



Department of Digital Business

**Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)**

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 3965-3980

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

---

## Perancangan UI/UX Absensi dan Penggajian Pelatih Berbasis Website Menggunakan Metode Design Thinking

Tanty Nazala Asyla, Apriade Voutama

Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Singaperbangsa Karawang

[tantynazalaasyala@gmail.com](mailto:tantynazalaasyala@gmail.com), [apriade.voutama@staff.unsika.ac.id](mailto:apriade.voutama@staff.unsika.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai organisasi untuk memanfaatkan sistem digital dalam mendukung efektivitas pengelolaan administrasi. Namun, proses absensi dan penggajian pelatih pada organisasi olahraga masih banyak dilakukan secara manual menggunakan spreadsheet sehingga menyebabkan keterlambatan rekapitulasi data, potensi kesalahan pencatatan, dan kesulitan dalam monitoring data kehadiran maupun pengelolaan honor pelatih. Selain itu, proses pengelolaan data yang belum terintegrasi juga menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan pencarian data absensi dan penyusunan laporan penggajian secara berkala. Penelitian ini bertujuan merancang UI/UX absensi dan penggajian pelatih berbasis website menggunakan metode Design Thinking. Metode tersebut dipilih karena berorientasi pada kebutuhan pengguna melalui tahapan empathize, define, ideate, prototype, dan test. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan penyebaran kuesioner kepada pelatih, bendahara, sekretaris, dan ketua organisasi. Hasil penelitian berupa prototype website yang dirancang menggunakan pendekatan user-centered design dengan fitur login, dashboard pelatih, absensi harian, riwayat absensi, rekap bulanan, dashboard bendahara, dan laporan penggajian. Selain itu, penelitian ini juga menghasilkan rancangan sistem menggunakan Unified Modeling Language (UML) berupa use case diagram, activity diagram, dan user flow sebagai gambaran alur website. Hasil usability testing menunjukkan bahwa prototype memiliki tampilan antarmuka yang mudah dipahami, navigasi yang jelas, serta fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, perancangan UI/UX absensi dan penggajian pelatih berbasis website menggunakan metode Design Thinking mampu menghasilkan rancangan website yang lebih terstruktur, terintegrasi, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna dalam mendukung pengelolaan administrasi organisasi olahraga.

*Kata kunci:* UI/UX, Website, Absensi, Penggajian, Design Thinking.

### 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh besar terhadap pengelolaan administrasi pada berbagai bidang organisasi [1]. Sistem informasi digunakan sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengolahan data sehingga proses administrasi dapat dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan terintegrasi [2]. Pemanfaatan sistem informasi tidak hanya diterapkan pada perusahaan, tetapi juga mulai digunakan pada organisasi olahraga yang memiliki kebutuhan administrasi dan pengelolaan data secara berkala [3].

Salah satu proses administrasi yang memiliki peran penting dalam organisasi olahraga adalah pengelolaan absensi dan penggajian pelatih [4]. Absensi digunakan sebagai dasar dalam menentukan jumlah kehadiran pelatih dan perhitungan honor pada setiap periode tertentu [5]. Namun, proses absensi dan penggajian pada organisasi olahraga masih banyak dilakukan secara manual menggunakan spreadsheet sehingga menyebabkan proses rekapitulasi data membutuhkan waktu yang cukup lama dan berpotensi menimbulkan kesalahan pencatatan maupun ketidaksesuaian perhitungan honor pelatih.

Selain itu, sistem manual juga menyebabkan pengguna mengalami kesulitan dalam memantau riwayat absensi secara cepat karena data belum tersimpan dalam sistem yang terintegrasi. Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi efektivitas pengelolaan administrasi organisasi, khususnya dalam proses monitoring kehadiran dan pengelolaan penggajian pelatih secara berkala [6].

Digitalisasi sistem absensi dapat membantu proses pencatatan data menjadi lebih terstruktur dan terintegrasi [7]. Namun, pengembangan website tidak hanya berfokus pada fungsi teknis, tetapi juga perlu memperhatikan aspek

User Interface (UI) dan User Experience (UX) agar website mudah digunakan serta mampu memberikan kenyamanan bagi pengguna [8].

Beberapa penelitian sebelumnya membahas perancangan UI/UX sistem absensi berbasis website menggunakan metode Design Thinking. Akan tetapi, sebagian besar penelitian hanya berfokus pada proses pencatatan kehadiran tanpa integrasi dengan pengelolaan penggajian. Selain itu, penelitian terkait perancangan UI/UX absensi dan penggajian pelatih pada organisasi olahraga masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan berupa perancangan UI/UX website yang mengintegrasikan proses absensi dan penggajian pelatih dalam satu sistem berbasis website dengan pendekatan Design Thinking yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang UI/UX absensi dan penggajian pelatih berbasis website menggunakan metode Design Thinking agar menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan mampu membantu proses administrasi organisasi secara lebih efektif.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking sebagai pendekatan dalam perancangan UI/UX absensi dan penggajian pelatih berbasis website [9]. Design Thinking merupakan pendekatan human-centered design yang digunakan untuk memahami kebutuhan pengguna dan menghasilkan solusi berdasarkan permasalahan yang ditemukan selama proses penelitian [10].

Tahapan Design Thinking terdiri dari empathize, define, ideate, prototype, dan test. Alur tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Design Thinking

### 2.1. Empathize

Tahap pertama dalam Design Thinking adalah Empathize, yaitu proses memahami kebutuhan dan permasalahan pengguna secara langsung melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna [11]. Wawancara dilakukan kepada pelatih dan bendahara sebagai pengguna utama sistem untuk mengidentifikasi kendala dalam pencatatan dan rekapitulasi kehadiran.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi permasalahan dan kendala yang dialami pengguna, seperti risiko kesalahan perhitungan, keterlambatan rekap data, serta kesulitan dalam monitoring kehadiran secara real-time.

### 2.2. Define

Tahap Define merupakan proses mendefinisikan kembali permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap Empathize [11]. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan pengguna dan perumusan problem statement sebagai dasar perancangan solusi.

Permasalahan utama yang dirumuskan adalah belum tersedianya sistem absensi berbasis web yang mampu memfasilitasi pencatatan kehadiran pelatih secara terstruktur, terintegrasi, dan mudah digunakan oleh pelatih maupun bendahara [9].

### 2.3. Ideate

Tahap Ideate merupakan tahap pengembangan ide solusi berdasarkan problem statement yang telah ditentukan [12]. Pada tahap ini dilakukan proses brainstorming untuk merancang konsep fitur utama sistem, seperti halaman login, dashboard pelatih, fitur input absensi, rekapitulasi kehadiran, dan laporan bulanan.

Hasil dari tahap ini kemudian langsung divisualisasikan dalam bentuk prototype berbasis web untuk menghasilkan representasi yang lebih realistis.

