail mulai dari tahun, bulan, tanggal, hari, jam, menit dan detik untuk membantu pegawai dalam melakukan absensi. Selain itu pada kolom yang paling besar, halaman absensi terintegrasi dengan lokasi aktif dan kamera perangkat ketika diakses, agar pegawai dapat *capturing photo* dan lokasi ketika melakukan absensi.

### Halaman Rekap Absensi



**Gambar 15 Prototype Rekap**

Pada halaman rekap absensi terdapat riwayat absensi yang telah dilakukan pegawai, dimana halaman ini memberikan informasi seperti tanggal, waktu, foto dan lokasi ketika melakukan absensi.

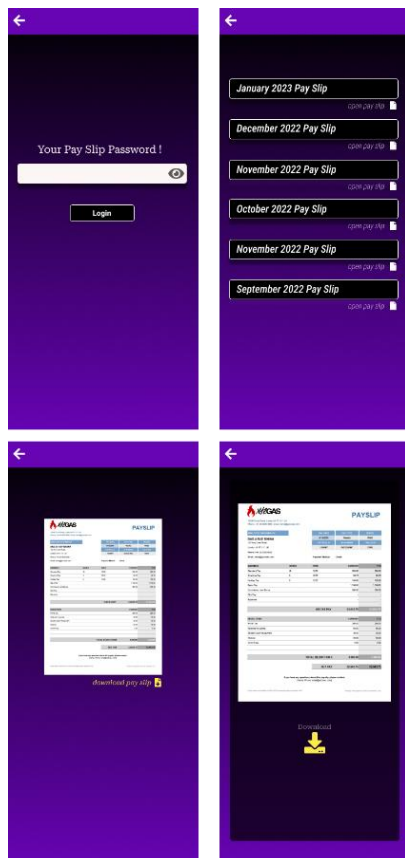


**Gambar 16 Prototype Cuti**

Ketika sudah masuk halaman cuti, pertama kali yang ditampilkan adalah *record* dari cuti, jika belum ada yang diajukan dan berniat mengajukan

pengguna dapat memilih *button apply*. Lalu halaman akan menjadi formulir cuti untuk bisa diisi oleh pengguna/pegawai. Pada formulir cuti terdapat banyak kolom yang harus dilengkapi sebagai syarat pengajuan mulai dari ID Pegawai, jenis cuti, tanggal cuti, dan kolom teks untuk diisi alasan sebagai keterangan pengajuan cuti.

### Halaman Slip Gaji



**Gambar 17** *Prototype Payslip*

Ketika pengguna mengakses beranda dan memilih menu slip gaji, halaman akan memunculkan permintaan kata sandi untuk pengguna dapat mengakses halaman slip gaji. Setelah kata

sandi diinputkan, halaman akan memunculkan banyak kolom, dimana kolom itu adalah laporan slip gaji yang dibedakan berdasarkan pilihan nama bulan.

### Testing

Setelah dilakukan pembuatan prototipe aplikasi, dilakukan pengumpulan dan pengolahan data kuesioner. Kuesioner dibagikan kepada 20 responden pegawai yang terdiri dari 15 orang Pegawai dari lintas departemen seperti departemen produksi, departemen quality, departemen PPIC, departemen distribusi, departemen warehouse, departemen assets, departemen sales, departemen accounting, departemen engineering, dan 5 orang Pegawai dari departemen SDM perusahaan yang sudah terbiasa secara experience aktif mengelola human capital.

