

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN KINERJA HARIAN
MENGGUNAKAN METODE
DESIGN THINKING PADA KARYAWAN SAMOTO

PUBLIKASI

Diajukan sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

ISMAIL T.

NIM: 21240057

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2025

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Laporan Kinerja Harian
Menggunakan Metode Design Thinking Pada Karyawan
Samoto
Penulis : Ismail T
NIM : 21240057
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari, ~~Kamis~~ tanggal 17 Juli 2025

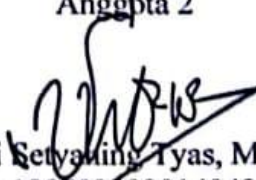
Disahkan oleh:
Ketua Penguji,


Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom
NIP. 198803012019031011

Anggota 1


Eka Desy Asgawanti, S.S., M.Pd
NIP. 198712072023212031

Anggota 2


Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP. 198703092014042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Desain


Trifajar Yurnama Supriyanti, S.Kom., MT
NIP 198011122010122003

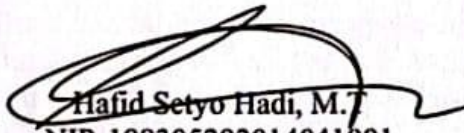


LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

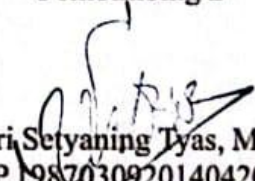
Judul Tugas Akhir : Perancangan Aplikasi Laporan Kinerja Harian Menggunakan Metode Design Thinking Pada Karyawan Samoto
Penulis : Ismail T
NIM : 21240057
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan
Ditandatangani di Jakarta, 7 Juli 2025

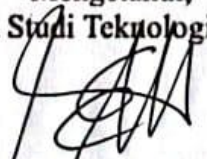
Pembimbing 1


Hafid Setyo Hadi, M.T
NIP. 198305292014041001

Pembimbing 2


Sari Setyaning Tyas, M.Ti
NIP. 198703092014042001

Mengetahui,
Koordinator. Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia


Sanjaya Pinem, M.Sc
NIP. 198902262020121007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismail T.
NIM : 21240057
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2024/2025

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: “Perancangan Aplikasi Laporan Kinerja Harian Menggunakan Metode Design Thinking Pada Karyawan Samoto” adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 5 Juli 2025



Ismail I.

NIM: 21240057

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ismail T.
NIM : 21240057
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain Grafis
Tahun Akademik : 2024/2025

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: “Perancangan Aplikasi Laporan Kinerja Harian Menggunakan Metode Design Thinking Pada Karyawan Samoto” .

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 5 Juli 2025



Ismail T
NIM: 21240057

ABSTRAK

This study aims to develop a prototype of a daily performance report application for employees of PT. Samoto Mega Teknologi using the Design Thinking method. The problem arises from the manual reporting system via WhatsApp, which is unstructured, time-consuming, and makes data tracking difficult. This method was chosen because it can accommodate user needs through five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Requirement data was obtained through a convenience sampling survey, which showed that all divisions of PT Samoto Mega Teknologi consider the current system inefficient. Based on these findings, the application concept was developed with a flowchart using Draw.io and design for prototype through Figma. The research results show that the designed prototype can optimize the performance reporting process, improve team effectiveness and efficiency, and serve as a foundation for full application development in the future.

Keywords: *Design Thinking, Report, Multimedia, Prototype, UI/UX*

Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe aplikasi laporan kinerja harian untuk Karyawan PT. Samoto Mega Teknologi menggunakan metode Design Thinking. Permasalahan muncul dari sistem pelaporan manual via WhatsApp yang tidak terstruktur, memakan waktu, dan menyulitkan pelacakan data. Metode ini dipilih karena dapat mengakomodasi kebutuhan User melalui lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Data kebutuhan diperoleh melalui survei menggunakan metode convenience yang menunjukkan bahwa seluruh divisi PT Samoto Mega Teknologi menilai sistem saat ini tidak efisien. Berdasarkan temuan tersebut, dikembangkan konsep aplikasi dengan flowchart menggunakan Draw.io serta desain dan prototipe melalui Figma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prototipe yang dirancang dapat mengoptimalkan proses pelaporan kinerja, meningkatkan efektivitas dan efisiensi tim, serta menjadi dasar bagi pengembangan aplikasi secara penuh di masa mendatang.