### 2.4. Prototype

Tahap Prototype merupakan proses pembuatan model visual dari solusi yang telah dirancang pada tahap Ideate [11]. Prototype dikembangkan dalam bentuk antarmuka berbasis web yang interaktif dengan bantuan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk mempercepat proses desain [13]. Prototype yang dihasilkan mencakup fitur utama seperti halaman login, dashboard, input absensi, serta rekapitulasi data dan perhitungan gaji. Pendekatan ini menghasilkan high-fidelity prototype yang memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan sistem.

Prototype bertujuan untuk memvisualisasikan rancangan antarmuka sehingga dapat diuji sebelum tahap implementasi dilakukan [11]. Pada tahap ini, rancangan sudah menggambarkan struktur menu, tata letak komponen, serta elemen visual yang mendukung kemudahan penggunaan.

### 2.5. Test

Tahap terakhir adalah Test, yaitu proses pengujian prototype kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik [11]. Pengujian dilakukan dengan meminta pelatih dan bendahara mencoba prototype yang telah dibuat, kemudian memberikan evaluasi terkait kemudahan penggunaan, kejelasan navigasi, dan kesesuaian fitur dengan kebutuhan [14].

Hasil pengujian digunakan sebagai dasar perbaikan desain sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut [15]. Tahap ini memastikan bahwa rancangan UI/UX yang dihasilkan telah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung efisiensi proses administrasi absensi.

Pengujian dilakukan menggunakan metode usability testing berbasis kuesioner untuk mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap prototype yang telah dirancang.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Empathize

Tahap empathize merupakan tahap awal dalam metode Design Thinking yang bertujuan untuk memahami kebutuhan, pengalaman, serta permasalahan yang dialami pengguna dalam proses absensi pelatih. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner kepada pihak yang terlibat langsung dalam kegiatan organisasi, khususnya dalam proses pencatatan dan pengelolaan absensi pelatih.

Kuesioner disebar secara online menggunakan Google Form kepada lima responden yang terdiri dari beberapa peran dalam organisasi, yaitu pelatih, bendahara, ketua organisasi, dan sekretaris. Pemilihan responden dilakukan karena mereka merupakan pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses absensi pelatih. Tabel 1 menunjukkan profil responden yang berpartisipasi dalam pengisian kuesioner.

Tabel 1. Profil Responden Penelitian

No	Peran Responden	Jumlah
1	Pelatih	2 (Dua)
2	Bendahara	1 (Satu)
3	Ketua Organisasi	1 (satu)
4	Sekretaris	1 (Satu)

Responden yang terlibat memiliki peran penting dalam kegiatan organisasi sehingga diharapkan dapat memberikan informasi yang relevan mengenai proses absensi pelatih yang saat ini digunakan.

Untuk menggali informasi mengenai kondisi sistem absensi yang berjalan saat ini serta kebutuhan pengguna terhadap sistem absensi yang akan dirancang, peneliti menyusun beberapa pertanyaan kuesioner yang disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda terlibat dalam proses pencatatan atau rekap absensi pelatih?
2	Proses pencatatan absensi saat ini masih dilakukan secara manual
3	Sistem absensi saat ini cukup memakan waktu dalam proses rekap data
4	Proses perhitungan gaji berdasarkan absensi berpotensi terjadi kesalahan
5	Saya kesulitan memantau riwayat absensi secara cepat
6	Sistem absensi berbasis web akan membantu meningkatkan efisiensi kerja
7	Kendala apa yang paling sering Anda alami dalam proses absensi saat ini?
8	Fitur apa yang menurut Anda paling dibutuhkan dalam sistem absensi pelatih?

Berdasarkan hasil kuesioner yang diperoleh, sebagian besar responden menyatakan bahwa proses pencatatan absensi pelatih saat ini masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan proses rekapitulasi data membutuhkan waktu yang cukup lama serta berpotensi menimbulkan kesalahan dalam perhitungan gaji pelatih.

Selain itu, beberapa responden juga menyampaikan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam memantau riwayat absensi secara cepat karena data absensi belum tersimpan dalam sistem yang terintegrasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa sistem absensi yang digunakan saat ini masih memiliki beberapa keterbatasan dalam mendukung efisiensi pengelolaan data kehadiran pelatih.

Berdasarkan masukan yang diberikan responden, sebagian besar responden mengharapkan adanya sistem absensi berbasis web yang dapat mempermudah proses pencatatan kehadiran, menyediakan fitur rekapitulasi absensi secara otomatis, serta menampilkan riwayat absensi pelatih secara lebih terstruktur dan mudah diakses.

Hasil dari tahap *empathize* ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam mengidentifikasi kebutuhan pengguna dan merumuskan permasalahan utama yang akan dianalisis lebih lanjut pada tahap.

### **3.2. Define**

Tahap *define* merupakan tahap analisis untuk merumuskan permasalahan utama berdasarkan informasi yang diperoleh pada tahap *empathize*. Pada tahap ini dilakukan pengolahan dan pengelompokan data hasil kuesioner untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna serta kendala yang terjadi dalam proses absensi pelatih.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari lima responden yang terdiri dari pelatih, bendahara, ketua organisasi, dan sekretaris, diketahui bahwa proses absensi pelatih yang saat ini digunakan masih dilakukan secara manual menggunakan pencatatan berbasis spreadsheet. Proses tersebut dinilai kurang efisien karena memerlukan waktu yang cukup lama dalam proses pencatatan maupun rekapitulasi data kehadiran.

Selain itu, sistem absensi yang masih dilakukan secara manual juga berpotensi menimbulkan kesalahan dalam proses perhitungan gaji pelatih yang didasarkan pada jumlah kehadiran. Hal ini terjadi karena data absensi belum terintegrasi dalam suatu sistem yang dapat melakukan pengolahan data secara otomatis.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah kesulitan pengguna dalam memantau riwayat absensi pelatih secara cepat. Pengguna harus melakukan pengecekan data secara manual sehingga proses pencarian informasi menjadi kurang praktis dan memerlukan waktu yang lebih lama.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan bahwa organisasi membutuhkan sebuah sistem absensi pelatih berbasis web yang mampu memfasilitasi proses pencatatan kehadiran secara lebih terstruktur, terintegrasi, dan mudah digunakan oleh pengguna.

Sistem yang dirancang diharapkan dapat membantu pelatih dalam melakukan pencatatan absensi secara digital, serta membantu bendahara dalam melakukan rekapitulasi data absensi dan perhitungan gaji pelatih secara lebih akurat dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, beberapa kebutuhan utama pengguna yang dapat diidentifikasi antara lain:

1. Sistem absensi yang dapat mencatat kehadiran pelatih secara digital.
2. Sistem yang dapat menampilkan riwayat absensi pelatih secara terstruktur.
3. Fitur rekapitulasi absensi yang dapat dilakukan secara otomatis.
4. Sistem yang dapat mempermudah proses monitoring absensi oleh pengelola organisasi.
5. Sistem yang dapat diakses melalui web sehingga memudahkan pengguna dalam mengelola data absensi.

