

DESIGN UI/UX SISTEM INFORMASI FINOYA PADA PT KARYA PRIMA PONDASI MENGUNAKAN METODE *DESIGN THINKING*

Erika Febriyani¹, Dorie P. Kesuma²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang
Jl. Rajawali No.14, 9 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30113, (0711) 376400
Email: erikafebriyani_2226240050@mhs.mdp.ac.id, dpkesuma@staff.mdp.ac.id

Abstrak

UI/UX merupakan bagian penting dalam pengembangan sistem informasi karena berpengaruh langsung terhadap kenyamanan dan kemudahan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Pada PT Karya Prima Pondasi, sistem FINA yang digunakan untuk mengelola data proyek dan keuangan masih belum sepenuhnya mendukung kebutuhan pengguna. Hal ini terlihat dari hasil kuesioner System Usability Scale (SUS) yang hanya memperoleh nilai sekitar 60–65, yang menunjukkan bahwa sistem masih tergolong cukup, tetapi belum sepenuhnya mudah digunakan. Beberapa kendala yang ditemukan di antaranya navigasi yang kurang jelas, tampilan yang tidak konsisten, serta proses input data yang dirasa kurang praktis. Melalui penelitian ini, metode Design Thinking digunakan untuk merancang ulang tampilan sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses yang dilakukan meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Dari tahapan tersebut dihasilkan wireframe, user flow, dan prototype desain baru yang lebih sederhana, terstruktur, dan mudah dipahami. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain baru dapat membantu meningkatkan pengalaman pengguna serta memperbaiki alur kerja di dalam sistem. Secara keseluruhan, penggunaan metode Design Thinking terbukti membantu menghasilkan rancangan UI/UX yang lebih intuitif dan berpusat pada kebutuhan pengguna, sehingga dapat mendukung operasional perusahaan secara lebih efektif.

Kata kunci: UI/UX, Design Thinking, Sistem Informasi, FINOYA, Usability, SUS.

Abstract

UI/UX is a crucial part of information system development because it directly impacts user comfort and ease of interaction with the system. At PT Karya Prima Pondasi, the FINA system used to manage project and financial data still does not fully support user needs. This is evident from the results of the System Usability Scale (SUS) questionnaire, which only obtained a score of around 60–65, indicating that the system is still considered adequate, but not completely easy to use. Some obstacles found include unclear navigation, inconsistent displays, and a data input process that is considered impractical. Through this research, the Design Thinking method was used to redesign the system's appearance to better suit user needs. The process carried out included the stages of empathize, define, ideate, prototype, and test. From these stages, a wireframe, user flow, and a new design prototype were produced that were simpler, structured, and easy to understand. The test results showed that the new design can help improve the user experience and improve the workflow within the system. Overall, the use of the Design Thinking method has been proven to help produce a UI/UX design that is more intuitive and centered on user needs, thereby supporting company operations more effectively.

Keywords: UI/UX, Design Thinking, Information Systems, FINOYA, Usability, SUS.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang dengan sangat cepat dan memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang, termasuk dunia bisnis. Hampir seluruh perusahaan kini dituntut untuk memanfaatkan sistem informasi sebagai alat bantu dalam menunjang kegiatan operasional agar lebih efisien dan terorganisir [1]. Perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat banyak aktivitas

yang sebelumnya dilakukan secara manual kini beralih ke sistem digital. Perubahan ini mendorong berbagai institusi untuk menyediakan layanan yang lebih cepat, rapi, dan mudah digunakan melalui sistem informasi yang efektif. Kondisi tersebut juga terlihat pada kegiatan magang di Universitas Bina Darma, di mana mahasiswa masih mencatat logbook secara manual sehingga sering terjadi keterlambatan, lupa mencatat aktivitas, dan kesulitan dalam pengelolaan data. Kendala seperti ini menunjukkan perlunya sistem yang lebih praktis dan terstruktur untuk membantu mahasiswa dalam mencatat kegiatan harian mereka [2]. Dalam proses pengembangan sistem informasi, keberadaan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memegang peran penting dalam menciptakan kenyamanan serta kemudahan bagi pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Sebuah antarmuka yang dirancang dengan baik tidak hanya menonjolkan aspek visual semata, tetapi juga memastikan agar pengguna dapat mencapai tujuan penggunaan sistem secara efektif, mudah dipahami, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan [3].

UI menitikberatkan pada aspek tampilan visual, seperti pengaturan tata letak, pemilihan warna, serta penggunaan ikon yang mendukung keterbacaan dan estetika antarmuka. Sementara itu, UX lebih berfokus pada bagaimana keseluruhan pengalaman pengguna terbentuk saat berinteraksi dengan sistem, mencakup kemudahan, kenyamanan, serta kepuasan dalam mencapai tujuan penggunaan aplikasi [3]. Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface/User Experience* atau UI/UX) merupakan salah satu tahapan penting dalam pengembangan sistem informasi, terutama ketika sistem yang telah ada tidak lagi dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembaruan desain antarmuka mampu meningkatkan tingkat efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi [4]. Penerapan metode *Design Thinking* pada aplikasi M-Paspor berhasil meningkatkan nilai *usability* yang sebelumnya tergolong rendah menjadi lebih baik setelah dilakukan perancangan ulang. Hal senada juga disampaikan oleh [5] melalui penelitian di Universitas Mulawarman yang menunjukkan bahwa pembaruan tampilan antarmuka secara signifikan mempermudah pengguna dalam mengakses dan memahami informasi. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh [6] pada PT Jesinra Makmur Group menegaskan bahwa antarmuka yang kurang terstruktur dapat menghambat efektivitas kerja karena pengguna memerlukan waktu lebih lama untuk berinteraksi dengan sistem.

Berdasarkan berbagai temuan tersebut, penerapan prinsip *Design Thinking* dinilai mampu menciptakan tampilan antarmuka yang lebih modern, intuitif, dan fleksibel untuk digunakan pada berbagai perangkat. Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Aset Desa menggunakan metode *Design Thinking* untuk mengatasi masalah pendataan aset yang sebelumnya tidak teratur dan rawan kesalahan. Melalui tahapan empati, perumusan masalah, ideasi, pembuatan prototipe, dan pengujian, peneliti menghasilkan rancangan sistem yang lebih mudah dipahami dan sesuai kebutuhan pengguna. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sistem ini mampu mempercepat proses pendataan, meningkatkan ketepatan data, dan membuat pengelolaan aset desa menjadi lebih efisien [7]. Penelitian ini dilakukan untuk membuat rancangan tampilan dan pengalaman pengguna pada aplikasi mobile yang digunakan Toko Celcius dalam menjual produk fashion pria. Perancangan ini dibuat karena proses belanja melalui Instagram dan WhatsApp selama ini dianggap kurang praktis oleh pembeli. Banyak informasi yang tidak tersedia dengan jelas, seperti ketersediaan stok, dan pembeli juga harus mengetik detail pesanan secara manual [8]. Melalui penelitian ini, penulis ingin menghasilkan desain aplikasi yang lebih mudah dipakai, memberikan informasi produk dengan lebih lengkap, dan memungkinkan pembeli melakukan pemesanan langsung tanpa harus berpindah aplikasi. Seluruh proses perancangan mengikuti langkah-langkah *Design Thinking* agar solusi yang dibuat benar-benar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Setelah desain selesai, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa tampilan dan alurnya nyaman, mudah dipahami, serta membantu memecahkan masalah yang dialami pembeli sebelumnya [8].

Dengan merancang antarmuka sistem informasi PT Karya Prima Pondasi menjadi berbasis desktop pada penelitian ini berfungsi sebagai gambaran awal dari aplikasi yang direncanakan. Desain ini disusun agar dapat menjadi rujukan bagi pihak ketiga ketika membangun aplikasi baru yang sesuai dengan kebutuhan para penggunanya. Pengguna dapat mengakses sistem secara lebih fleksibel tanpa terbatas pada perangkat tertentu. Desain baru diharapkan mampu meningkatkan efisiensi kerja karyawan, mempercepat proses pengolahan data, serta menciptakan tampilan yang lebih profesional dan menarik. Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta rancangan antarmuka yang tidak hanya memiliki tampilan yang baik secara visual, tetapi juga mampu memberikan pengalaman penggunaan yang optima. Dalam

Proses Perancangan Baru ini di laporkan Tugas Akhir yang berjudul “ Design UI/UX Sistem Informasi FINOYA pada PT Karya Prima Pondasi menggunakan metode Design Thingking”.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian ini terdiri dari beberapa tahapan - tahapan sebagai berikut:



Gambar 1. Metodologi Penelitian

2.1 Empathize

Tahap Empathize merupakan langkah awal dalam proses *Design Thinking* yang bertujuan untuk memahami pengguna secara mendalam. Pada tahap ini, peneliti berusaha mendekati pengguna melalui kegiatan observasi dan wawancara guna menggali informasi serta mengenali kebutuhan, keinginan, dan permasalahan yang mereka hadapi dalam menggunakan system [9].

