PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN (STUDI KASUS PT. INTI TEKNOLOGI BERDIKARI)

ERALDO JONATHAN RAMADHAN

H1101191026

SKRIPSI

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN (STUDI KASUS PT. INTI TEKNOLOGI BERDIKARI)

ERALDO JONATHAN RAMADHAN

H1101191026

Skripsi
Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana komputer pada Program Studi Sistem Informasi

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tugas Akhir	:	Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Laporan Keuangan (Studi Kasus PT. Inti Teknologi Berdikari)
NIM	:	H1101191026
Nama Mahasiswa	:	Eraldo Jonathan Ramadhan
Jurusan/Program Studi	:	Sistem Informasi
Tanggal Lulus	:	30 Juli 2025
SK Pembimbing	:	4561/UN22.8/TD.06/2023/ Tanggal l Desember 2023
SK Penguji	:	2452/UN22.8/TD.06/2025/ Tanggal 25 Juli 2025

Dosen Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Renny Puspita Sari, ST., MT.	Ibnur Rusi, S.Kom., MM.
NIP. 198704182015042001	NIP. 198907282019031008

Dosen Penguji

Ketua Penguji	Anggota Penguji
Dian Prawira, ST., M.Eng.	Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198411132015041001	NIP. 198902012019031008

Pimpinan Sidang (merangkap anggota penguji)	Sekretaris Sidang (merangkap anggota penguji)
Renny Puspita Sari, ST., MT.	Ibnur Rusi, S.Kom., MM.
NIP. 198704182015042001	NIP. 198907282019031008

Mengesahkan
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Tanjungpura

Prof. Dr. Gusrizal, S.Si., M.Si.
NIP. 197108022000031001

PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Eraldo Jonathan Ramadhan
NIM	: H1101191026
Program Studi/ Jurusan	: Sistem Informasi
Fakultas	: Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

dengan ini menyatakan bahwa dokumen ilmiah Tugas Akhir yang disajikan ini tidak mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 2021. Apabila di kemudian hari dokumen ilmiah Tugas Akhir ini mengandung unsur pelanggaran integritas akademik sesuai ketentuan perundangan tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dan/atau sanksi hukum yang berlaku.

Demikian pernyataan ini untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pontianak, 7 Juli 2025



Eraldo Jonathan Ramadhan
NIM H1101191026

PENERAPAN METODE *DESIGN THINKING* PADA PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI LAPORAN KEUANGAN
(Studi Kasus PT. Inti Teknologi Berdikari)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong kebutuhan akan sistem digital sebagai bagian penting dalam pengelolaan informasi, termasuk dalam pencatatan dan pelaporan keuangan. PT. Inti Teknologi Berdikari sebagai konsultan IT berupaya menyediakan solusi inovatif melalui perancangan sistem informasi laporan keuangan *prototype* website yang dapat memudahkan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *prototype user interface* dan *user experience* dengan menerapkan metode *Design Thinking*. Metode *Design Thinking* merupakan sebuah metode inovatif yang berfokus pada manusia dengan mengintegrasikan kebutuhan pengguna, potensi teknologi, dan tujuan bisnis untuk menghasilkan solusi yang relevan dan efektif. *Design Thinking* ini melibatkan lima tahapan, yaitu *Empathize* (penggalian kebutuhan pengguna melalui wawancara dan pembuatan empathy map), *Define* (analisis permasalahan melalui user persona dan user journey), *Ideate* (perancangan information architecture), *Prototype* (pembuatan desain low-fidelity dan high-fidelity), dan *Test* (pengujian menggunakan metode *System Usability Scale*). Hasil pengujian terhadap responden menunjukkan skor rata-rata *system usability scale* sebesar 68,3 yang termasuk dalam kategori *acceptable* dengan *grade scale C*. Temuan ini mengindikasikan bahwa rancangan sistem memiliki tingkat kegunaan yang cukup baik, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan guna menciptakan pengalaman pengguna yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: *Design Thinking*, *User Interface*, *User Experience*, Laporan Keuangan, *System Usability Scale*

APPLICATION OF DESIGN THINKING METHODS ON UI/UX DESIGN OF FINANCIAL REPORT INFORMATION SYSTEM (Case Study of PT. Inti Teknologi Berdikari*)*