Hasil identifikasi kebutuhan pengguna ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam tahap berikutnya yaitu tahap Ideate, yaitu proses pengembangan ide solusi dan perancangan konsep sistem absensi pelatih berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan pengguna..

### **3.3. Ideate**

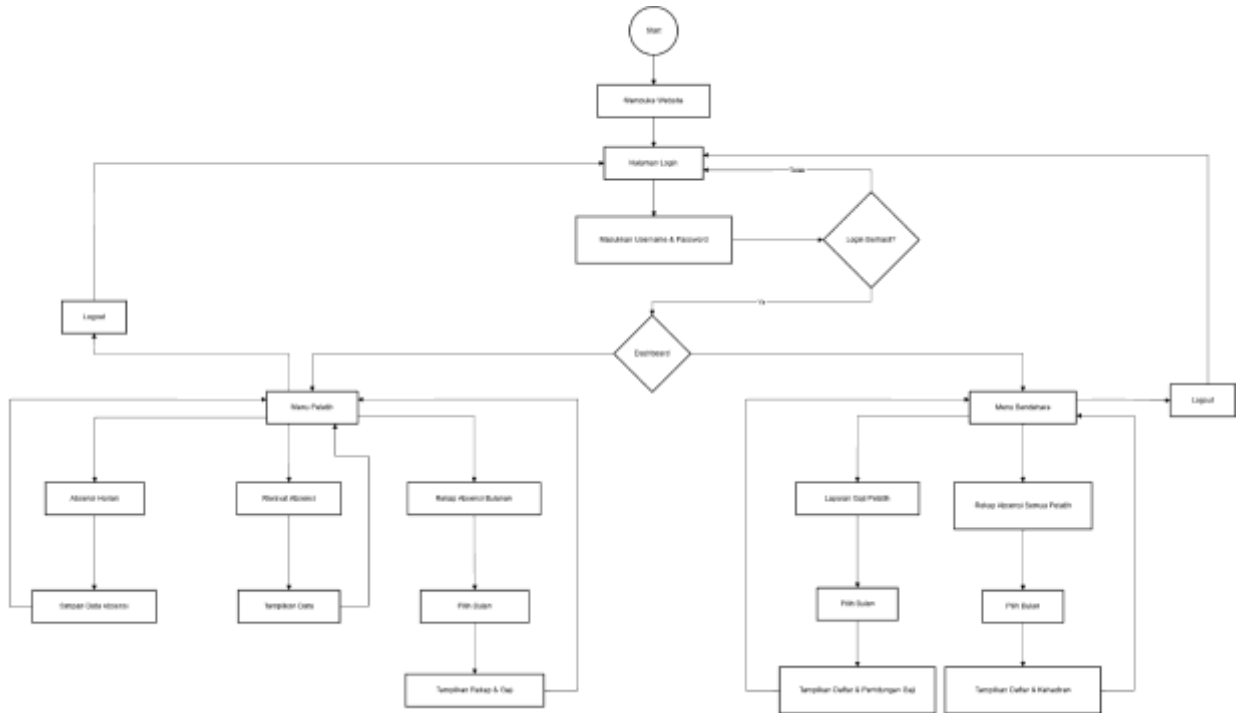
Pada tahap ideate, dilakukan proses brainstorming untuk menghasilkan solusi berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi. Hasil dari proses ini berupa penentuan fitur utama sistem seperti login, dashboard, input absensi, rekapitulasi, dan laporan gaji. Ide yang dihasilkan bertujuan untuk menjawab permasalahan pengguna yang telah diidentifikasi pada tahap Empathize dan Define. Dalam penelitian tahap ini dilakukan perancangan UML berupa user flow, use case diagram dan activity diagram sebagai gambaran alur sistem dan interaksi pengguna dengan website.

#### **3.3.1 User Flow**

User flow merupakan gambaran alur interaksi pengguna saat menggunakan sistem atau aplikasi. Dengan adanya user flow, perancang sistem dapat memahami bagaimana pengguna akan berpindah dari satu fitur ke fitur lainnya secara sistematis.

Pada penelitian ini, user flow dirancang untuk menggambarkan alur utama yang akan dilakukan oleh pengguna saat mengakses website, mulai dari membuka website hingga menggunakan fitur-fitur utama yang tersedia. Perancangan user flow ini bertujuan untuk memastikan bahwa alur penggunaan aplikasi mudah dipahami dan memberikan pengalaman penggunaan yang efektif bagi pengguna.

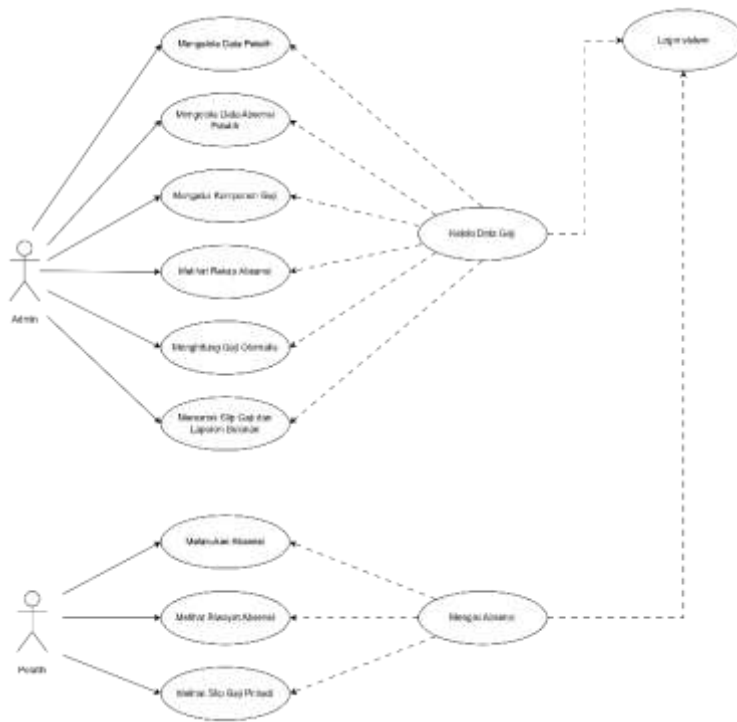
Berikut merupakan rancangan user flow dari sistem yang akan dikembangkan.



Gambar 3.1 User Flow.