2.2 Define

Tahap *Define* merupakan langkah kedua dalam metode *Design Thinking*, di mana seluruh temuan dan informasi yang diperoleh pada tahap empathize dianalisis serta dirangkum untuk menentukan inti permasalahan dan kebutuhan utama pengguna yang harus diselesaikan melalui proses perancangan [9].

2.3 Ideate

Tahap *ideate* merupakan langkah ketiga dalam proses *Design Thinking* yang berfokus pada pengembangan berbagai gagasan kreatif sebagai solusi terhadap permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap *empathize* dan *define*. Pada tahap ini, dihasilkan beragam ide, saran, dan masukan yang nantinya dapat dijadikan dasar dalam proses perancangan desain yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [9].

2.4 Prototype

Secara umum, *prototype* merupakan bentuk awal dari sebuah produk yang dikembangkan sebagai versi sederhana atau simulasi dari sistem yang sebenarnya. Prototipe biasanya dibuat untuk menggambarkan konsep rancangan, baik dalam bentuk sketsa, paper mockup, maupun digital mockup, sehingga dapat membantu dalam memvisualisasikan tampilan dan fungsi sebelum sistem dikembangkan secara penuh [9].

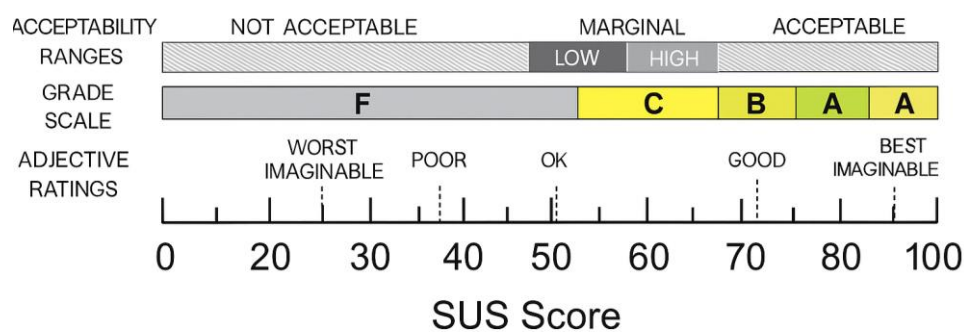
2.5 Test

Tahap *test* merupakan proses pengujian terhadap hasil rancangan atau *prototype* yang telah dibuat dengan melibatkan pengguna secara langsung. Pada tahap ini, pengguna diminta untuk mencoba dan memberikan tanggapan berdasarkan pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi. Masukan dan saran yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan penyempurnaan, sehingga rancangan yang dihasilkan dapat menjadi lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna [9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pengukuran usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) pada tahap studi pendahuluan, diperoleh skor rata-rata berada pada rentang 60–65. Skor tersebut termasuk ke dalam kategori *marginal usability*, yang menunjukkan bahwa sistem FINA di PT. Karya Prima Pondasi secara umum telah dapat digunakan, namun belum sepenuhnya memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman dan efisien bagi seluruh pengguna. Hasil ini mengindikasikan bahwa sistem masih memiliki kelemahan dari sisi kemudahan penggunaan dan efisiensi interaksi, sehingga berpotensi menghambat kinerja pengguna dalam aktivitas operasional sehari-hari. Temuan ini diperkuat oleh hasil observasi dan wawancara, di mana sebagian besar responden menyampaikan bahwa tampilan sistem terasa kurang teratur, struktur menu cukup rumit, serta pemilihan warna antarmuka kurang kontras sehingga menyulitkan pengguna dalam membaca dan memahami informasi. Selain itu, proses input data yang memerlukan banyak tahapan juga dinilai kurang praktis dan menyebabkan pekerjaan administratif menjadi lebih lambat. Hasil pengukuran skor SUS pada tahap studi pendahuluan ini ditampilkan pada Gambar 2 sebagai dasar identifikasi permasalahan awal sistem FINA.



Gambar 2. Skor SUS pada Tahap Studi Pendahuluan

Pada tahap *Empathize*, peneliti berfokus untuk memahami kebutuhan, pengalaman, dan persepsi pengguna terhadap sistem FINA secara mendalam. Tahap ini dilakukan melalui observasi langsung terhadap aktivitas pengguna di lingkungan kerja serta wawancara dengan karyawan yang secara rutin menggunakan sistem. Hasil dari kegiatan tersebut kemudian dituangkan ke dalam *empathy map* yang menggambarkan apa yang dirasakan, dipikirkan, dilihat, didengar, dan dilakukan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Berdasarkan hasil *empathy map* yang disajikan pada Tabel 1, diketahui bahwa pengguna sering mengeluhkan tampilan sistem yang rumit dan sulit dipahami, melihat antarmuka yang monoton dan kurang tertata, serta kerap melakukan kesalahan saat memilih menu karena navigasi yang tidak jelas. Pengguna juga mendengar keluhan serupa dari rekan kerja lain, yang menimbulkan persepsi bahwa sistem seharusnya dirancang lebih sederhana dan efisien. Kondisi tersebut memicu perasaan bosan, kesal, dan tidak nyaman, terutama ketika sistem digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Tabel 1. *Empathy Map*

No	Aspek Empathy Map	Hasil
1	Say	Pengguna mengeluhkan tampilan sistem yang rumit dan sulit dipahami.
2	See	Tampilan antarmuka terlihat monoton dengan warna yang kurang menarik dan menu yang tidak beraturan.
3	Do	Menggunakan sistem untuk memasukkan dan mengelola data proyek, namun sering salah memilih menu karena tampilan tidak jelas.
4	Hear	Mendengar keluhan dari rekan kerja lain mengenai kebingungan dalam menggunakan sistem dan sering terjadi kesalahan input.

5	Think	Sistem seharusnya dibuat lebih sederhana dan efisien agar mudah digunakan oleh semua karyawan.
6	Feel	Pengguna merasa bosan, kesal, dan tidak nyaman saat mengoperasikan sistem dalam waktu lama.

Untuk memperkuat pemahaman terhadap karakteristik pengguna, peneliti menyusun *user persona* yang merepresentasikan pengguna utama sistem FINA, yaitu staf dan manajer keuangan di PT. Karya Prima Pondasi. User persona ini menggambarkan latar belakang, tujuan, kebutuhan, serta kendala pengguna dalam mengelola data proyek dan keuangan perusahaan. Keberadaan user persona membantu peneliti dalam memfokuskan perancangan antarmuka agar lebih sesuai dengan konteks dan kebutuhan pengguna sebenarnya, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3 dan Gambar 4.



Gambar 3. User Persona Staff

Tokoh pada persona ini bernama Lianty, berusia 29 tahun dan bekerja sebagai staf pajak. Ia tinggal di Palembang dan memiliki latar belakang pendidikan S1 Akuntansi. Dalam pekerjaannya sehari-hari, Lianty menggunakan sistem FINA untuk mengelola pembukuan serta membuat e-faktur. Namun, saat menggunakan sistem tersebut, ia sering mengalami kesulitan. Menu yang tersedia terasa membingungkan, banyak istilah yang kurang familiar, dan proses pengisian datanya terlalu panjang sehingga memakan waktu. Dari sisi kebutuhan, Lianty berharap adanya tampilan sistem yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Ia ingin proses pengolahan data pembukuan bisa dilakukan dengan lebih cepat tanpa harus melewati banyak langkah yang tidak perlu. Beberapa hal menjadi prioritas utama baginya, yaitu susunan menu yang jelas, alur penginputan data yang lebih ringkas, serta adanya fitur bantuan seperti auto-complete agar pengisian data tidak perlu diketik berulang kali secara manual.

Selama ini, Lianty merasa tampilan antarmuka sistem kurang nyaman digunakan karena tata letaknya tidak konsisten. Selain itu, banyak istilah teknis yang sulit dimengerti, sehingga ia harus berpikir lebih lama saat bekerja. Proses input yang terlalu panjang juga membuatnya merasa pekerjaannya menjadi kurang efisien dan melelahkan.



Gambar 4. User Persona Manager

Persona ini menggambarkan seorang pengguna bernama Efa Sari Wati, berusia 34 tahun dan berdomisili di Palembang. Ia bekerja sebagai Finance Manager dengan latar belakang pendidikan S1 Teknik. Dalam tanggung jawabnya, Efa cukup sering berurusan dengan laporan keuangan serta pencatatan transaksi proyek. Dalam kesehariannya, ia merasa sistem yang digunakan saat ini belum membantu pekerjaannya secara maksimal. Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, ia masih harus memeriksa dan menyesuaikan data secara manual, yang tentu memakan waktu. Selain itu, tampilan visual laporan keuangan yang tersedia sekarang dianggap kurang informatif, sehingga proses analisis menjadi lebih sulit dan tidak praktis. Efa berharap sistem baru nantinya bisa memberikan dukungan yang lebih baik dalam proses analisis data dan pengambilan keputusan. Ia juga menginginkan laporan keuangan yang tersusun lebih rapi dan mudah dipahami tanpa perlu banyak pengolahan ulang. Beberapa hal yang menjadi fokus utamanya adalah kemudahan akses terhadap sistem, kecepatan dalam menemukan informasi yang dibutuhkan, serta tersedianya laporan yang dapat tersusun secara otomatis tanpa harus disusun ulang secara manual. Selama ini, ia mengeluhkan format laporan yang sulit dibaca sehingga sering perlu diperbaiki kembali sebelum digunakan. Proses pencarian data yang lambat juga menghambat pekerjaannya. Ditambah lagi, setiap ada perubahan pada proyek, ia harus kembali melakukan input data secara manual, yang membuat pekerjaan terasa kurang efisien.