ABSTRACT

The development of information technology has driven the need for digital systems as an important part of information management, including financial recording and reporting. PT. Inti Teknologi Berdikari, as an IT consultant, strives to provide innovative solutions through the design of a financial reporting information system prototype website that can facilitate users. This study aims to design a prototype user interface and user experience by applying the Design Thinking method. The Design Thinking method is an innovative approach focused on human-centered design, integrating user needs, technological potential, and business objectives to produce relevant and effective solutions. Design Thinking involves five stages: Empathize (exploring user needs through interviews and creating empathy maps), Define (analyzing problems through user personas and user journeys), Ideate (designing information architecture), Prototype (creating low-fidelity and high-fidelity designs), and Test (testing using the System Usability Scale method). Testing results on respondents showed an average System Usability Scale score of 68.3, which falls into the acceptable category with a grade of C. This finding indicates that the system design has a sufficiently good level of usability, but there is still room for improvement to create a more effective and efficient user experience.

Keyword: *Design Thinking, User Interface, User Experience, Financial Reporting, System Usability Scale*

PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul "Penerapan Metode *Design Thinking* Pada Perancangan UI/UX Sistem Informasi Laporan Keuangan (Studi Kasus PT. Inti Teknologi Berdikari)". Penyusunan tugas akhir ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Tanjungpura.

Tentu banyak kesulitan dan hambatan penulis dalam melakukan penelitian ini, namun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada yang terhormat :

1. Pihak orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan bantuan selama pengerjaan tugas akhir ini.
2. Ibu Renny Puspita Sari, S.T., M.T. selaku ketua program studi sistem informasi sekaligus dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu, bimbingan, saran & masukan selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Ibnur Rusi, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing II pada penelitian ini yang juga banyak memberikan waktu, masukan, ilmu, serta saran yang membangun penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dian Prawira, S.T., M.Eng. selaku dosen penguji I dalam penelitian ini, yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis dan penelitian ini.
5. Bapak Ferdy Febriyanto, S.Kom., M.Kom. selaku dosen penguji II dalam penelitian ini, yang telah memberikan saran dan masukan bagi penulis dan penelitian ini.

6. Bapak Dr. M. Basri, S.Pd., M.Pd. selaku wakil dekan bidang umum dan keuangan Universitas Tanjungpura Pontianak dan responden pengambilan data.
7. Bapak Rachmat Jamaluddin, A.Md.. selaku staff keuangan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Tanjungpura Pontianak dan responden pengambilan data dan pengujian system usability scale.
8. Kakak Mayuni S.Kom., selaku Staff keuangan PT. Inti Teknologi Berdikari dan responden pengambilan data dan pengujian system usability scale.
9. Kakak Khansa Syafika S.Kom., selaku responden pengujian system usability scale.
10. Dosen pengajar dan staff di program studi Sistem Informasi yang telah bersedia memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa perkuliahan.
11. Pihak PT Inti Teknologi Berdikari yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
12. Teman kuliah terdekat penulis, Swariyengki Fams (Fadil, Hazacky, Harry, Rafi, Naufal, Bayu, dan Irvan) yang telah bersedia fasilitasnya untuk digunakan oleh penulis selama melakukan penelitian.
13. Teman-teman mahasiswa Sistem Informasi angkatan 2019 (SIGESFO) yang telah memberikan informasi terkait prosedur pengerjaan penelitian.

Penulis menyadari dalam penulisan tugas akhir ini masih banyak terdapat keterbatasan serta kekurangan yang dimiliki. Oleh karena penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dan semoga penelitian ini membawa manfaat.