### Pernyataan *Heuristic Evaluation*.

#### 1. *Visibility of Sytem Status (H1).*

Setiap halaman memiliki informasi yang jelas. (q1) Nama menu dan halaman sudah ada sesuai dengan isinya. (q2) Ikon dan desain skema di setiap halaman sudah konsisten. (q3)

#### 2. *Match beetwen system and the real world (H2).*

- 
- Icon atau symbol yang umum untuk digunakan dan dapat dimengerti. (q4) Nama menu ditulis logis dan dimengerti. (q5) Pesan menggunakan bahasa yang dimengerti. (q6)
3. ***User Control and Freedom (H3)***  
Terdapat button ketika sistem tidak memproses atau terjadi kesalahan. (q7) Terdapat button untuk memproses dan kembali. (q8) Saat mengakses halaman yang continue, dapat dengan mudah kembali ke menu atau halaman sebelumnya. (q9)
4. ***Consistency and standards (H4)***  
Setiap halaman memiliki informasi yang jelas. (q10) Standar penulisan dan bahasa di setiap halaman sudah konsisten. (q11) Standar penulisan dan bahasa di setiap halaman konsisten. (q11)
5. ***Error Prevention (H5)***  
Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti yang ambigu. (q13) Terdapat notifikasi error ketika terjadi kegagalan sistem. (q14)
6. ***Recognition rather than recall (H6)***  
Menyampaikan pesan atau informasi ketika sukses ataupun gagal. (q15) Terdapat perbedaan antara tombol, warna dan text. (q16)
7. ***Flexibility and efficiency of use (H7)***  
Menu dan informasi ditampilkan dengan jelas dan baik. (q17) Pengelompokan menu dan informasi mudah diingat. (q18) Terdapat navigasi, button atau icon yang bisa membantu di setiap halaman. (q19)
8. ***Aesthetic and minimalist design (H8)***  
Tampilan desain sistem dapat menyesuaikan perangkat. (q20) Desain yang terdapat daftar atau tabel tersusun dengan rapi. (q21) Tata letak menu mudah diakses dan dimengerti. (q22)
9. ***Help users recognize, diagnose, and recover from errors (H9)***  
Informasi yang ditampilkan pada setiap halaman memudahkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan atau pilihan. (q23) Pesan error yang jelas dan mudah dimengerti. (q24) Membantu pengguna untuk mengetahui, mendiagnosa dan keluar dari error. (q25)
10. ***Help and documentation (H10)***
-

|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  |                                                                     |     |    |   |    |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|---------------------------------------------------------------------|-----|----|---|----|----|
| Terdapat fitur bantuan untuk pengguna jika menemukan kebingungan. (q26) Terdapat kolom komentar atau pesan kepada admin sistem. (q27) Terdapat contact atau korespondensi kepada admin sistem/human capital. (q28) |  |  |  |  |  | <i>Consistency and standarts (H4)</i>                               |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q10                                                                 | 100 | 0  | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q11                                                                 | 55  | 45 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q12                                                                 | 65  | 35 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Error Prevention (H5)</i>                                        |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q13                                                                 | 50  | 50 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q14                                                                 | 40  | 60 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Recognition rather than recall (H6)</i>                          |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q15                                                                 | 55  | 45 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q16                                                                 | 65  | 35 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Flexibility and efficiency of use (H7)</i>                       |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q17                                                                 | 100 | 0  | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q18                                                                 | 50  | 50 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q19                                                                 | 100 | 0  | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Aesthetic and minimalist design (H8)</i>                         |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q20                                                                 | 40  | 60 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q21                                                                 | 65  | 35 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q22                                                                 | 55  | 45 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors (H9)</i> |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q23                                                                 | 50  | 50 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q24                                                                 | 65  | 35 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q25                                                                 | 60  | 40 | 0 | 0  | 0  |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | <i>Help and documentation (H10)</i>                                 |     |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q26                                                                 | 0   | 0  | 0 | 0  |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  |                                                                     | 100 |    |   |    |    |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q27                                                                 | 0   | 0  | 0 | 15 | 85 |
|                                                                                                                                                                                                                    |  |  |  |  |  | q28                                                                 | 0   | 0  | 0 | 65 | 35 |

Jawaban responden diwakilkan dengan skor 1 sampai dengan 5, dimana skor 1 menyatakan sangat Tidak Setuju dan skor 5 menyatakan Sangat Setuju. Jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju” diartikan bahwa *item* “Ditemukan” dan apabila jawaban “Tidak Setuju” dan “Sangat Tidak Setuju” diartikan bahwa *item* “tidak ditemukan”.

