

# Implementasi *Design Thinking* Untuk Pengembangan Aplikasi *Website Daily Checkpoint Motion Designer* Dengan *Framework Laravel*

Feliana Amara Pasha<sup>1\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1\*</sup>[Felianaamara@email.com](mailto:Felianaamara@email.com)

(\* : coressponding author)

**Abstrak**– Esensi dari aktivitas desain adalah memikirkan cara dari apapun yang kita rancang bisa menjadi lebih baik dalam memenuhi kebutuhan dari penggunaanya. Oleh karena itu, proses inovasi yang menggunakan metode pendekatan *design thinking* bisa dikatakan sebagai *Human Centered Design*. Karena fokusnya memang membantu si pengguna atau manusia untuk menyelesaikan masalahnya dan mencapai apa yang menjadi aspirasinya. Hal ini yang menjadikannya sangat cocok untuk menjawab permasalahan dan kendala yang ada pada tim *Motion Designer* di PT. Ruang Raya Indonesia sehingga menjadi lebih mudah untuk mempertimbangkan dalam memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software.

**Kata Kunci:** *Design Thinking, Motion Designer, daily checkpoint, Website, laravel*

**Abstract**–The essence of the design activity is thinking about ways that whatever we design can better meet the needs of its users. Therefore, the innovation process that uses the design thinking approach method can be said to be Human Centered Design. Because the focus is indeed helping the user or human to solve their problems and achieve what they aspire to. This is what makes it very suitable to answer the problems and constraints that exist in the Motion Designer team at PT. Ruang Raya Indonesia so that it becomes easier to consider in visualizing, specifying, building, and documenting a software development system.

**Keywords:** *Design Thinking, Motion Designer, Daily Checkpoint, Website, Laravel*

## 1. PENDAHULUAN

Setiap instansi baik itu rintisan (*startup*) maupun korporasi (*corporate*) memiliki budaya kerjanya masing-masing. Budaya kerja tersebut dibangun dengan maksud agar karyawan mampu bekerja lebih efektif dan efisien untuk tercapainya tujuan bersama yang telah dicantumkan di dalam visi dan misi instansi sehingga menjadikannya sebagai tolak ukur keberhasilan.

Dalam budaya kerja ini, penerapan manajemen sumber daya manusia sangat diperlukan. Dalam manajemen sumber daya manusia (SDM) terdapat beberapa bagian yang tercakup didalamnya, seperti proses alur rekrutmen, penempatan kerja, penggajian, laporan kinerja pekerjaan dan segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan karyawan. Salah satu kegiatan yang dilakukan dalam aktivitas manajemen sumber daya manusia adalah penilaian kinerja karyawan.

Kinerja merupakan suatu fungsi dari motivasi dan kemampuan untuk menyelesaikan tugas atau pekerjaan. Seseorang sepatutnya memiliki derajat kesediaan dan tingkat kemampuan tertentu sesuai dengan tanggung jawab yang tertera pada kontrak kerja. Kinerja merupakan perilaku nyata yang ditampilkan oleh setiap orang sebagai prestasi kerja yang dihasilkan oleh pegawai sesuai dengan perannya dalam instansi[3]. Kinerja karyawan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam upaya instansi untuk mencapai tujuan.

Untuk melihat kinerja karyawan, diperlukan aktualisasi laporan pencatatan dari setiap pekerjaan yang telah karyawan tersebut lakukan setiap harinya sesuai dengan tugas yang dibebankan. Pencatatan laporan pekerjaan bisa menggunakan berbagai macam media dan metode.

Dalam tim *Motion Designer* PT. Ruang Raya Indonesia, jurnal yang telah berjalan dan diimplementasi untuk mencatat kinerja tiap individu memanfaatkan fitur *Google* yakni *Google Form*. Setiap *Motion Designer* wajib mencatat dan mengirim laporan sesuai dengan jenis pekerjaan yang telah dilakukannya setiap hari, sehingga pekerjaan tersebut hanya diketahui olehnya dan hanya bisa dibaca dan diterima oleh akun admin. *Motion Designer* sendiri akan menerima laporan dari hasil pengajuan yang dilakukannya selama sebulan berupa dokumen dengan ekstensi *pdf*.