Pontianak, 7 Juli 2025

Eraldo Jonathan Ramadhan

H1101191026

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ii
PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK iii
ABSTRAK iv
ABSTRACT v
PRAKATA vi
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
DAFTAR LAMPIRAN xix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Tujuan Penelitian 3
1.4 Batasan Masalah 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Sistematika Penulisan 4
BAB II LANDASAN TEORI 6
2.1 Dasar Teori 6
2.1.1 *Website* 6
2.1.2 Sistem Informasi 6
2.1.3 User Interface 6
2.1.4 User Experience 7
2.1.5 Design Thinking 7
2.1.6 System Usability Scale 9
2.1.7 Figma 11
2.1.8 PT Inti Teknologi Berdikari 11

2.2 Tinjauan Pustaka 12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN 14
3.1 Kerangka Kerja Penelitian 14
3.1.1 Environment 15
3.1.2 IS Research 15
3.1.3 Knowledge Base 16
3.2 Metode Penelitian 18
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN 20
4.1 *Empahtize* 20
4.1.1 Wawancara 20
4.1.2 Empathy Map 28
4.2 *Define* 29
4.2.1 User Persona 29
4.2.2 User Journey 31
4.3 *Ideate* 32
4.3.1 Information Architecture 33
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 34
5.1 *Prototype* 34
5.1.1 Perancan**g**an *Low Fidelity* 34
5.1.1.1 Halaman Login 34
5.1.1.2 Halaman Dashboard 35
5.1.1.3 Halaman RAB Tidak ada Data 35
5.1.1.4 Halaman Tambah RAB 36
5.1.1.5 Halaman RAB Ada Data 36
5.1.1.6 Halaman RAB Honor Penunjang Tidak Ada Data 37
5.1.1.7 Halaman RAB Tambah Honor Penunjang 37
5.1.1.8 Halaman RAB Honor Penunjang Ada Data 38
5.1.1.9 Halaman RAB Daftar Penerima Honor 38
5.1.1.10 Halaman Edit Honor Penunjang 39
5.1.1.11 Halaman RAB Belanja Bahan Tidak Ada Data 39
5.1.1.12 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan 40

5.1.1.13 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Belanja 40
5.1.1.14 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Sewa 41
5.1.1.15 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Konsumsi 41
5.1.1.16 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Publikasi 42
5.1.1.17 Halaman RAB Belanja Bahan Ada Data 42
5.1.1.18 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja 43
5.1.1.19 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Belanja 43
5.1.1.20 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Sewa44
5.1.1.21 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Konsumsi 44
5.1.1.22 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Publikasi. 45
5.1.1.23 Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi..... 45
5.1.1.24 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi 46
5.1.1.25 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Transport 46
5.1.1.26 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Harian..... 47
5.1.1.27 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi 47
5.1.1.28 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Biaya Penginapan SDM..... 48
5.1.1.29 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Hotel Tertinggi..... 48
5.1.1.30 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Asli Hotel..... 49
5.1.1.31 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Kostumisasi 49
5.1.1.32 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi Peserta 50
5.1.1.33 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Terima Peserta..... 50
5.1.1.34 Halaman Laporan Dana Ada Data 51

5.1.1.35 Halaman Laporan Dana Honor Penunjang 51
5.1.1.36 Halaman Laporan Dana Belanja Bahan 52
5.1.1.37 Halaman Laporan Dana Perjalanan & Akomodasi 52
5.1.1.38 Halaman Tambah Laporan Dana 53
5.1.1.39 Halaman Daftar Pendataan 53
5.1.1.40 Halaman Detail Daftar Pendataan 54
5.1.1.41 Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Penerima 54
5.1.1.42 Halaman Tambah Daftar Detial Pendataan Tipe Daftar Hadir Rapat 55
5.1.1.43 Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir ... 55
5.1.2 Perancangan *High Fidelity* 56
5.1.2.1 Halaman Login 56
5.1.2.2 Dashboard 57
5.1.2.3 Halaman RAB Tidak ada Data 57
5.1.2.4 Halaman Tambah RAB 58
5.1.2.5 Halaman RAB Ada Data 59
5.1.2.6 Halaman RAB Honor Penunjang Tidak Ada Data 59
5.1.2.7 Halaman RAB Tambah Honor Penunjang 60
5.1.2.8 Halaman RAB Honor Penunjang Ada Data 61
5.1.2.9 Halaman RAB Daftar Penerima Honor 61
5.1.2.10 Halaman RAB Edit Honor Penunjang 62
5.1.2.11 Halaman RAB Belanja Bahan Tidak Ada Data 63
5.1.2.12 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan 63
5.1.2.13 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Belanja 64
5.1.2.14 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Sewa 64
5.1.2.15 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Konsumsi 65
5.1.2.16 Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Publikasi 65
5.1.2.17 Halaman RAB Belanja Bahan Ada Data 66
5.1.2.18 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja 66