Tahap *Define* dilakukan dengan menganalisis seluruh data yang diperoleh pada tahap sebelumnya untuk merumuskan inti permasalahan yang dihadapi pengguna. Hasil analisis menunjukkan adanya beberapa permasalahan utama, antara lain navigasi sistem yang belum terstruktur dengan baik, proses input data yang kompleks dan memakan waktu, ketidakkonsistenan tampilan antarmuka antarhalaman, kurangnya umpan balik sistem ketika pengguna melakukan aksi penting, serta minimnya visualisasi data dalam laporan. Permasalahan-permasalahan tersebut menjadi penyebab utama menurunnya efisiensi kerja dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan sistem FINA. Selanjutnya, setiap permasalahan dirumuskan ke dalam pertanyaan *How Might We* sebagai dasar dalam pengembangan solusi perancangan antarmuka. Hasil perumusan *How Might We* ini disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 How Might We

No	Pain Points	How	Might We
1	Navigasi sistem yang membingungkan dan tidak terstruktur.	Bagaimana sistem dapat dibuat dengan navigasi yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna?	Merancang ulang tata letak menu dan struktur navigasi agar lebih sederhana, konsisten, serta mudah diakses oleh semua pengguna.

2	Proses input data terlalu panjang dan memakan waktu.	Bagaimana cara agar pengguna dapat melakukan input data dengan lebih cepat dan efisien?	Menyederhanakan form input dengan fitur auto-complete, validasi otomatis, dan tampilan langkah yang lebih ringkas.
3	Tampilan antarmuka tidak konsisten antarhalaman.	Bagaimana desain antarmuka dapat dibuat lebih seragam agar pengguna tidak bingung saat berpindah halaman?	Menerapkan standar desain antarmuka (UI guideline) yang konsisten untuk setiap halaman sistem.
4	Sistem tidak memberikan notifikasi ketika data tersimpan atau terjadi kesalahan.	Bagaimana sistem dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada pengguna?	Menambahkan notifikasi atau indikator visual seperti pesan konfirmasi dan ikon status penyimpanan data.
5	Laporan masih bersifat tekstual tanpa visualisasi.	Bagaimana laporan dapat disajikan agar lebih mudah dibaca dan dipahami oleh pengguna?	Menambahkan fitur visualisasi data berupa grafik, diagram, atau chart agar analisis laporan lebih cepat dan informatif.

Pada tahap *Ideate*, peneliti mengembangkan berbagai ide solusi berdasarkan rumusan *How Might We* yang telah ditetapkan. Proses ini dilakukan melalui diskusi dan brainstorming untuk menghasilkan alternatif desain antarmuka yang berorientasi pada kebutuhan pengguna. Hasil dari tahap ini berupa rancangan *wireframe* yang menggambarkan struktur dasar dan alur navigasi sistem FINOYA sebagai hasil perancangan ulang dari sistem FINA. Wireframe disusun untuk setiap halaman utama, meliputi halaman login, dashboard, data proyek, input data, laporan, buku besar, serta pengaturan akun, sebagaimana ditampilkan pada Gambar 5 hingga Gambar 11. Rancangan ini masih bersifat sederhana dan difokuskan pada penataan elemen serta alur penggunaan sistem tanpa mempertimbangkan aspek visual secara detail.



Gambar 5. Wireframe Login FINOYA PT Karya Prima Pondasi

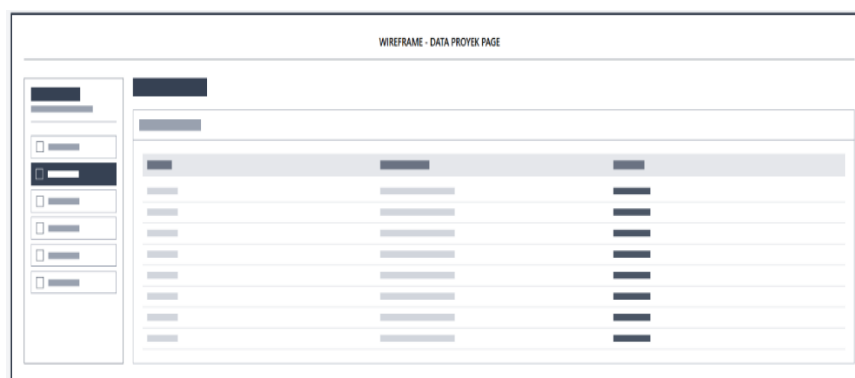
Wireframe halaman login ini menunjukkan rancangan awal tampilan masuk pada sistem FINOYA. Susunan elemen dibuat sederhana dan terpusat agar pengguna dapat langsung memahami fungsi halaman tanpa perlu penyesuaian yang lama. Pada bagian atas ditampilkan area identitas sistem yang berfungsi sebagai penanda aplikasi. Penempatan elemen ini bertujuan untuk memberikan kesan awal yang jelas sekaligus memperkuat identitas sistem sebelum pengguna melakukan proses login. Di bagian tengah halaman terdapat kolom isian yang digunakan untuk memasukkan username dan password. Kedua kolom tersebut disusun secara vertikal dengan jarak yang cukup sehingga memudahkan pengguna saat mengisi data dan mengurangi kemungkinan kesalahan input. Selanjutnya, tombol login diletakkan tepat di bawah kolom isian sebagai aksi utama pada halaman ini. Posisi dan ukuran tombol dibuat agar mudah terlihat dan dijangkau oleh pengguna. Selain itu, pada bagian bawah

halaman juga disediakan elemen tambahan seperti tautan bantuan atau informasi akun yang berfungsi sebagai pendukung proses login.



Gambar 6. Wireframe Dashboard FINOYA PT Karya Prima Pondasi

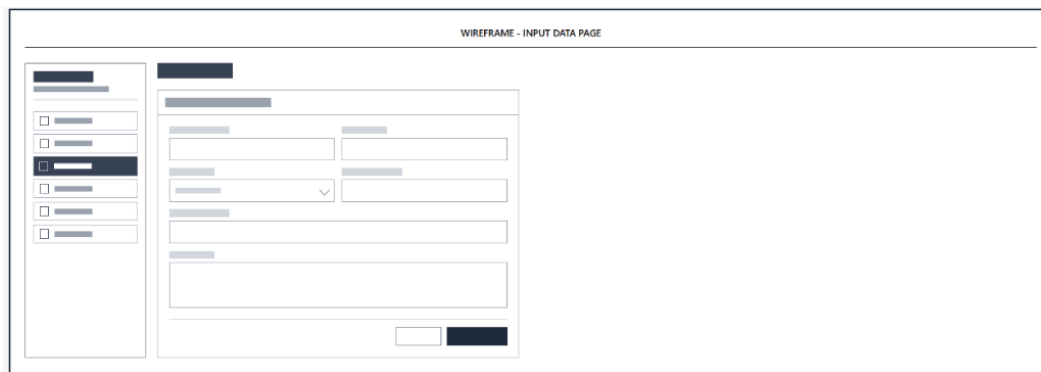
Wireframe halaman dashboard ini menggambarkan tampilan utama sistem FINOYA yang digunakan sebagai pusat informasi setelah pengguna berhasil masuk ke dalam sistem. Halaman ini dirancang untuk menampilkan ringkasan data penting secara cepat dan mudah dipahami. Pada sisi kiri halaman terdapat menu navigasi yang berfungsi untuk mengakses berbagai fitur utama dalam sistem. Menu ini disusun secara vertikal agar pengguna dapat berpindah halaman dengan mudah tanpa mengganggu area utama tampilan. Bagian tengah halaman menampilkan area konten utama yang digunakan untuk menyajikan informasi inti, seperti grafik atau ringkasan data proyek dan keuangan. Elemen ini ditempatkan pada posisi yang paling dominan agar pengguna dapat langsung melihat gambaran kondisi sistem secara keseluruhan. Di bagian bawah dashboard terdapat beberapa panel tambahan yang berisi informasi pendukung, seperti ringkasan data, statistik singkat, atau notifikasi aktivitas terbaru. Pembagian area ini bertujuan agar informasi dapat disajikan secara terstruktur dan tidak menumpuk dalam satu tampilan. Secara keseluruhan, wireframe dashboard ini dirancang untuk membantu pengguna memperoleh informasi penting secara cepat, meningkatkan efisiensi kerja, serta memudahkan pemantauan aktivitas sistem dalam satu halaman yang terorganisir dengan baik.