Namun pada prakteknya ditemukan berbagai macam tantangan dan kendala. Dari hasil implementasi dan evaluasi yang telah dilakukan, alur kerja ini memiliki banyak kekurangan dan keterbatasan. Diantaranya sistem ini terlalu abstrak, karena semua pencatatan kerja ditulis sendiri oleh *Motion Designer*. Tidak ada transparansi antara *Motion Designer* dan *Project Manager*, karena dalam penulisannya yang mengetahui beban kerja tiap individu adalah dirinya masing-masing, tanpa terhubung pada lembar dokumen manapun. Dari format penulisan laporan sendiri masih cenderung berantakan, tiap individu bisa berbeda format penulisannya. Karena aspek terlalu abstrak ini sehingga membuat pengolahan datanya lumayan sulit. Admin akan kebingungan saat nanti mengumpulkan keseluruhan data dan melakukan tinjauan kinerja.

Untuk menanggulangi segala kendala yang ada, diperlukan sebuah sistem yang lebih baik untuk menggantikan pencatatan pekerjaan harian dari *Motion Designer* yang telah ada agar data yang masuk dapat lebih terstruktur dan rapih. Pembangunan sistem aplikasi *Motion Designer Daily Checkpoint* menggunakan *Framework* Laravel merupakan solusi dalam pengelolaan pencatatan kinerja para *Motion Designer* kepada pengurus keanggotaan serikat. *Motion Designer* dapat dengan lebih mudah melaporkan setiap pekerjaan yang dilakukannya dan para *Project Manager* beserta jajaran manajemen dapat melihat data dari setiap laporan *Motion Designer* lebih mudah. Hal ini diharapkan akan membantu pengolahan data kinerja diakhir berlangsung dengan efektif dan efisien.

Untuk mewujudkan dan membangun sistem aplikasi *Motion Designer Daily Checkpoint*, dibutuhkan kemampuan untuk menganalisa, memproses dan menentukan solusi terhadap permasalahan yang terjadi. Karena itu, menurut penulis metode yang sangat cocok untuk menyelesaikan permasalahan ini adalah dengan menggunakan metodologi *Design Thinking* yang telah dibuat dan dikembangkan oleh para ahli. Menurut Hussein (2018) *design thinking* adalah alat yang digunakan dalam penyelesaian masalah, permasalahan desain dan pembentukan masalah. *Design Thinking* merupakan cara atau proses berpikir ala *Designer*.

Esensi dari aktivitas desain adalah memikirkan cara dari apapun yang kita rancang bisa menjadi lebih baik dalam memenuhi kebutuhan dari penggunaannya. Oleh karena itu, proses inovasi yang menggunakan metode pendekatan *design thinking* bisa dikatakan sebagai *Human Centered Design*. Karena fokusnya memang membantu si pengguna atau manusia untuk menyelesaikan masalahnya dan mencapai apa yang menjadi aspirasinya. Hal ini yang menjadikannya sangat cocok untuk menjawab permasalahan dan kendala yang ada pada tim *Motion Designer* di PT. Ruang Raya Indonesia sehingga menjadi lebih mudah untuk mempertimbangkan dalam memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software.