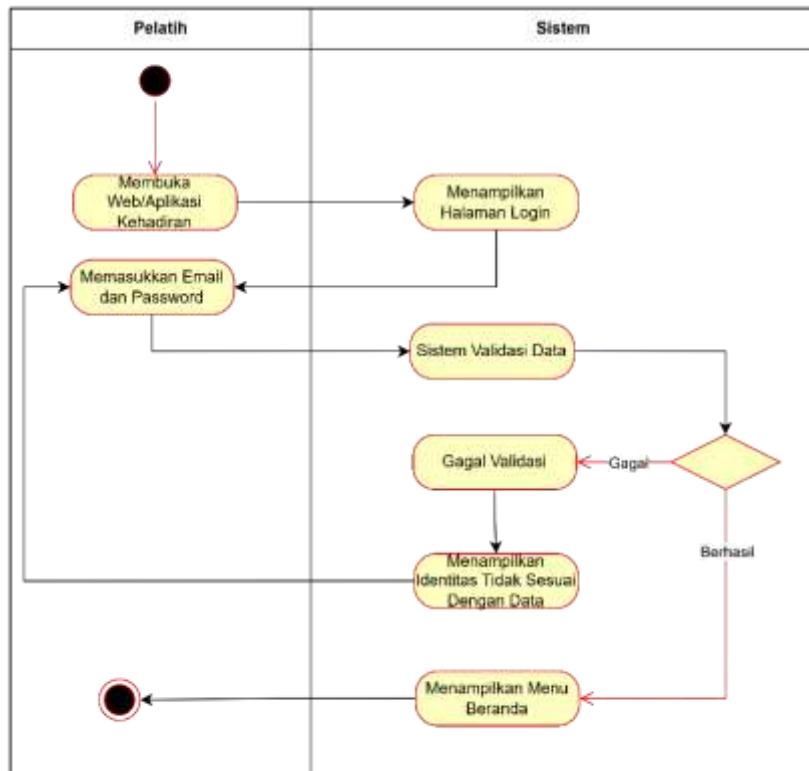
### 3.3.2 Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dengan website absensi dan penggajian pelatih. Pengguna utama pada website terdiri dari pelatih dan bendahara yang memiliki hak akses berbeda sesuai kebutuhan sistem.