5.1.2.19 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Belanja 67
5.1.2.20 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Sewa68
5.1.2.22 Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Publikasi 69
5.1.2.23 Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi 69
5.1.2.24 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi 70
5.1.2.25 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Transport 70
5.1.2.26 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Harian 71
5.1.2.27 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi 71
5.1.2.28 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Biaya Penginapan SDM 72
5.1.2.29 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Hotel Tertinggi 73
5.1.2.30 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Asli Hotel 73
5.1.2.31 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Kostumisasi 74
5.1.2.32 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi Peserta 75
5.1.2.33 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Terima Peserta 75
5.1.2.34 Halaman Laporan Dana Ada Data 76
5.1.2.35 Halaman Laporan Dana Honor Penunjang 76
5.1.2.36 Halaman Laporan Dana Belanja Bahan 77
5.1.2.37 Halaman Laporan Dana Perjalanan & Akomodasi 78
5.1.2.38 Halaman Tambah Laporan Dana 78
5.1.2.39 Halaman Daftar Pendataan 79
5.1.2.40 Halaman Detail Daftar Pendataan 79
5.1.2.41 Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Penerima 80

5.1.2.42 Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir Rapat 80
5.1.2.43 Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir ... 81
5.2 *Testing* 81
5.2.1. Skenario Pengujian 81
5.2.2 System Usability Scale (SUS) 84
5.2.3 Hasil Pengujian *Prototype* 84
5.2.3.1 Pengujian *Prototype* 85
5.2.3.1.1 Hasil Skenario 1 85
5.2.3.1.2 Hasil Skenario 2 86
5.2.3.1.3 Hasil Skenario 3 86
5.2.3.1.4 Hasil Skenario 4 87
5.2.3.1.5 Hasil Skenario 5 87
5.2.4 Hasil SUS 89
BAB VI PENUTUP 92
6.1 Kesimpulan 92
6.2 Saran 93
DAFTAR PUSTAKA 94
LAMPIRAN 97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 System Usability Scale 10
Tabel 2.2 Score System Usability Scale Questionnaire 10
Tabel 2.3 Tinjauan Penelitian Terdahulu 12
Tabel 4.1 Pertanyaan dan Permasalahan 21
Tabel 4.2 Temuan Wawancara 27
Tabel 4.3 Empathy Maps 29
Tabel 4.4 User Journey Map 31
Tabel 5.1 Skenario Pengujian 81
Tabel 5.2 Pertanyaan System Usability Scale 84
Tabel 5.3 Perbandingan Pengujian Pertama dan Kedua 88
Tabel 5.4 Hasil Penilaian SUS 89
Tabel 5.5 Hasil Penilaian Semua Responden 90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Design Thinking 8
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian 14
Gambar 3.2 Alur Penelitian..... 18
Gambar 4.1 User Persona Wakil Rektor 29
Gambar 4.2 User Persona Staff Keuangan MIPA..... 30
Gambar 4.3 User Persona Staff Keuangan INTEB 31
Gambar 4.4 Information Architecture..... 33
Gambar 5.1 Low Fidelity Halaman Login 34
Gambar 5.2 Low Fidelity Halaman Dashboard 35
Gambar 5.3 Low Fidelity Halaman RAB Tidak ada Data 35
Gambar 5.4 Low Fidelity Halaman Tambah RAB 36
Gambar 5.5 Low Fidelity Halaman RAB Ada Data 36
Gambar 5. 6 Low Fidelity Halaman RAB Honor Penunjang Tidak Ada Data..... 37
Gambar 5. 7 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Honor Penunjang 37
Gambar 5.8 Low Fidelity Halaman RAB Honor Penunjang Ada Data 38
Gambar 5.9 Low Fidelity Halaman RAB Daftar Penerima Honor..... 38
Gambar 5.10 Low Fidelity Halaman Edit Honor Penumpang..... 39
Gambar 5.11 Low Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tidak Ada Data 39
Gambar 5.12 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan..... 40
Gambar 5.13 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Belanja 40
Gambar 5.14 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Baha Tipe Sewa..... 41
Gambar 5.15 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Konsumsi 41
Gambar 5.16 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Publikasi 42
Gambar 5.17 Low Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Ada Data..... 42
Gambar 5.18 Low Fidelity Halaman RAB belanja Bahan Tambah Nota Belanja 43
Gambar 5.19 Low Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Belanja 43
Gambar 5.20 Low Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Sewa..... 44
Gambar 5.21 Low Fidelity Halaman Tambah Nota Belanja Tipe Konsumsi..... 44
Gambar 5.22 Low Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Publikasi..... 45
Gambar 5.23 Low Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi 45
Gambar 5.24 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi... 46