**Tabel 1 Pernyataan Responden**

| Variabel                                            | Pernyataan |    |   |    |    | Presentase |
|-----------------------------------------------------|------------|----|---|----|----|------------|
|                                                     | 5          | 4  | 3 | 2  | 1  |            |
| <i>Visibility of Sytem Status (H1)</i>              |            |    |   |    |    |            |
| q1                                                  | 100        | 0  | 0 | 0  | 0  |            |
| q2                                                  | 75         | 25 | 0 | 0  | 0  |            |
| q3                                                  | 70         | 30 | 0 | 0  | 0  |            |
| <i>Match beetwen system and the real world (H2)</i> |            |    |   |    |    |            |
| q4                                                  | 65         | 30 | 5 | 0  | 0  |            |
| q5                                                  | 100        | 0  | 0 | 0  | 0  |            |
| q6                                                  | 100        | 0  | 0 | 0  | 0  |            |
| <i>User Control and Freedom (H3)</i>                |            |    |   |    |    |            |
| q7                                                  | 0          | 0  | 5 | 45 | 50 |            |
| q8                                                  | 60         | 40 | 0 | 0  | 0  |            |
| q9                                                  | 100        | 0  | 0 | 0  | 0  |            |

**Tabel 2 Skor dan Kualifikasi**

| Skor    | Kualifikasi /Hasil    |
|---------|-----------------------|
| 85-100% | Sangat Baik/Berhasil  |
| 65-84%  | Baik/Berhasil         |
| 55-64%  | Cukup /Tidak Berhasil |
| 0-54%   | Kurang/Tidak Berhasil |

Berdasarkan hitungan yang diperoleh diketahui bahwa dari 28 pernyataan, sebanyak 24 pernyataan termasuk dalam kualifikasi Baik dan Sangat Baik dengan persentase diatas 65%. Sementara itu, terdapat 4 item yang memiliki kualifikasi Cukup Baik dan Kurang Baik dengan persentase dibawah 65%, yaitu pernyataan q7 pada variabel *User Control and Freedom* dan pernyataan q26, q27, q28 pada variabel *Help and Documentation*.

## KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil membuat rancangan desain aplikasi *human capital* berbasis *website* dalam bentuk *prototype* dengan menggunakan *metode design thinking*. Berdasarkan *heuristic evaluation* sebagai uji testingnya didapatkan 28 pernyataan, sebanyak 24 pernyataan termasuk dalam kualifikasi Baik dan Sangat Baik dengan menunjukan desain sudah dalam kategori berhasil dan diterima. seluruh

hasil penelitian yang mengilustrasikan masalah, penuangan ide, dan hasil pengujian didokumentasikan dalam bentuk laporan skripsi dan jurnal sehingga penelitian ini dapat dikomunikasikan kepada khalayak yang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Frimayasa, A., & Lawu, S. H. (2020). Pengaruh Komitmen Organisasi Dan Human Capital Terhadap Kinerja Pada Karyawan Pt. Frisian Flag. *Equilibrium : Jurnal Ilmiah Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 9(1), 36–47. <https://doi.org/10.35906/je001.v9i1.485>
- Jamilah, Y. S., & Padmasari, A. C. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 73–78. <https://ojs.unm.ac.id/tanra/article/view/29458>
- Mubarok, F., Harliana, H., & Hadijah, I. (2015). Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Creative Information Technology Journal*, 2(2), 114.

---

<https://doi.org/10.24076/citec.2015v2i2.42>

5v2i2.42

Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>

Muliawati, A., Rahayu, T., Indriana, I. H., & Kraugusteeliana, K. (2021). Desain Tampilan Aplikasi Sistem Pelayanan Masyarakat Desa Dengan Metode Goal-Directed Design. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 23(2), 229–238. <https://doi.org/10.33557/jurnalmatrik.v23i2.1420>

Wiryawan, M. B. (2011). User Experience (Ux) sebagai Bagian dari Pemikiran Desain dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *Humaniora*, 2(2), 1158. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3166>