Gambar 7. Wireframe Data Proyek FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Wireframe halaman Data Proyek ini menunjukkan rancangan tampilan yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola daftar proyek pada sistem FINOYA. Halaman ini dirancang agar pengguna dapat melihat informasi proyek secara terstruktur dan mudah dipahami dalam satu tampilan. Pada bagian kiri halaman terdapat menu navigasi yang berfungsi sebagai akses ke fitur lain dalam sistem. Menu ini dibuat konsisten dengan halaman sebelumnya sehingga pengguna tidak perlu menyesuaikan diri kembali saat berpindah menu. Bagian utama halaman diisi dengan tabel data proyek

yang menampilkan informasi penting, seperti identitas proyek, keterangan singkat, serta status proyek. Penyajian data dalam bentuk tabel bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan pencarian, pemantauan, dan pengelolaan proyek secara lebih efisien. Setiap baris pada tabel mewakili satu proyek, sedangkan kolom-kolomnya disusun untuk menampilkan informasi yang relevan secara ringkas. Penggunaan indikator visual pada kolom status membantu pengguna mengenali kondisi proyek dengan cepat tanpa harus membaca detail secara menyeluruh. Secara keseluruhan, wireframe halaman Data Proyek ini dirancang untuk mendukung proses pengelolaan proyek agar lebih rapi, efisien, dan memudahkan pengguna dalam memantau perkembangan setiap proyek yang sedang berjalan.



Gambar 8. Wireframe Input Data FINOYA PT Karya Prima Pondasi

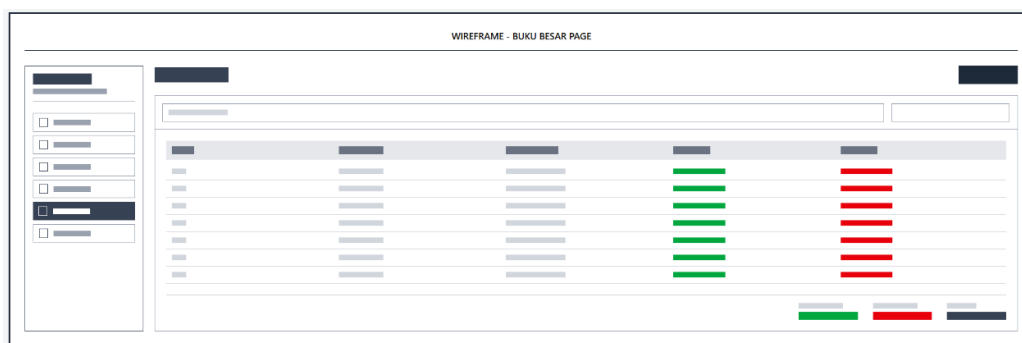
Wireframe halaman Input Data ini menggambarkan rancangan antarmuka yang digunakan pengguna untuk memasukkan data proyek ke dalam sistem FINOYA. Tampilan halaman disusun secara sederhana dan terstruktur agar proses pengisian data dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien. Pada sisi kiri halaman terdapat menu navigasi yang tetap ditampilkan untuk menjaga konsistensi antarhalaman serta memudahkan pengguna berpindah ke fitur lain tanpa harus kembali ke halaman utama. Bagian utama halaman berisi formulir input yang terdiri dari beberapa kolom isian. Kolom-kolom tersebut disusun secara berurutan sesuai alur pengisian data, sehingga pengguna dapat memahami informasi apa saja yang perlu dilengkapi. Beberapa kolom disediakan dalam bentuk pilihan (dropdown) untuk mengurangi kesalahan input dan mempercepat proses pengisian. Di bagian bawah formulir terdapat tombol aksi yang digunakan untuk menyimpan atau membatalkan data yang telah diisi. Penempatan tombol ini dibuat jelas agar pengguna dapat langsung menentukan tindakan setelah proses penginputan selesai. Secara keseluruhan, wireframe halaman Input Data ini dirancang untuk membantu pengguna melakukan penginputan data secara lebih rapi, cepat, dan terkontrol, sehingga dapat meminimalkan kesalahan serta meningkatkan efisiensi kerja.



Gambar 9. Wireframe Laporan FINOYA PT Karya Prima Pondasi

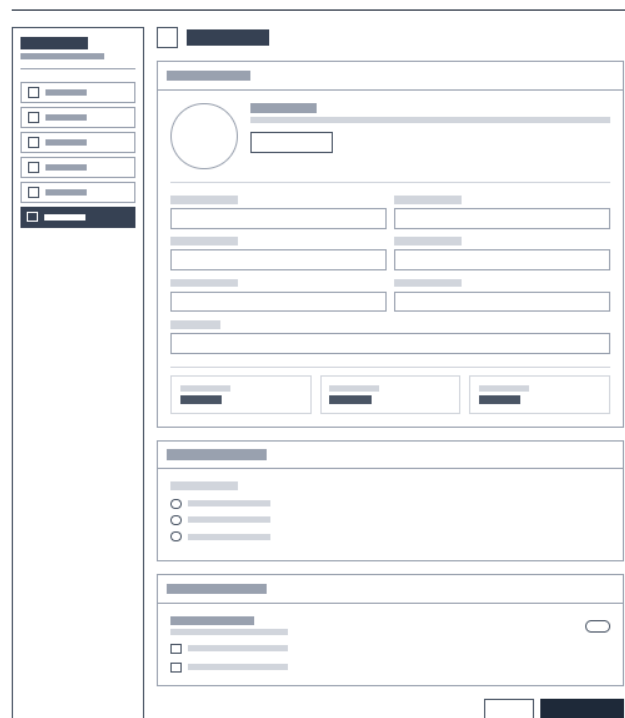
Gambar tersebut menampilkan rancangan wireframe halaman **Laporan** pada sistem FINOYA. Halaman ini dirancang untuk memudahkan pengguna dalam melihat, menelusuri, dan menganalisis data

laporan secara terstruktur. Pada bagian kiri layar terdapat menu navigasi yang berfungsi sebagai sarana perpindahan antarfitur utama dalam sistem. Menu ini disusun secara vertikal agar mudah diakses tanpa mengganggu area tampilan utama. Bagian atas halaman digunakan sebagai area filter laporan. Pada area ini disediakan beberapa kolom isian dan pilihan yang memungkinkan pengguna menentukan kriteria laporan, seperti rentang waktu atau jenis data yang ingin ditampilkan. Keberadaan filter ini bertujuan agar pengguna dapat memperoleh laporan yang lebih spesifik sesuai dengan kebutuhan. Di bagian tengah halaman ditampilkan tabel laporan yang memuat data utama. Informasi disajikan dalam bentuk baris dan kolom agar lebih rapi dan mudah dibaca. Tabel ini dirancang untuk menampilkan ringkasan data secara jelas sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami isi laporan tanpa harus membuka detail tambahan. Selain itu, disediakan navigasi halaman untuk memudahkan pengguna ketika jumlah data yang ditampilkan cukup banyak. Pada sisi kanan halaman terdapat panel tambahan yang berfungsi untuk menampilkan detail informasi atau ringkasan laporan tertentu. Panel ini membantu pengguna dalam melihat informasi pendukung tanpa harus berpindah halaman. Secara keseluruhan, rancangan wireframe halaman laporan ini bertujuan untuk memberikan kemudahan akses informasi, meningkatkan keterbacaan data, serta mendukung proses analisis laporan secara lebih efektif dan efisien.



Gambar 10. Wireframe Buku Besar FINOYA PT Karya Prima Pondasi

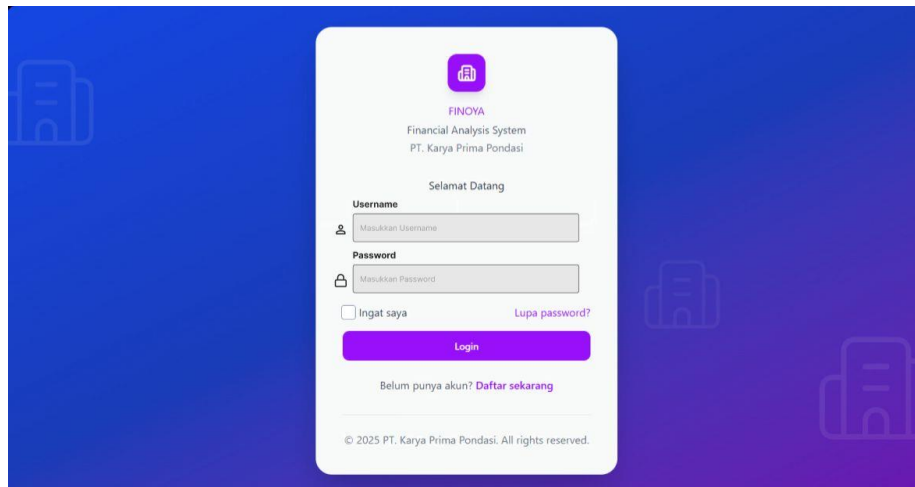
Gambar tersebut memperlihatkan rancangan wireframe halaman Buku Besar pada sistem FINOYA yang digunakan untuk menampilkan pencatatan transaksi keuangan perusahaan. Tata letak halaman disusun agar pengguna dapat melihat alur informasi keuangan secara jelas dan teratur dalam satu tampilan. Pada bagian kiri halaman terdapat menu navigasi utama yang berfungsi untuk memudahkan pengguna berpindah ke fitur lain dalam sistem. Struktur menu dibuat konsisten dengan halaman sebelumnya sehingga pengguna tidak perlu beradaptasi ulang saat mengakses halaman Buku Besar. Bagian atas halaman digunakan sebagai area pencarian dan penyaringan data. Pada area ini, pengguna dapat memasukkan kata kunci atau memilih kriteria tertentu untuk menampilkan transaksi yang diinginkan. Fitur ini membantu pengguna menemukan data dengan lebih cepat, terutama ketika jumlah transaksi yang tersimpan cukup banyak. Di bagian tengah halaman ditampilkan tabel Buku Besar yang berisi daftar transaksi keuangan. Setiap baris mewakili satu transaksi dengan informasi seperti tanggal, keterangan, serta nilai debit dan kredit. Nilai debit dan kredit ditampilkan secara terpisah agar pergerakan keuangan dapat dipantau dengan mudah. Penggunaan penanda visual pada kolom nilai membantu pengguna membedakan antara transaksi pemasukan dan pengeluaran secara cepat. Pada bagian bawah halaman disediakan area ringkasan yang menampilkan total debit, total kredit, serta saldo akhir. Informasi ini disajikan untuk memberikan gambaran kondisi keuangan secara keseluruhan tanpa harus melakukan perhitungan manual. Secara keseluruhan, wireframe halaman Buku Besar ini dirancang untuk mendukung proses pencatatan dan pemantauan keuangan agar lebih rapi, mudah dipahami, dan efisien bagi pengguna.