Gambar 5.25 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Transport 46
Gambar 5.26 Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Harian 47
Gambar 5. 27 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi 47
Gambar 5.28 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Biaya Penginapan SDM..... 48
Gambar 5.29 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Hotel Tertinggi..... 48
Gambar 5.30 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Asli Hotel..... 49
Gambar 5.31 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Kostumisasi 49
Gambar 5.32 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi Peserta..... 50
Gambar 5.33 Low Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Terima Peserta..... 50
Gambar 5. 34 Low Fidelity Halaman Laporan Dana Ada Data..... 51
Gambar 5.35 Low Fidelity Halaman Laporan Dana Honor Penunjang..... 51
Gambar 5.36 Low Fidelity Halaman Laporan Dana Belanja Bahan 52
Gambar 5.37 Low Fidelity Halaman Laporan Dana Perjalanan & Akomodasi ... 52
Gambar 5.38 Low Fidelity Halaman Tambah Laporan Dana..... 53
Gambar 5.39 Low Fidelity Halaman Daftar Pendataan..... 53
Gambar 5.40 Low Fidelity Halaman Detail Daftar Pendataan 54
Gambar 5.41 Low Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Penerima..... 54
Gambar 5.42 Low Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir Rapat 55
Gambar 5.43 Low Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir..... 55
Gambar 5.44 High Fidelity Halaman Login 56
Gambar 5.45 High Fidelity Halaman Dashboard..... 57
Gambar 5.46 High Fidelity Halaman RAB Tidak Ada Data 57
Gambar 5.47 High Fidelity Halaman Tambah RAB..... 58
Gambar 5.48 High Fidelity Halaman RAB Ada Data..... 59
Gambar 5.49 High Fidelity Halaman RAB Honor Penunjang Tidak Ada Data ... 59
Gambar 5.50 High Fidelity Halaman RAB Tambah Honor Penunjang..... 60
Gambar 5.51 High Fidelity Halaman RAB Honor Penunjang Ada Data 61
Gambar 5. 52 High Fidelity Halaman RAB Daftar Penerima Honor 61

Gambar 5.53 High Fidelity Halaman RAB Edit Honor Penunjang 62
Gambar 5. 54 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tidak Ada Data..... 63
Gambar 5.55 High Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan 63
Gambar 5.56 High Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Belanja64
Gambar 5.57 High Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Sewa .. 64
Gambar 5.58 High Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Konsumsi 65
Gambar 5.59 High Fidelity Halaman RAB Tambah Belanja Bahan Tipe Publikasi 65
Gambar 5.60 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Ada Data 66
Gambar 5.61 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja 66
Gambar 5.62 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Belanja 67
Gambar 5.63 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Sewa..... 68
Gambar 5.64 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Konsumsi 68
Gambar 5. 65 High Fidelity Halaman RAB Belanja Bahan Tambah Nota Belanja Tipe Publikasi 69
Gambar 5.66 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi 69
Gambar 5.67 High Fidelity Halaman RAB Tambah Perjalanan & Akomodasi ... 70
Gambar 5.68 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Transport 70
Gambar 5. 69 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Harian..... 71
Gambar 5.70 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi 71
Gambar 5.71 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Biaya Penginapan SDM..... 72
Gambar 5.72 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Hotel Tertinggi..... 73
Gambar 5.73 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Tarif Asli Hotel..... 73
Gambar 5.74 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Akomodasi Kostumisasi 74
Gambar 5.75 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Konsumsi Peserta..... 75
Gambar 5.76 High Fidelity Halaman RAB Perjalanan & Akomodasi Tipe Uang Terima Peserta..... 75