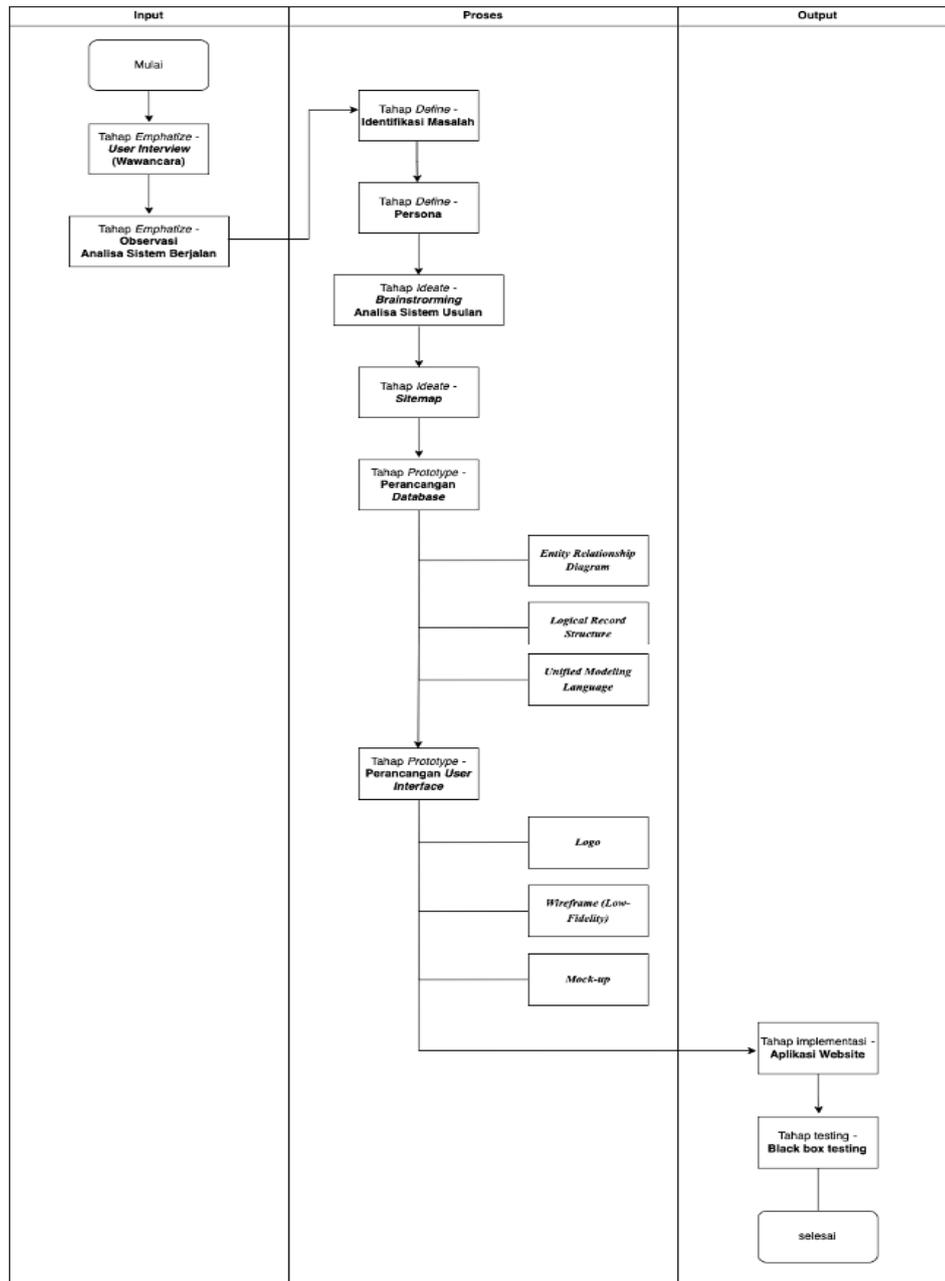
Dari uraian diatas penulis mengambil judul Implementasi *design thinking* untuk pengembangan aplikasi *daily report* dan *journaling Motion Designer* berbasis website dengan *framework* laravel (studi kasus: PT. Ruang Raya Indonesia). Dengan harapan agar anggota tim *Motion Designer* PT. Ruang Raya Indonesia dapat dengan lebih mudah melaporkan setiap pekerjaan yang dilakukannya dan para *Project Manager* beserta jajaran manajemen dapat melihat data dari setiap laporan yang ditulis *Motion Designer* lebih mudah sehingga para pengurus keanggotaan serikat dapat melakukan pengolahan data diakhir dengan lebih mudah dan berlangsung dengan efektif dan efisien.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metodologi *Design Thinking*

Metodologi *design thinking* merupakan salah satu pendekatan untuk mendapatkan solusi dari sebuah masalah yang ada. Masalah yang akan diselesaikan disini adalah bagaimana sebuah rancangan aplikasi *Motion Designer Daily Checkpoint* dapat membantu para *Motion Designer* untuk proses *journaling* dan *tracking* pekerjaannya di PT. Ruang Raya Indonesia. Lima tahap dalam *design thinking* adalah *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Setiap tahapan tersebut dibuat berdasarkan kepada kebutuhan pengguna.