Gambar 11. Wireframe Pengaturan & Profile FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Gambar tersebut menunjukkan rancangan wireframe halaman Pengaturan dan Profil Pengguna pada sistem FINOYA. Halaman ini dirancang sebagai pusat pengelolaan informasi akun agar pengguna dapat memperbarui data pribadi dan pengaturan sistem secara mandiri dengan mudah. Pada sisi kiri halaman terdapat menu navigasi utama yang ditampilkan secara vertikal. Menu ini berfungsi sebagai akses ke berbagai fitur sistem dan tetap ditampilkan untuk menjaga konsistensi tampilan antarhalaman. Dengan adanya menu ini, pengguna dapat berpindah ke halaman lain tanpa harus kembali ke halaman awal. Bagian utama halaman menampilkan area informasi profil pengguna. Pada bagian atas terdapat elemen foto profil yang dapat diganti oleh pengguna sebagai identitas akun. Di sekitar area tersebut disediakan beberapa kolom isian yang berisi data dasar pengguna, seperti nama, nama pengguna, alamat email, nomor telepon, serta informasi jabatan. Susunan kolom dibuat rapi dan sejajar agar mudah dibaca dan diisi. Di bagian tengah hingga bawah halaman terdapat beberapa kelompok pengaturan tambahan yang berkaitan dengan preferensi pengguna dan pengelolaan akun. Setiap kelompok disajikan dalam bentuk panel terpisah untuk membedakan fungsi masing-masing pengaturan. Pendekatan ini bertujuan agar pengguna tidak kesulitan dalam memahami dan mengelola opsi yang tersedia. Pada bagian paling bawah halaman disediakan tombol aksi yang digunakan untuk menyimpan perubahan atau membatalkan pengaturan yang telah dilakukan. Penempatan tombol dibuat jelas agar pengguna dapat langsung mengetahui langkah selanjutnya setelah melakukan perubahan data. Secara keseluruhan, rancangan wireframe halaman pengaturan ini dibuat untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan akun, menjaga kerapian tampilan, serta meningkatkan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Tahap *Prototype* bertujuan untuk mewujudkan wireframe yang telah dibuat menjadi rancangan antarmuka visual yang interaktif. *Prototype* sistem FINOYA dikembangkan menggunakan aplikasi Figma dengan memperhatikan konsistensi desain, kemudahan navigasi, serta kenyamanan pengguna. Hasil *prototype* mencakup halaman login yang sederhana dan terpusat, dashboard yang menampilkan grafik dan ringkasan informasi proyek, halaman data proyek dengan penandaan status berbasis warna, form input data yang lebih terstruktur, halaman laporan dengan fitur pencarian dan visualisasi data, buku besar dengan tampilan debit dan kredit yang jelas, serta halaman pengaturan akun yang rapi dan mudah dipahami. Tampilan-tampilan *prototype* tersebut ditunjukkan pada Gambar 12 hingga Gambar 18.



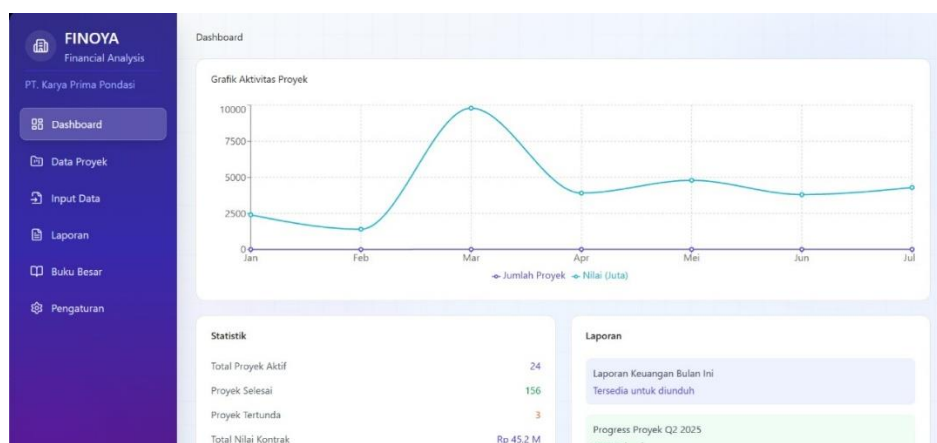
Gambar 12. Tampilan Login FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Tampilan pada gambar merupakan halaman masuk (login) dari sebuah aplikasi bernama FINOYA, yaitu sistem analisis keuangan milik PT. Karya Prima Pondasi. Desainnya dibuat sederhana dan terpusat agar pengguna mudah memahami fungsi setiap elemen. Di bagian paling atas terdapat ikon serta nama aplikasi, disusul keterangan singkat mengenai sistem. Tepat di bawahnya terdapat teks “Selamat Datang” sebagai sambutan untuk pengguna.

Halaman ini menyediakan dua kolom isian, yaitu:

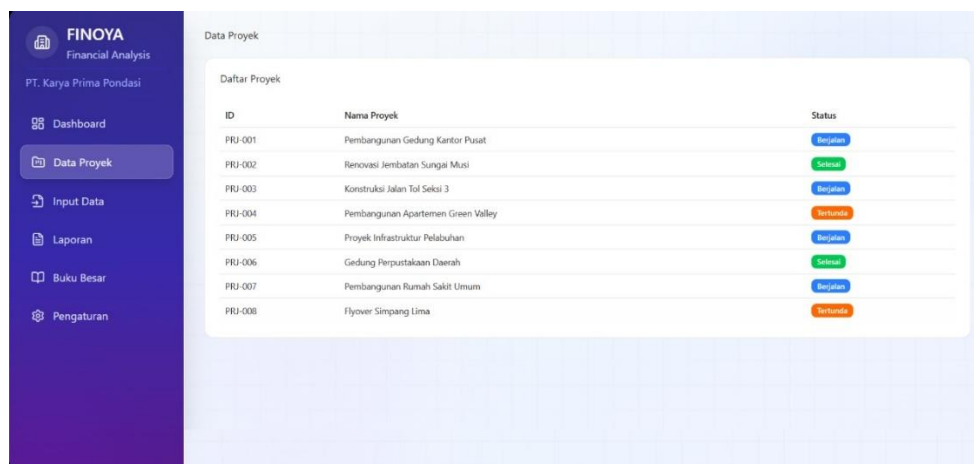
1. Username – tempat pengguna memasukkan nama akun.
2. Password – kolom untuk mengetik kata sandi akun yang digunakan.

Masing-masing kolom dilengkapi ikon kecil agar pengguna langsung mengenali fungsinya. Ada juga opsi “Ingat saya” yang bisa dicentang supaya pengguna tidak perlu mengetik ulang data login pada kunjungan berikutnya. Di sisi kanan, terdapat tautan “Lupa password?” bagi pengguna yang perlu mereset kata sandinya. Di bagian tengah terdapat tombol Login berwarna ungu yang menonjol sehingga mudah ditemukan. Untuk pengguna baru, disediakan link “Daftar sekarang” di bawah tombol tersebut. Pada bagian paling bawah terdapat keterangan hak cipta yang menampilkan tahun serta nama perusahaan sebagai pemilik aplikasi.



Gambar 13. Tampilan Dashboard FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Tampilan tersebut adalah halaman dashboard FINOYA yang menampilkan informasi utama terkait proyek dan laporan keuangan perusahaan. Di sisi kiri ada menu navigasi untuk berpindah ke fitur lain. Bagian tengah menampilkan grafik aktivitas proyek dari Januari hingga Juli, menunjukkan jumlah dan nilai proyek setiap bulan. Di bawah grafik terdapat statistik singkat, seperti jumlah proyek aktif, selesai, tertunda, serta total nilai kontrak. Di sisi kanan terdapat panel Laporan, yang berisi informasi laporan keuangan terbaru dan perkembangan proyek yang bisa diunduh.