Gambar 5.77 High Fidelity Halaman Laporan Dana Ada Data 76
Gambar 5.78 High Fidelity Halaman Laporan Dana Ada Data Honor Penunjang 76
Gambar 5.79 High Fidelity Halaman Laporan Dana Belanja Bahan..... 77
Gambar 5.80 High Fidelity Halaman Laporan Dana Perjalanan & Akomodasi... 78
Gambar 5.81 High Fidelity Halaman Tambah Laporan Dana 78
Gambar 5.82 High Fidelity Halaman Daftar Pendataan 79
Gambar 5.83 High Fidelity Halaman Detail Daftar Pendataan..... 79
Gambar 5.84 High Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Penerima..... 80
Gambar 5.85 High Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Hadir Rapat 80
Gambar 5.86 High Fidelity Halaman Tambah Daftar Detail Pendataan Tipe Daftar Hadir..... 81
Gambar 5.87 Hasil Skenario 1 Pengujian Prototype..... 85
Gambar 5.88 Hasil Skenario 2 Pengujian Prototype..... 86
Gambar 5.89 Hasil Skenario 3 Pengujian Prototype..... 86
Gambar 5.90 Hasil Skenario 4 Pengujian Prototype..... 87
Gambar 5.91 Hasil Skenario 5 Pengujian Prototype..... 87
Gambar 5.92 Skala Skor SUS 90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Dr. M. Basri, S.Pd., M.Pd. 97
Lampiran 2 Wawancara Kak Mayuni S. Kom 97
Lampiran 3 Wawancara Pak Rachmat Jamaluddin, A.Md. 98
Lampiran 4 Pengujian Prototype Pak Rachmat Jamaluddin, A.Md. 98
Lampiran 5 Pengujian Prototype Kak Mayuni S.Kom 99
Lampiran 6 Pengujian Prototype Kak Khansa 99
Lampiran 7 Hasil Pengujian System Usability Scale 99

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi telah menambah inovasi dalam berbagai bidang. Salah satu inovasi yang paling mencolok adalah sistem informasi berbasis digital, yang memungkinkan pengolahan, analisis, dan pelaporan data secara daring melalui platform digital. Menurut (Arsana dan Lestari 2021) Sistem informasi berbasis digital sekarang menjadi kebutuhan utama untuk pengelolaan informasi. Sistem ini digunakan untuk mengumpulkan, memproses, dan menyajikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan di berbagai bidang. Peranan sistem informasi sangat diperlukan dan memiliki arti penting bagi organisasi dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang keuangan (Yusuf dkk. 2023).

PT. Inti Teknologi Berdikari dengan brand Gradestudio adalah perusahaan konsultan IT yang spesialis dalam pengembangan sistem informasi dan konsultasi pengembangan produk digital, memiliki visi untuk menjadi konsultan sistem informasi teknologi terdepan di Indonesia. Dengan misi untuk menyediakan solusi teknologi informasi yang inovatif dan berkualitas tinggi, serta menjadi mitra strategis yang dapat dipercaya oleh klien, Gradestudio.id berkomitmen untuk mempercepat transformasi digital di berbagai sektor industri.

Dalam rangka mewujudkan visi sebagai konsultan teknologi informasi terdepan di Indonesia, perusahaan ini merancang sistem informasi laporan keuangan dengan tujuan untuk menyediakan solusi yang inovatif dan berkualitas tinggi. Sistem informasi ini dirancang untuk mengelola dan menyajikan data keuangan secara efisien, mendukung klien dalam pengambilan keputusan strategis, serta mempercepat proses transformasi digital di berbagai sektor industri. Dengan sistem yang terintegrasi dan tepat guna, Gradestudio berkomitmen untuk menjadi mitra strategis yang dapat diandalkan dan membantu klien mencapai hasil yang optimal dalam pengelolaan keuangan mereka.

Pengelolaan laporan keuangan yang baik mempermudah proses audit, pelaporan pajak, dan pengambilan keputusan. Namun, kompleksitas data keuangan sering menjadi tantangan dalam perancangan *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) sebuah *website*, sehingga penting untuk menerapkan prinsip-prinsip desain UI dan UX yang efektif.