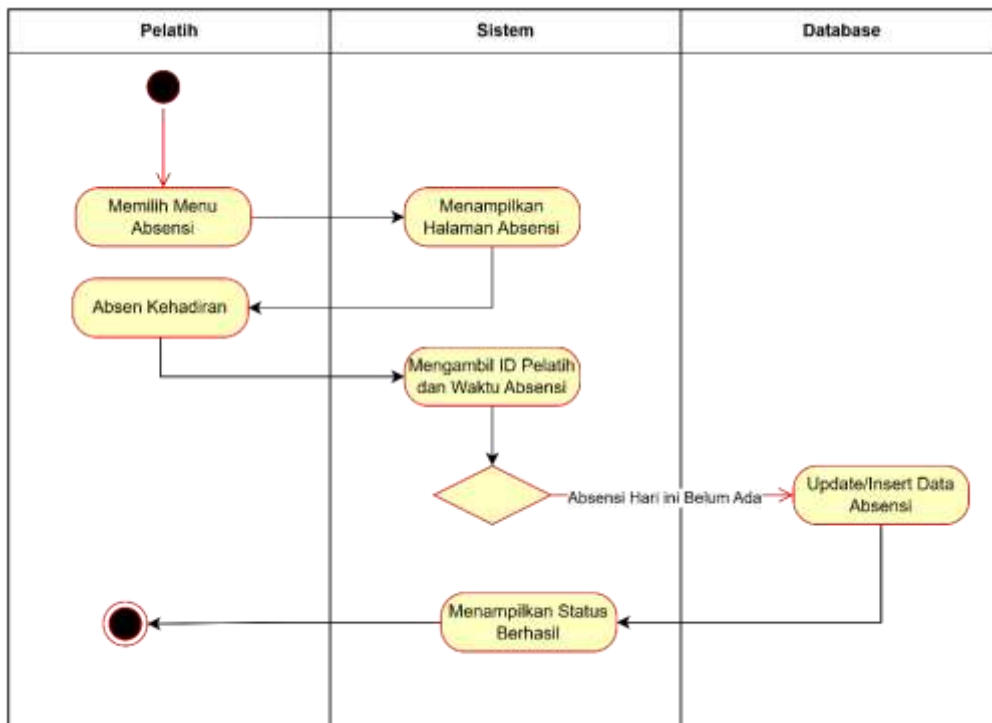


Gambar 3.2 Use Case Diagram

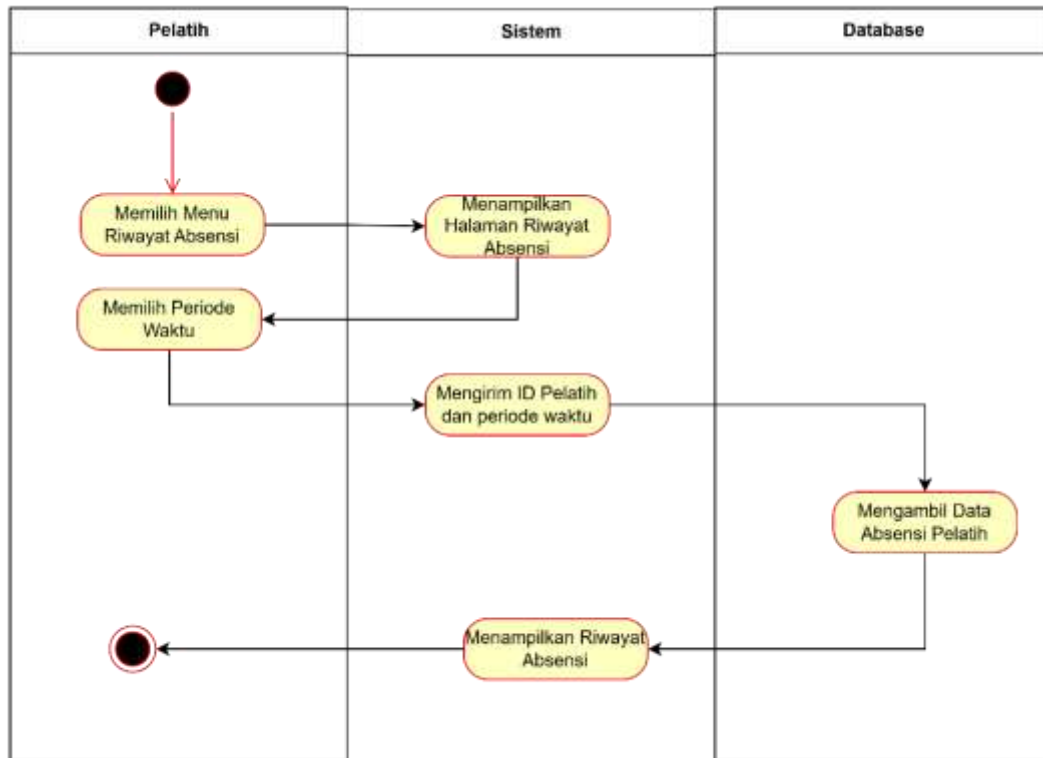
### 3.3.2 Activity Diagram



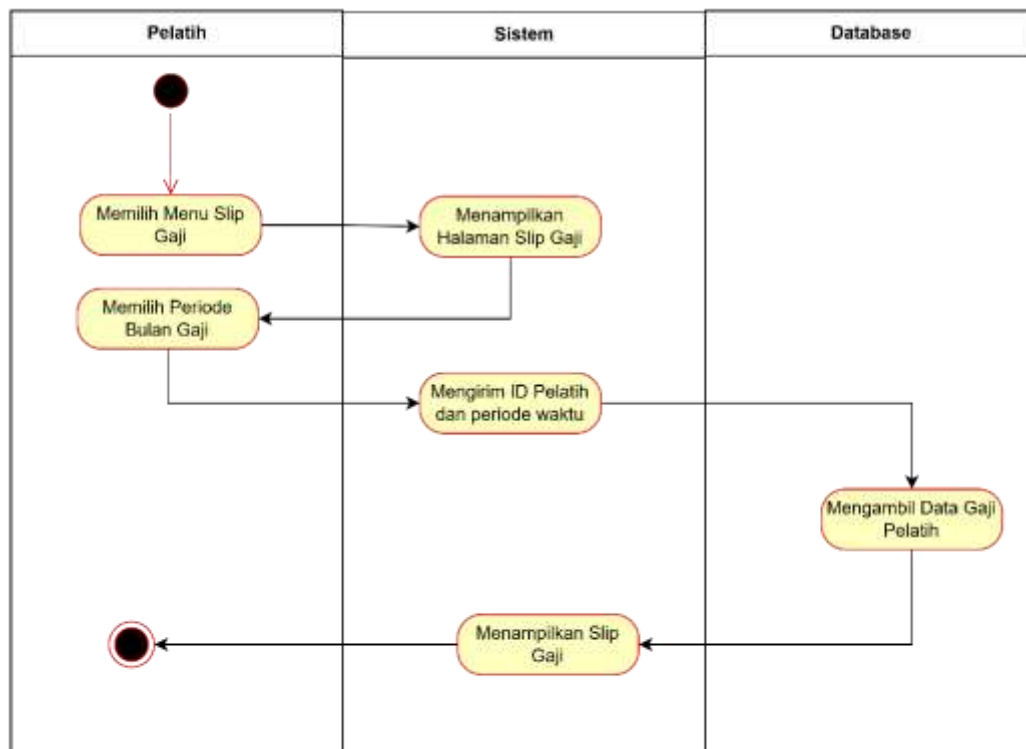
Gambar 3.3 Activity Diagram Login Pelatih



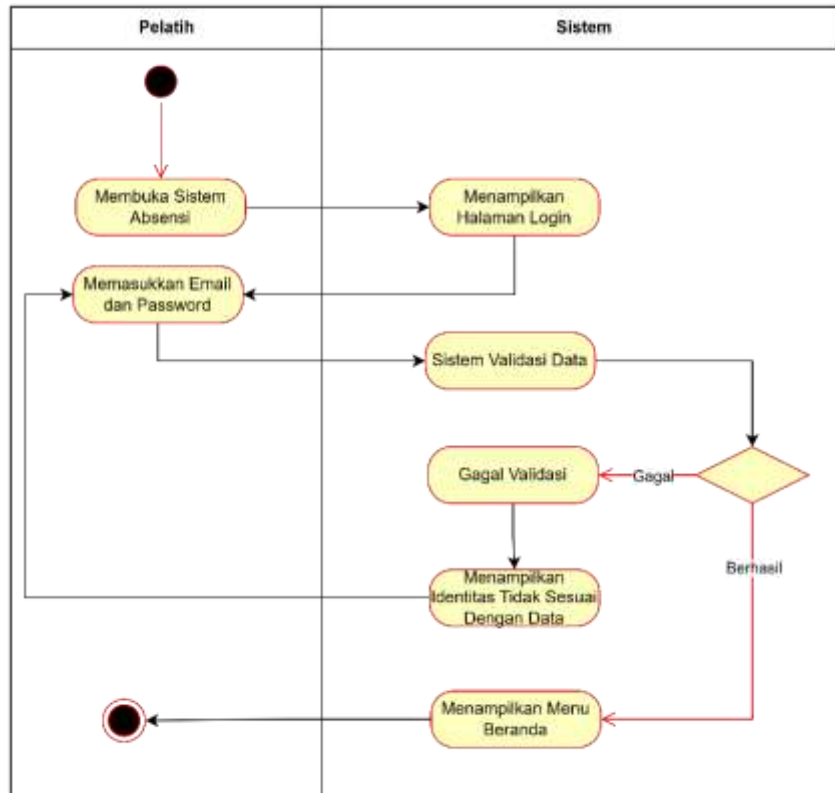
Gambar 3.4 Activity Diagram Absensi Pelatih



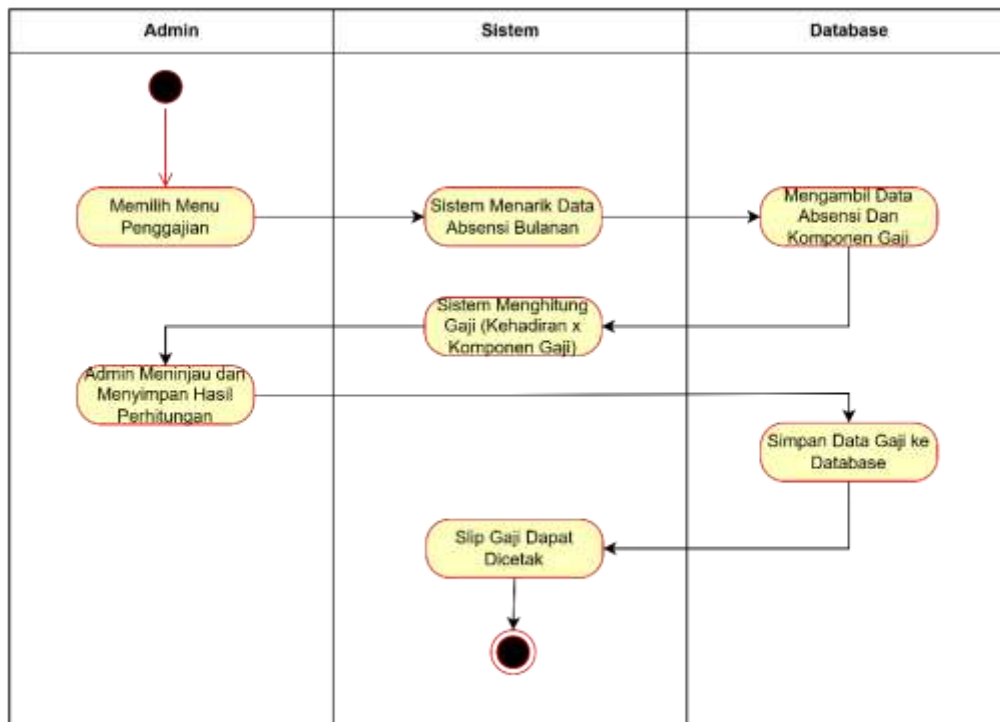
Gambar 3.5 Activity Diagram Pelatih Melihat Riwayat Absensi