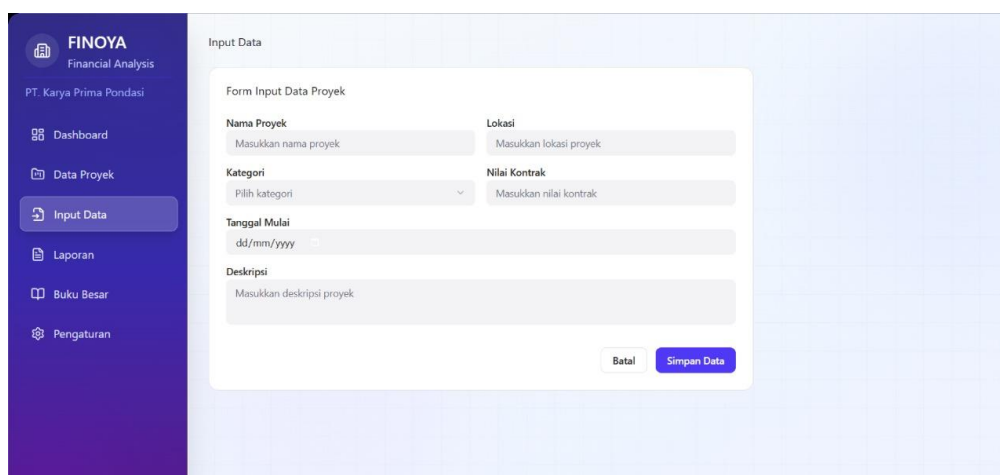
The screenshot shows the 'Data Proyek' (Data Project) page in the FINOYA system. It features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Proyek, Input Data, Laporan, Buku Besar, and Pengaturan. The main content area displays a table titled 'Daftar Proyek' (Project List) with columns for ID, Nama Proyek (Project Name), and Status. The table lists eight projects with their respective IDs, names, and status indicators (Berjalan, Selesai, Tertunda).

ID	Nama Proyek	Status
PRJ-001	Pembangunan Gedung Kantor Pusat	Berjalan
PRJ-002	Renovasi Jembatan Sungai Musi	Selesai
PRJ-003	Konstruksi Jalan Tol Sekeloa 3	Berjalan
PRJ-004	Pembangunan Apartemen Green Valley	Tertunda
PRJ-005	Proyek Infrastruktur Pelabuhan	Berjalan
PRJ-006	Gedung Perpustakaan Daerah	Selesai
PRJ-007	Pembangunan Rumah Sakit Umum	Berjalan
PRJ-008	Flyover Simpang Lima	Tertunda

Gambar 14. Tampilan Data Proyek FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Tampilan ini menunjukkan halaman Data Proyek pada sistem FINOYA. Di bagian tengah terdapat tabel yang memuat daftar proyek perusahaan. Setiap baris menampilkan ID proyek, nama proyek, serta status terkini.

Proyek-proyek tersebut memiliki status yang berbeda, seperti *Berjalan*, *Selesai*, atau *Tertunda*, yang ditandai dengan warna berbeda untuk memudahkan pengguna mengenali kondisi masing-masing proyek secara cepat. Daftar ini membantu pengguna melihat gambaran umum aktivitas proyek yang sedang dikerjakan maupun yang sudah selesai dalam satu halaman sederhana.



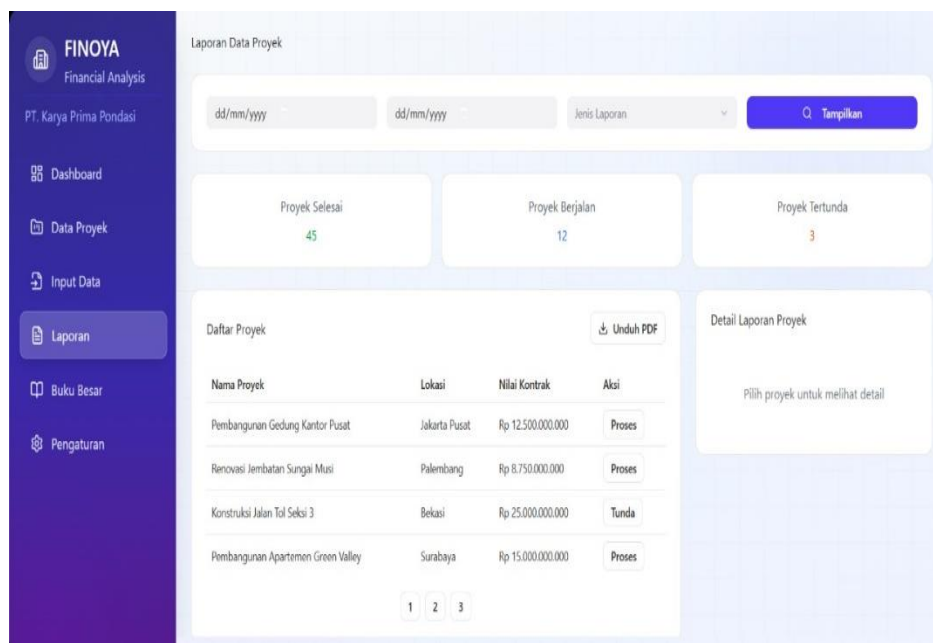
The screenshot shows the 'Input Data' page in the FINOYA system. It features a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Proyek, Input Data, Laporan, Buku Besar, and Pengaturan. The main content area displays a form titled 'Form Input Data Proyek' (Project Input Data Form) with fields for Nama Proyek (Project Name), Lokasi (Location), Kategori (Category), Nilai Kontrak (Contract Value), Tanggal Mulai (Start Date), and Deskripsi (Description). The form includes 'Batal' (Cancel) and 'Simpan Data' (Save Data) buttons.

Gambar 15. Tampilan Input Data FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Tampilan ini merupakan halaman Input Data Proyek pada sistem FINOVA. Di halaman ini, pengguna dapat menambahkan informasi proyek baru melalui sebuah formulir yang disusun secara teratur. Form tersebut memuat beberapa kolom yang perlu diisi, seperti:

- Nama Proyek – untuk menuliskan judul atau nama kegiatan yang akan dikerjakan.
- Lokasi – tempat proyek dilaksanakan.
- Kategori – jenis proyek yang bisa dipilih dari daftar.
- Nilai Kontrak – besar anggaran atau biaya yang disepakati.
- Tanggal Mulai – waktu proyek akan dimulai.
- Deskripsi – penjelasan singkat mengenai proyek tersebut.

Di bagian bawah terdapat dua tombol, yaitu Batal untuk membatalkan pengisian dan Simpan Data untuk menyimpan proyek yang baru dimasukkan.



Gambar 16. Tampilan Laporan FINOVA PT Karya Prima Pondasi

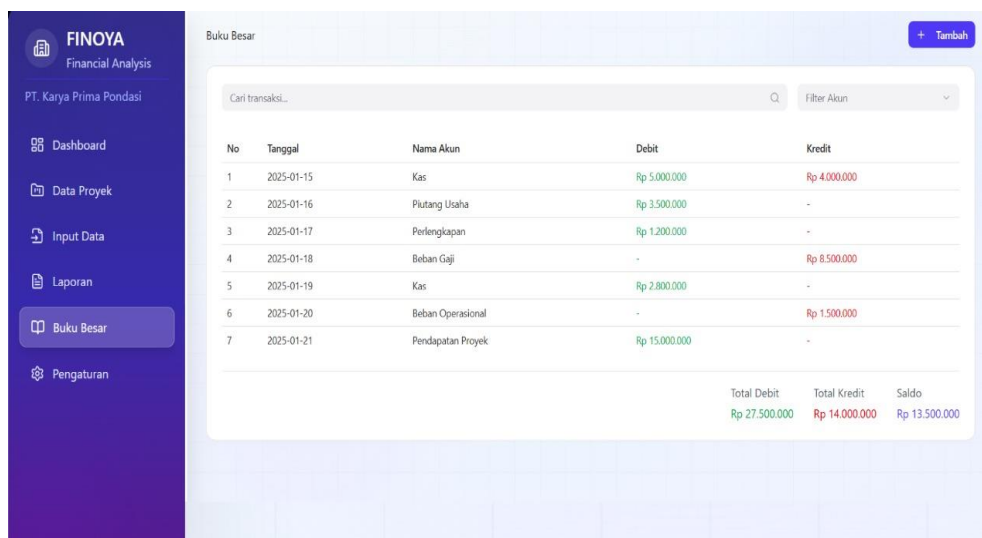
Tampilan ini menunjukkan halaman Laporan Data Proyek pada sistem FINOVA. Di bagian atas terdapat fitur pencarian laporan, di mana pengguna dapat memasukkan rentang tanggal serta memilih jenis laporan sebelum menekan tombol *Tampilkan*.