Menurut (Muhyidin, Sulhan, dan Sevtiana 2020), *User Interface* (UI) adalah ilmu yang mempelajari tata letak grafis pada web dan aplikasi, sementara menurut (Norman dan Nielsen 2016), *User Experience* (UX) adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan perusahaan, layanan, dan produk. Meskipun UI dan UX memiliki peran yang berbeda, keduanya sangat penting dalam pengembangan produk.

Penelitian ini menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang sistem informasi laporan keuangan yang memudahkan pengguna. *Design Thinking* merupakan pendekatan berbasis solusi yang menggabungkan pemikiran kreatif, analitis, dan keterampilan praktis (Rosyda dan Sukoco 2020). Menurut (Rosyda dan Sukoco 2020) *Design Thinking* adalah metode untuk mengembangkan solusi inovatif untuk masalah kompleks, dengan memasukkan minat dan nilai-nilai manusia dalam proses desain.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, tugas akhir ini difokuskan pada perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada *prototype* sistem informasi laporan keuangan menggunakan metode *Design Thinking*. Perancangan *User Interface* dan *User Experience* bertujuan untuk memudahkan dalam merancang sistem informasi laporan keuangan. Dengan adanya *User Interface* dan *User Experience*, proses perancangan *prototype* sistem informasi laporan keuangan dapat dilakukan lebih terarah, efisien, dan terstruktur sesuai tujuan yang diharapkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang permasalahan, maka rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara memberikan tampilan visual *prototype website* laporan keuangan yang dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasan pengguna?
2. Bagaimana mengembangkan sebuah tampilan *prototype website* laporan keuangan yang dapat memenuhi *User Interface* dan *User Experience*?
3. Bagaimana cara mengukur tingkat kegunaan dari rancangan *User Interface* dan *User Experience prototype website* sistem informasi laporan keuangan yang telah dirancang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan dari rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan usulan rancangan tampilan *User Interface* dan *User Experience* berupa *Prototype* untuk *website* laporan keuangan yang didesain berdasarkan hasil data wawancara yang telah dilakukan.
2. Menggunakan metode *Design Thinking* dengan menerapkan tahapan *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*.
3. Melakukan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kegunaan dari sistem yang telah dirancang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditetapkan untuk membuat penelitian ini tidak meluas dari pembahasannya, oleh karena itu batasan masalah yang sudah ditetapkan adalah:

1. Hanya merancang *User Interface* dan *User Experience prototype* laporan keuangan
2. Metode yang digunakan untuk mengembangkan *User Interface* dan *User Experience* yaitu menggunakan metode *Design Thinking*

   Target audiens dalam perancangan ini ditunjukan pada staff keuangan
3. *Output* yang dihasilkan hanya berupa *prototype website* dan tidak membuat *website*

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, manfaat yang didapatkan adalah membuat dokumen yang dapat digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir dan menambah pemahaman dalam membuat *User Interface* dan *User Experience* dengan metode *Design Thinking*.
2. Bagi ilmu pengetahuan, manfaat yang diperoleh dari hasil akhir dari penelitian ini yaitu diharapkan untuk digunakan menjadi bahan referensi untuk para penulis lain yang akan melakukan penelitian untuk perancangan *User Interface* dan *User Experience* menggunakan metode *Design Thinking*
3. Bagi perusahaan manfaat yang dapat diperoleh oleh perusahaan yang merupakan tempat dari penelitian ini adalah hasil perancangan *User Interface* dan *User Experience prototype website* laporan keuangan yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab pertama berisi mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab ini berisi penjelasan teori-teori yang menjadi dasar topik penelitian ini seperti *user interface*, *user experience*, *design thinking*, *system usability scale* (SUS), dan penelitian terdahulu yang menjadi referensi pada penelitian ini.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang tahapan-tahapan apa saja yang akan dilakukan dalam menjalankan penelitian dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dari penelitian dengan menggunakan kerangka kerja Hevner

BAB IV Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi tentang tahapan analisis dan perancangan yang dilakukan dalam penelitian dengan menggunakan tahapan-tahapan design thinking, yaitu *empathize, define, ideate, prototype, dan testing*.

BAB V Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil pengujian dari penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan skenario testing yang kemudian diukur dengan *System Usability Scale (SUS).*

BAB VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, rangkuman dari evaluasi pada rancangan desain yang telah dibuat, dan saran-saran untuk penelitian kedepannya