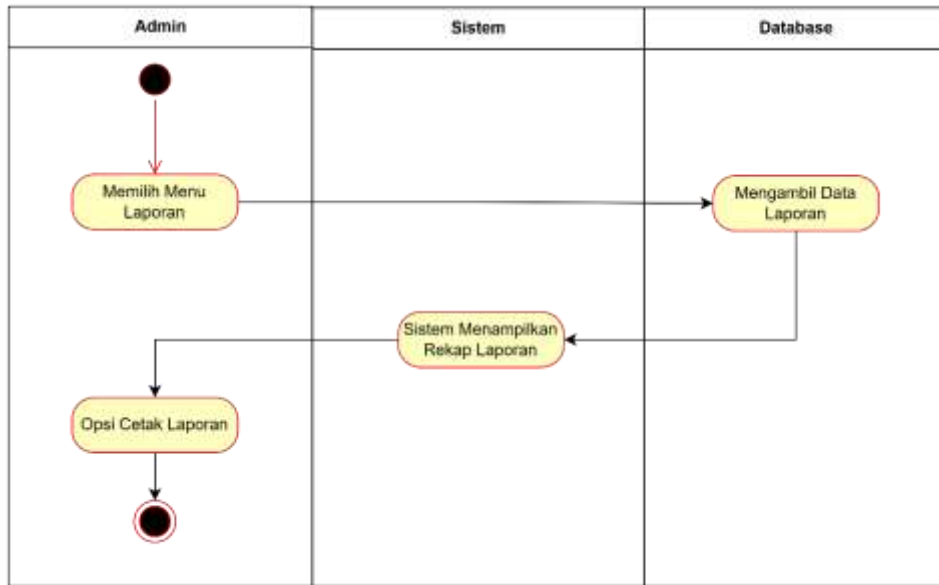
Gambar 3.6 Activity Diagram Pelatih Melihat Slip Gaji Pribadi



Gambar 3.7 Activity Diagram Login Admin



Gambar 3.8 Activity Diagram Admin Perhitungan Gaji



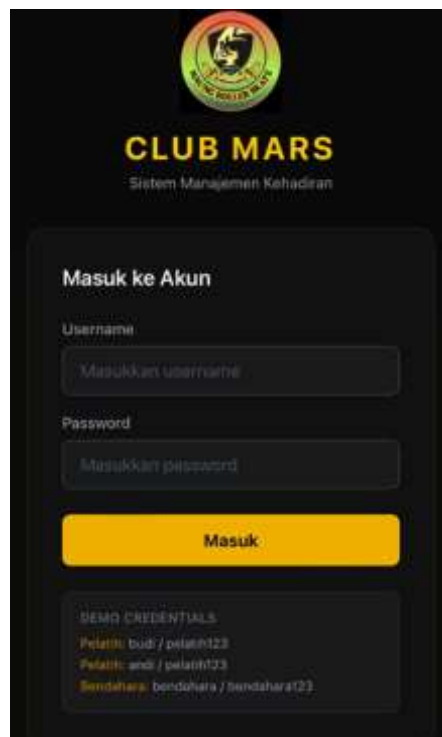
Gambar 3.9 Activity Diagram Admin Melihat Laporan

### 3.4. Prototype

Hasil perancangan kemudian diimplementasikan dalam bentuk prototype berbasis web yang interaktif. Prototype ini dikembangkan untuk merepresentasikan tampilan dan fungsi utama sistem secara langsung sehingga dapat digunakan sebagai media simulasi penggunaan sistem.

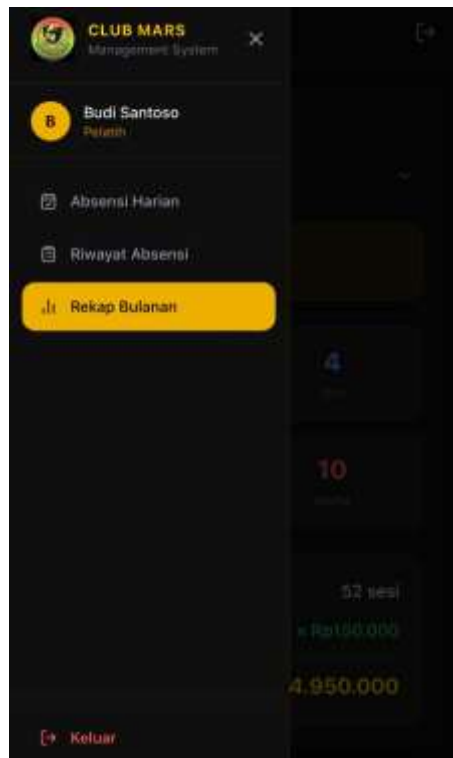
Prototype yang dihasilkan terdiri dari beberapa halaman utama, yaitu:

#### 3.4.1. Halaman Login

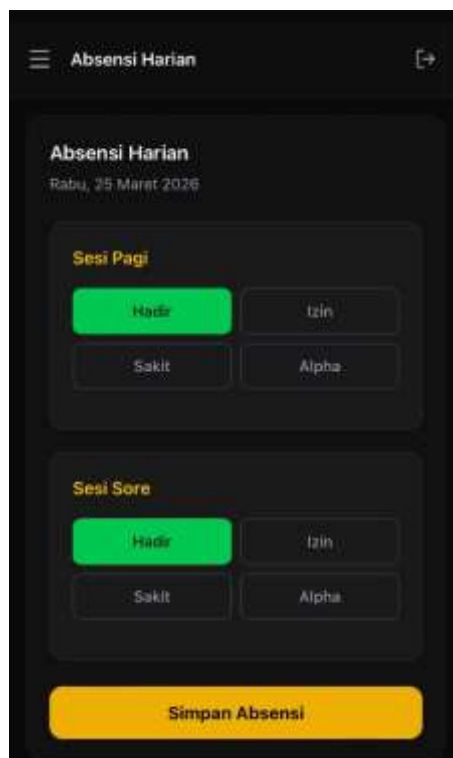


Gambar 3. Halaman Login

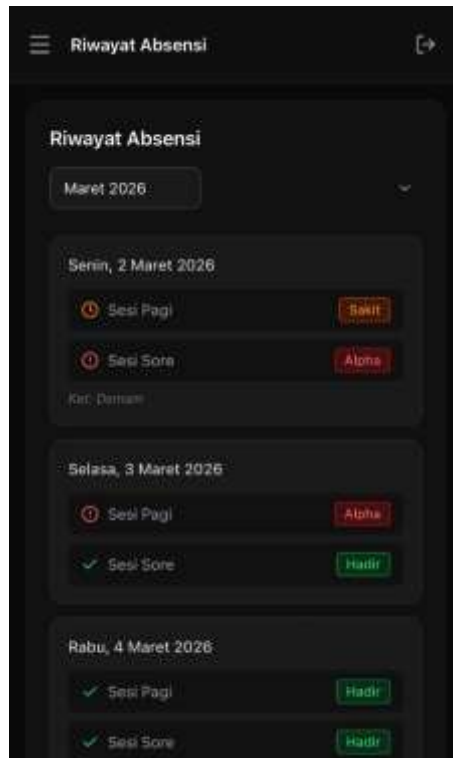
### 3.4.2. Menu Pelatih



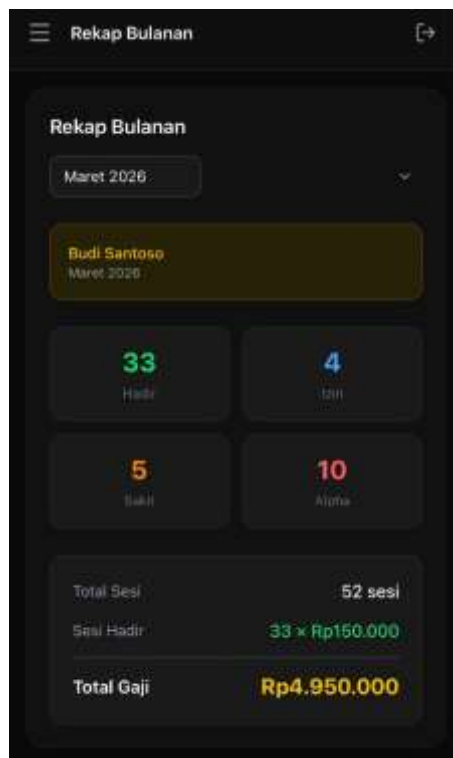
Gambar 4. Dashboard Pelatih



Gambar 5. Absensi Harian

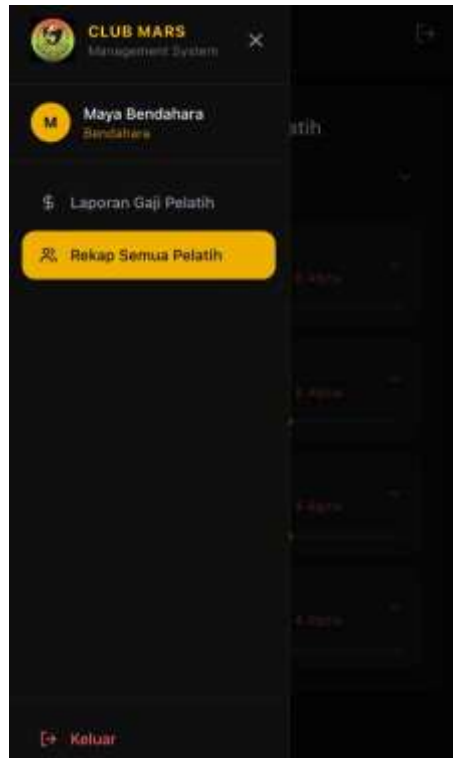


Gambar 6. Riwayat Absensi

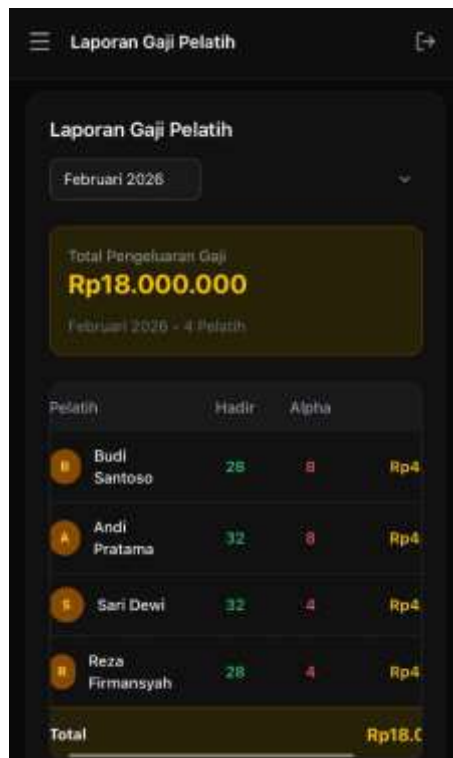


Gambar 7. Rekap Bulanan

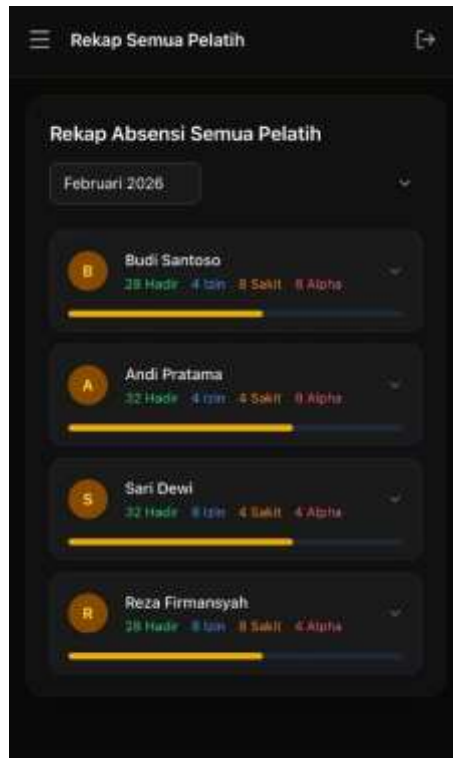
### 3.4.3. Menu Bendahara



Gambar 8. Dashboard Bendahara



Gambar 9. Laporan Gaji



Gambar 10. Rekap Seluruh Pelatih

Secara keseluruhan, desain antarmuka dibuat dengan prinsip sederhana, konsisten, dan mudah dipahami untuk meningkatkan kenyamanan pengguna.

### 3.5. Test

Tahap test dilakukan untuk mengevaluasi prototype yang telah dirancang menggunakan metode usability testing. Pengujian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan (usability), kejelasan navigasi, tampilan antarmuka, serta kesesuaian fitur sistem dengan kebutuhan pengguna.

Proses pengujian dilakukan dengan melibatkan lima responden yang terdiri dari pelatih, bendahara, ketua organisasi, dan sekretaris. Responden diminta untuk mencoba prototype web absensi pelatih yang telah dikembangkan, kemudian memberikan penilaian melalui kuesioner evaluasi.