Kata kunci: *Design Thinking, Laporan, Multimedia, Prototipe, UI/UX*

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam proposal Tugas Akhir ini, penulis berperan sebagai perancang dan pengembang sebuah prototipe aplikasi pelaporan kinerja harian pada PT Samoto Mega Teknologi. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun laporan Tugas Akhir berjudul **“Perancangan Aplikasi Laporan Kinerja Harian Menggunakan Metode Design Thinking pada Karyawan Samoto.”**

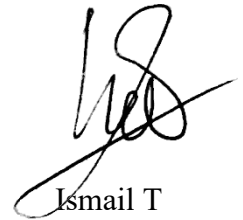
Laporan TA ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Handika Dany Rahmayanti, M.Si., Wakil Direktur Bidang Akademik.
3. Trifajar Yurmama, MT, Ketua Jurusan Desain.
4. Lani Siti Noor Aisyah, M.Ds, Sekretaris Jurusan Desain
5. Sanjaya Pinem, M.Sc, Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia
6. Sari Setyaning Tyas, M.Ti, Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia & Pembimbing II
7. Hafid Setyo Hadi, M.T, Pembimbing I
8. PT. Samoto Mega Teknologi
9. Keluarga
10. Teman-teman

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam tugas akhir ini. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Jakarta, 5 Juli 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ismail T', with a stylized, cursive script.

NIM: 21240057

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	v
ABSTRAK	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penulisan	6
F. Manfaat Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Design Thinking	8
B. Kelemahan Sistem Pelaporan Manual dan Kebutuhan Sistem Digital	10
C. UI/UX dan Rancang Bangun Prototipe	11
D. Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pelaporan Digital dalam Dunia Kerja	12
E. Peran Prototipe dalam Validasi Sistem Informasi	13
F. Studi Terkait Perancangan Aplikasi dan Evaluasi UX/UI	15
BAB III METODE KAJIAN	18
A. Data / Objek Penulisan	18
B. Teknik Pengumpulan Data	18
C. Ruang Lingkup	21
D. Langkah Kerja	22
BAB IV HASIL KAJIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Emphatize	24
B. Define	24
C. Ideate	25
D. Prototype	27
E. Test	33
BAB V PENUTUP	36
A. Kesimpulan	36
B. Implikasi	36
C. Saran	37
DAFTAR PUSTAKA	38
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian yang Relevan.....	15
Tabel 2 Tabel database properties untuk perancangan aplikasi DWR Karyawan Samoto	26
Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Penilaian Responden terhadap Prototipe DWR.....	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil survei pre-test pengumpulan data awal pada karyawan pada Samoto	2
Gambar 2 Flowchart perancangan aplikasi DWR Karyawan Samoto	25
Gambar 3 Halaman Login dan Sign Up.....	27
Gambar 4 Tampilan Halaman Beranda User DWR.....	28
Gambar 5 Halaman Template	28
Gambar 6 Halaman aplikasi DWR untuk membuat laporan pada aplikasi.....	29
Gambar 7 Halaman Konfirmasi untuk mengkonfirmasi laporan pada aplikasi DWR.....	30
Gambar 8 Halaman My Report Aplikasi DWR	30
Gambar 9 Halaman Profil pada hasil perancangan aplikasi DWR	31
Gambar 10 Halaman Login dan Sign Up Administrator	31
Gambar 11 Halaman Dashboard Administrator	32
Gambar 12 Halaman Daftar Laporan.....	32
Gambar 13 Filter Tanggal, Username, Jobdesk dan Status Laporan	32
Gambar 14 Halaman Pengaturan Administrator.....	33
Gambar 15 Hasil survei Post-test pada Karyawan Samoto terkait prototipe perancangan aplikasi DWR.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Penulis.....	42
Lampiran 2 Lembar Bimbingan Tugas Akhir.....	43
Lampiran 3 Survei PT Samoto Mega Teknologi	45
Lampiran 4 Foto Dokumentasi Pre-test & Post-test	47
Lampiran 5 Artikel Publikasi Perancangan Aplikasi Kinerja Harian Menggunakan Metode Design Thinking Pada Samoto	49