Di bawahnya terdapat tiga kotak ringkasan yang menampilkan jumlah:

- Proyek Selesai
- Proyek Berjalan
- Proyek Tertunda

Bagian tengah berisi tabel daftar proyek lengkap dengan informasi seperti nama proyek, lokasi, nilai kontrak, serta tombol aksi untuk melihat proses atau status proyek. Pengguna juga bisa mengunduh laporan dalam bentuk PDF melalui tombol yang tersedia.

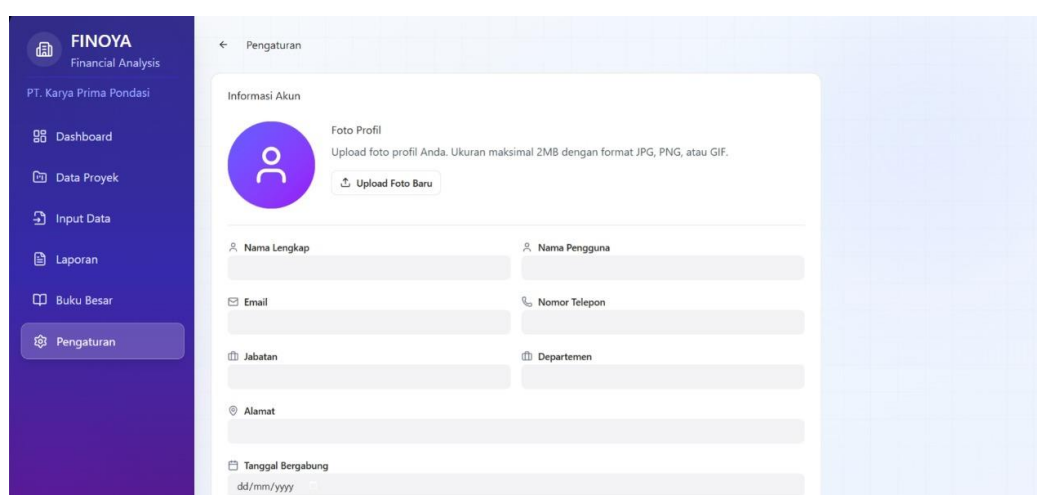
Di sisi kanan terdapat panel Detail Laporan Proyek, yang nantinya akan menampilkan informasi lebih rinci setelah pengguna memilih salah satu proyek dari tabel.



No	Tanggal	Nama Akun	Debit	Kredit
1	2025-01-15	Kas	Rp 5.000.000	Rp 4.000.000
2	2025-01-16	Piutang Usaha	Rp 3.500.000	-
3	2025-01-17	Perlengkapan	Rp 1.200.000	-
4	2025-01-18	Beban Gaji	-	Rp 8.500.000
5	2025-01-19	Kas	Rp 2.800.000	-
6	2025-01-20	Beban Operasional	-	Rp 1.500.000
7	2025-01-21	Pendapatan Proyek	Rp 15.000.000	-
Total Debit			Rp 27.500.000	Rp 14.000.000
Saldo			Rp 13.500.000	

Gambar 17. Tampilan Buku Besar FINOYA PT Karya Prima Pondasi

Tampilan ini menunjukkan halaman Buku Besar dalam sebuah sistem keuangan bernama FINOYA. Di sisi kiri terdapat menu navigasi dengan latar warna ungu gradasi, berisi pilihan seperti Dashboard, Data Proyek, Input Data, Laporan, dan halaman Buku Besar yang sedang aktif. Di bagian tengah layar terdapat tabel utama yang menampilkan daftar transaksi keuangan. Setiap baris berisi nomor urut, tanggal transaksi, nama akun, serta jumlah yang masuk ke kolom debit atau kredit. Nilai debit ditulis dengan warna hijau sebagai tanda pemasukan atau penambahan, sementara nilai kredit ditampilkan dengan warna merah sebagai pengurangan. Di atas tabel tersedia kolom pencarian untuk memudahkan menemukan transaksi tertentu, serta filter akun agar pengguna bisa menampilkan data sesuai kebutuhan. Di bagian kanan atas ada tombol “Tambah” untuk menambahkan transaksi baru. Pada bagian bawah tabel ditampilkan ringkasan total, yaitu jumlah seluruh debit, jumlah kredit, serta saldo akhir yang dihitung dari selisih keduanya. Nilai-nilai ini disusun secara jelas agar pengguna bisa melihat kondisi keuangan secara cepat tanpa harus menghitung ulang.



Gambar 18. Tampilan Pengaturan FINOYA PT Karya Prima Pondasi

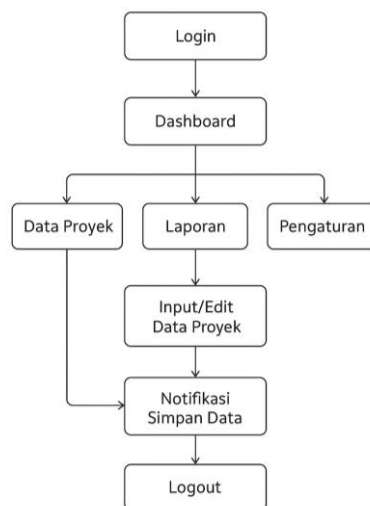
Halaman ini adalah bagian Pengaturan dalam sistem FINOYA. Di sisi kiri masih terlihat menu utama dengan nuansa ungu yang sama, menandakan konsistensi dari tampilan sebelumnya. Menu

“Pengaturan” sedang aktif sehingga pengguna tahu bahwa mereka sedang berada di halaman pengelolaan akun.

Di bagian tengah terdapat form untuk mengatur Informasi Akun. Bagian paling atas memperlihatkan foto profil berupa ikon standar yang bisa diganti dengan menekan tombol Upload Foto Baru. Sistem juga mengingatkan batas ukuran yang diperbolehkan sehingga pengguna tahu syarat file foto yang bisa diunggah.

Di bawahnya terdapat beberapa kolom data pribadi yang bisa diisi atau diperbarui, seperti nama lengkap, nama pengguna, alamat email, nomor telepon, jabatan, departemen, alamat, hingga tanggal bergabung. Setiap kolom disusun rapi dalam dua baris sehingga mudah dibaca dan tidak terlihat berantakan.

Tahap *Test* dilakukan untuk menguji rancangan antarmuka FINOYA kepada pengguna internal PT. Karya Prima Pondasi. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner System Usability Scale (SUS) kepada pengguna setelah mereka mencoba prototype yang telah dikembangkan. Hasil pengujian ini digunakan untuk menilai tingkat kegunaan, kenyamanan, dan penerimaan pengguna terhadap rancangan antarmuka baru yang diusulkan. Diagram alur penggunaan sistem atau *user flow* yang ditampilkan pada Gambar 19 digunakan sebagai acuan untuk memastikan bahwa setiap fitur dalam sistem saling terhubung dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Gambar 19. User Flow FINOYA PT Karya Prima Pondasi

3.2 Pembahasan

Hasil pengukuran usability menggunakan metode System Usability Scale pada tahap studi pendahuluan menunjukkan bahwa sistem FINA berada pada kategori *marginal usability*. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sistem belum sepenuhnya memenuhi aspek kenyamanan dan efisiensi penggunaan, meskipun secara fungsional telah berjalan dengan baik. Temuan ini sejalan dengan pendapat [24] yang menyatakan bahwa skor SUS di bawah 70 menunjukkan perlunya perbaikan pada aspek antarmuka dan interaksi pengguna agar sistem dapat diterima dengan lebih baik.

Permasalahan navigasi yang tidak terstruktur serta tampilan antarmuka yang tidak konsisten sebagaimana ditemukan dalam penelitian [25] yang menyebutkan bahwa struktur navigasi yang jelas dan konsistensi desain berperan penting dalam meningkatkan efisiensi kerja serta mengurangi kesalahan pengguna. Ketidakkonsistenan istilah dan tata letak antarhalaman dapat meningkatkan beban kognitif pengguna, sehingga memperlambat proses adaptasi terhadap sistem.

Kompleksitas proses input data yang memerlukan banyak tahapan turut menjadi faktor utama menurunnya usability sistem FINA. Hal ini sejalan dengan teori *cognitive load* [26], yang menyatakan bahwa semakin banyak langkah dan keputusan yang harus dilakukan pengguna, maka semakin besar beban kognitif yang dirasakan, sehingga berpotensi menurunkan performa kerja dan meningkatkan risiko kesalahan input data.

Kurangnya umpan balik sistem, seperti tidak adanya notifikasi ketika data berhasil disimpan atau terjadi kesalahan, juga berpengaruh terhadap rasa percaya diri pengguna dalam menggunakan sistem. Temuan ini sesuai dengan prinsip *visibility of system status* dalam heuristik usability [27], yang menegaskan bahwa sistem harus selalu memberikan informasi yang jelas dan segera kepada pengguna terkait status dari setiap tindakan yang dilakukan.

Selain itu, minimnya visualisasi data dalam laporan keuangan menyebabkan pengguna membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami informasi yang disajikan. Kondisi ini mendukung hasil penelitian [28] yang menyatakan bahwa visualisasi data berupa grafik dan diagram mampu meningkatkan kecepatan pemahaman informasi serta kualitas pengambilan keputusan dibandingkan penyajian data dalam bentuk teks dan tabel sederhana.