Instrumen kuesioner yang digunakan mengacu pada pendekatan skala Likert, dengan indikator yang disusun berdasarkan aspek usability. Indikator pertanyaan yang digunakan dalam kuesioner usability testing disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Indikator Kuesioner Usability Testing

No	Indikator	Deskripsi
1	Kemudahan Penggunaan	Sistem mudah dipahami dan digunakan
2	Navigasi	Menu dan alur sistem mudah diikuti
3	Tampilan Antarmuka	Desain tampilan menarik dan jelas
4	Kesesuaian Fitur	Fitur sesuai kebutuhan pengguna
5	Efisiensi Sistem	Sistem mempercepat pekerjaan pengguna

Hasil pengolahan data kuesioner usability testing disajikan dalam bentuk persentase tingkat persetujuan responden yang ditunjukkan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Kuesioner Usability Testing

No	Indikator	Sangat Setuju	Setuju	Cukup	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Kemudahan Penggunaan	3 (60%)	2 (40%)	0	0	0
2	Navigasi	2 (40%)	3 (60%)	0	0	0
3	Tampilan Antarmuka	3 (60%)	2 (40%)	0	0	0
4	Kesesuaian Fitur	4 (80%)	1 (20%)	0	0	0
5	Efisiensi Sistem	3 (60%)	2 (40%)	0	0	0

Berdasarkan hasil kuesioner yang ditunjukkan pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap sistem yang dirancang. Indikator kesesuaian fitur memperoleh nilai tertinggi dengan tingkat persetujuan sebesar 80% pada kategori sangat setuju, yang menunjukkan bahwa fitur yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Selain itu, indikator kemudahan penggunaan, tampilan antarmuka, dan efisiensi sistem juga menunjukkan hasil yang dominan pada kategori sangat setuju dan setuju. Hal ini menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat usability yang baik dan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman bagi pengguna.

Dari segi navigasi, seluruh responden menyatakan bahwa sistem mudah digunakan dan tidak membingungkan, sehingga pengguna dapat dengan cepat memahami alur penggunaan sistem tanpa memerlukan pelatihan khusus.

Secara keseluruhan, hasil usability testing menunjukkan bahwa prototype yang dirancang telah memenuhi kebutuhan pengguna serta mampu meningkatkan efisiensi dalam proses pencatatan dan pengelolaan absensi pelatih. Meskipun demikian, beberapa responden memberikan saran berupa penambahan fitur notifikasi serta peningkatan visualisasi data pada halaman rekap agar lebih informatif.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa pendekatan Design Thinking yang digunakan dalam penelitian berhasil menghasilkan desain yang berorientasi pada pengguna (user-centered design) dan memiliki tingkat usability yang baik.

Dengan demikian, seluruh tahapan Design Thinking telah berhasil dilalui dan menghasilkan rancangan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, perancangan UI/UX absensi dan penggajian pelatih berbasis website menggunakan metode Design Thinking berhasil menghasilkan prototype yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Prototype yang dirancang memiliki fitur login, absensi harian, riwayat absensi, rekap bulanan, dan laporan penggajian yang mampu membantu proses administrasi secara lebih efektif dibandingkan metode manual sebelumnya. Hasil usability testing menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik, navigasi yang jelas, serta tampilan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, penerapan metode Design Thinking mampu menghasilkan rancangan UI/UX yang berorientasi pada pengguna dan mendukung efektivitas pengelolaan absensi dan penggajian pelatih.

#### Referensi

- [1] R. Khaliq, M. Irwan, and P. Nasution, "Perkembangan Sistem Informasi Manajemen (SIM) Di Indonesia." [Online]. Available: <https://jurnal.itte.web.id/index.php/jibs/index>
- [2] G. Khairunnisa, A. Voutama Sistem Informasi, and U. H. Singaperbangsa Karawang Jalan Ronggo Waluyo Karawang, "PENERAPAN UML DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMINJAMAN INVENTARIS BERBASIS WEB DI BEM FASILKOM UNSIKA," 2024.

- [3] M. Trifena, A. Voutama, and A. A. Ridha, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI SISTEM PENDAFTARAN RUMAH SAKIT SARASWATI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 7, no. 2, pp. 113–123, 2023.
- [4] R. Gustina and H. Leidiyana, "SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL," *JSiI / Jurnal Sistem Informasi* /, vol. 7, Mar. 2020.
- [5] A. Syukron and M. H. Abdurrazaq, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Dengan Metode Waterfall," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika74>
- [6] L. Q. M. Rumakat, "Analisis Efektivitas Pelayanan Publik dalam Penerapan Sistem Administrasi Berbasis Elektronik di Pemerintah Daerah," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 2, pp. 4282–4289, Jun. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i2.1193.
- [7] S. C. Susilowati and A. Voutama, "Desain UI/UX Adaptif Website Absensi Karyawan: Komparasi Desktop dan Mobile Dengan ACD," *Jurnal Ilmu Komputer dan Bisnis*, vol. 16, no. 2a, pp. 11–23, Dec. 2025, doi: 10.47927/jikb.v16i2a.1075.
- [8] M. Aliffigo Yogatura, A. Voutama Sistem Informasi, U. H. Singaperbangsa Karawang Ji Ronggo Wahlujo, and K. Telukjambe Timur, "PERANCANGAN UI/UX UNTUK PLATFORM E-LEARNING KELAS FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FIGMA," 2024.
- [9] Z. D. Anjarsari, D. A. Dermawan, and A. Kurmiawan, "Perancangan Antarmuka Pengguna Aplikasi Absensi Kerja Berbasis Mobile Dengan Metode Design Thinking: Studi Kasus PT QLCom Solusi Bisnis."
- [10] B. A. Tamba, "PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI MOBILE PRESENSI KEGIATAN KAMPUS DENGAN MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 3, Jul. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i3.7223.
- [11] P. S. Rosiana, A. Voutama, and A. A. Ridha, "PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PEMBELIAN HASIL TANI BERBASIS MOBILE DENGAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Jul. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3048.
- [12] A. Karimullah, A. Rizal, and A. S. Y. Irawan, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI TRANSPORTASI PUBLIK BERBASIS MOBILE DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 3, Aug. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4855.
- [13] Y. I. Syuhardi and A. Prastomo, "Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan," *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, vol. 4, no. 1, pp. 559–566, Apr. 2025, doi: 10.31004/riggs.v4i1.714.
- [14] Habib Reza Pahlawan, R. Amaranti, and A. A. Nurrahman, "Perbaikan Usability pada Aplikasi Goopo dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Bandung Conference Series: Industrial Engineering Science*, vol. 4, no. 2, pp. 944–960, Aug. 2024, doi: 10.29313/bcsies.v4i2.15173.
- [15] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, and N. Sulistiyowati, "INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS Perancangan UI / UX Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking," vol. 7, no. 1, pp. 1–10.