Penerapan pendekatan Design Thinking dalam penelitian ini terbukti efektif dalam menggali permasalahan pengguna secara komprehensif melalui tahapan *Empathize* dan *Define*, serta menghasilkan solusi yang lebih berorientasi pada pengguna melalui tahapan *Ideate* dan *Prototype*. Hal ini sejalan dengan pendapat [29] yang menyatakan bahwa Design Thinking mampu meningkatkan kualitas desain sistem dengan menempatkan kebutuhan dan pengalaman pengguna sebagai pusat proses perancangan. Dengan demikian, perancangan ulang sistem FINA menjadi FINOYA diharapkan dapat meningkatkan usability, efisiensi kerja, serta kepuasan pengguna dalam mendukung pengelolaan proyek dan keuangan di PT. Karya Prima Pondasi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan angkaiian penelitian yang telah dilakukan, dapat terlihat bahwa sistem FINA milik PT Karya Prima Pondasi masih membutuhkan peningkatan pada tampilan dan pengalaman penggunaanya. Beberapa masalah utama yang ditemukan adalah navigasi yang belum tertata dengan baik, tampilan antarmuka yang tidak konsisten, serta proses penginputan data yang memerlukan banyak langkah sehingga kurang efisien. Untuk mengatasi hal tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan Design Thinking yang terdiri dari lima tahap : *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*—hingga menghasilkan rancangan UI/UX baru untuk FINOYA. Melalui tahap awal pengumpulan data, ditemukan sejumlah pain points yang memengaruhi kelancaran pekerjaan pengguna. Temuan tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan wireframe, user flow, dan pembuatan prototype menggunakan Figma. Desain baru yang dihasilkan menawarkan navigasi yang lebih mudah dipahami, tampilan yang seragam pada setiap halaman, proses input yang lebih ringkas, serta pemberian umpan balik sistem yang lebih jelas. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain ini mampu membantu pengguna bekerja dengan lebih cepat dan nyaman. Secara keseluruhan, rancangan UI/UX FINOYA yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan pedoman untuk pengembangan sistem informasi perusahaan ke tahap selanjutnya, sehingga sistem menjadi lebih terstruktur, efisien, dan lebih ramah bagi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. E. Oktian, “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Desktop Pada PT XYZ,” *J. Inf. Syst. Hosp. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 48–55, 2023, doi: 10.37823/insight.v5i2.299.
- [2] R. Wijayanti, T. Sutabri, and I. Effendy, “Implementasi Metode Design Thinking pada Perancangan UI / UX Aplikasi Logbook Magang dalam Perspektif Sosiologi peserta magang , agar dari catatan tersebut pihak kampus juga dapat melihat pelajaran apa,” vol. 9, no. 2, pp. 1020–1034, 2023.
- [3] M. Z. K. Sagala, Andhika Giri Persada, and Aridhanyati Arifin, “Kajian Literatur Desain Ui/Ux Aplikasi Mobile Untuk Manajemen Kontrol Kehamilan,” *Teknosia*, vol. 18, no. 1, pp. 30–42, 2024, doi: 10.33369/teknosia.v18i1.35647.
- [4] Khoirunnisa and I. Faqihuddin Hanif, “BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH Perancangan Ulang UI/UX Dengan Penerapan Metode Design Thinking,” *Media Online*), vol. 5, no. 4, pp. 503–512, 2025, doi: 10.47065/bulletincsr.v5i4.596.
- [5] J. S. Prayogo, R. Kriswibowo, P. A. Alia, R. W. Febriana, and A. B. Setyawan, “Perancangan Ulang Desain Ui/Ux Website Universitas Dengan Metode Design Thinking,” *J. Inf. Syst. Manag. Digit. Bus.*, vol. 1, no. 4, pp. 407–416, 2024, doi: 10.59407/jismdb.v1i4.775.
- [6] E. F. Firdani, I. F. Hanif, Muhammad Febriansyah, and M. Y. Widsono, “Implementation of

- Website-Based UI UX Using the Design Thinking Method: Case Study at PT Jesinra Makmur Group,” *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 73–82, 2024, doi: 10.52435/jaiit.v6i1.586.
- [7] P. Ui and U. X. Tinjauan, “Penerapan metode design thinking dalam pengembangan ui/ux: tinjauan literatur,” vol. 9, no. 2, pp. 139–148, 2023.
- [8] I. Br, K. Sekali, S. A. Widiani, S. Informasi, and U. S. Ratulangi, “Perancangan UI / UX Aplikasi Mobile Produk Fashion Pria pada Toko Celcius di Kota Manado Menggunakan Design Thinking,” vol. 2, no. September, pp. 53–64, 2023.
- [9] T. Buana Ayu and N. Wijaya, “2 Nd Mdp Student Conference (Msc) 2023 Penerapan Metode Design Thinking Pada Perancangan Prototype Aplikasi Payoprint Berbasis Android,” *MDP Student Conf.*, vol. 2, pp. 68–75, 2023.
- [10] C. M. Johnson, T. Johnson, and J. Zhang, “Increasing productivity and reducing errors through usability analysis: a case study and recommendations,” *Proc. AMIA Symp.*, pp. 394–398, 2000.
- [11] S. Sudjiran, M. Saefudin, and S. A. Perdana, “Digital System Ui/Ux Design Management Submission of Agricultural Cost Loans Using Figma Software,” *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 7, no. 1, p. 74, 2023, doi: 10.52362/jisicom.v7i1.1090.
- [12] W. A. Kusuma, K. M. Ghufro, and Fauzan, “Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi Dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik,” *Sintech J.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [13] S. R. Anggraeni and W. A. Kusuma, “Analisis Kebutuhan Pengguna Learning Management System Terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Metode User Persona,” *Technol. J. Ilm.*, vol. 12, no. 3, p. 182, 2021, doi: 10.31602/tji.v12i3.5182.
- [14] B. Ferreira, W. Silva, E. Oliveira, and T. Conte, “Designing personas with empathy map,” *Proc. Int. Conf. Softw. Eng. Knowl. Eng. SEKE*, vol. 2015-Janua, pp. 501–505, 2015, doi: 10.18293/SEKE2015-152.
- [15] S. G. Kaunang, V. Tulenan, and D. F. Sengkey, “Analysis and Design of UI/UX of Alfagift Application Using Design Thinking Method,” *J. Tek. Inform.*, vol. 19, no. 4, pp. 329–340, 2024.
- [16] Z. Shafarazaq, V. A. Bramasta, L. A. Avdillah, and Y. Sahria, “Penerapan metode design thinking dalam perancangan UI/UX aplikasi edukasi dan konsultasi kondisi kesehatan mental,” *J. Rekayasa Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 1, no. 2, p. 82, 2023.
- [17] R. Fahrudin and R. Ilyasa, “Designing the ‘NUGAS’ Application Using the Design Thinking and Agile Development Methods,” *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 35–44, 2021.
- [18] D. Saputra and R. Kania, “Implementasi Design Thinking untuk User Experience Pada Penggunaan Aplikasi Digital,” *Pros. Ind. Res. Work. Natl. Semin.*, vol. 13, p. 1175, 2022.
- [19] R. P. Sutanto, “Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra,” *Nirmana*, vol. 22, no. 1, pp. 41–51, 2022, doi: 10.9744/nirmana.22.1.41-51.
- [20] I. Artikel, “Pelatihan Desain UI / UX Website UMKM Profile Labscarpe Dengan Aplikasi Figma,” vol. 3, no. 2, pp. 1972–1980, 2023.
- [21] P. Kustanto, R. Bram Khalil, and A. Noe’man, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif,” *J. Students’ Res. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 83–94, 2024, doi: 10.31599/6x0dfz47.
- [22] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, and A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *J. Digit*, vol. 10, no. 2, p. 208, 2020, doi: 10.51920/jd.v10i2.171.
- [23] J. J. R. Lewis, “Revisiting the Factor Structure of the System Usability Scale,” vol. 12, no. 4, pp. 183–192, 2017.
- [24] N. Putu, Y. Andini, N. Tri, and A. Putra, “PENGUKURAN USABILITY APLIKASI KALENDER BALI DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) : STUDI EMPIRIS TERHADAP PENGGUNA,” vol. 9, no. 3, pp. 5309–5316, 2025.
- [25] M. F. Rahman, “5 Analisis Usability Website PTPN IV Regional 1 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Indones. Res. J. Educ.*, vol. 5, no. 3, p. 437, 2025, doi: <https://doi.org/10.31004/irje.v5i3.2646>.
- [26] N. Riswan, R., & Nilawati, *Interaksi Manusia Dan Komputer: Teori, Metode dan Aplikasi*. Yogyakarta: PT. Star Digital Publishing, 2025.

- [27] J. Nielsen, *Usability engineering*. San Diego, CA: Academic Press, 1994.
- [28] S. Few, *Show me the numbers: Designing tables and graphs to enlighten (2nd ed.)*. Burlingame, CA: Analytics Press, 2012.
- [29] T. Brown, *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation*. New York: Harper Business, 2009.



ZONasi: Jurnal Sistem Informasi

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)