Berikut tahapan-tahapan penelitian menggunakan metode *Design Thinking*.



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pendekatan *Design Thinking*

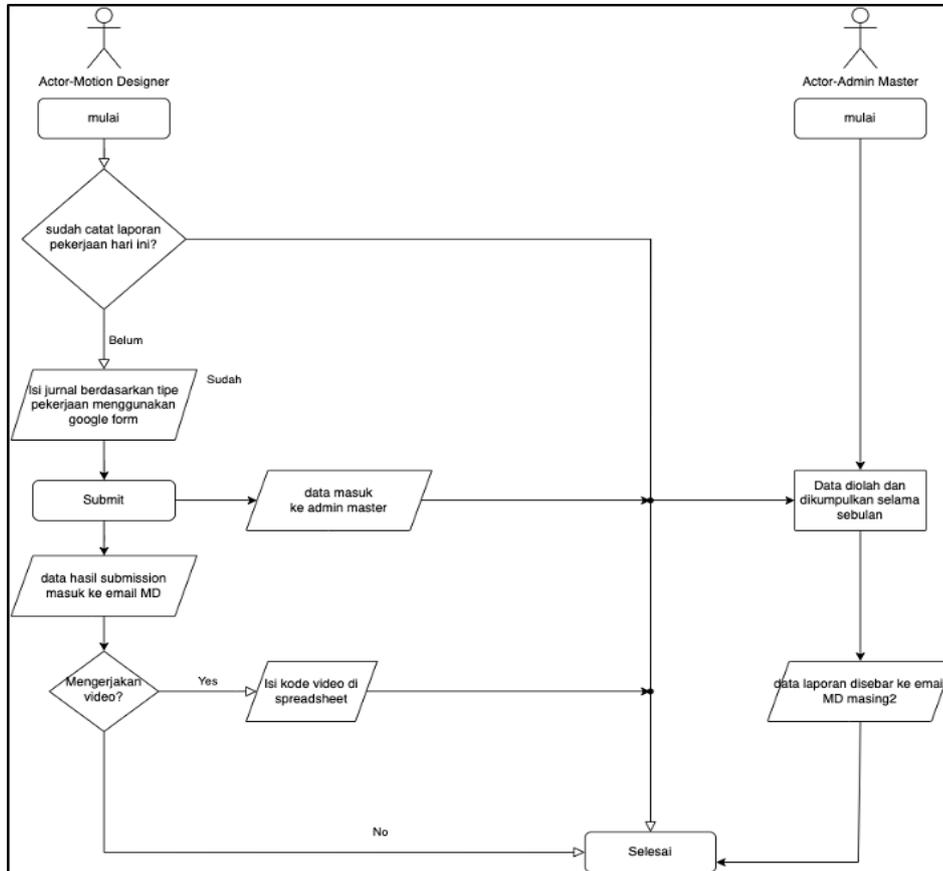
### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tahap *Emphatize*

Tahap *emphatize* merupakan kegiatan tentang pengumpulan data. Pengumpulan data ini akan menentukan berhasil atau tidaknya penelitian ini. Tahap *emphatize* sejatinya memahami perspektif dan perasaan para pengguna, dicari keluhan dan keinginannya, sehingga pengembang bisa memiliki masukan terhadap apa saja yang menjadi tantangan dan aspirasinya. Kegiatan ini mencakup *user interview* atau wawancara dan diskusi kepada calon pengguna dan observasi data untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan supaya peneliti mendapatkan wawasan tentang penelitian mengenai pengembangan aplikasi *Motion Designer Daily Checkpoint*.

### 3.1.1 Analisa Sistem Berjalan

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.** Analisa sistem berjalan *Motion Designer*

## 3.2 Tahap Define

### 3.2.1 Mendefinisikan Masalah

Pendefinisian masalah berdasarkan *point of view* dirujuk dari hasil wawancara dan diskusi yang sudah dilakukan pada tahap *empathize* adalah proses pencatatan laporan pekerjaan *motion designer* di PT. Ruang Raya Indonesia saat ini dilakukan dengan memanfaatkan fitur google form dan google spreadsheet sehingga proses pencatatannya memiliki banyak keterbatasan dan kekurangan dikarenakan belum adanya sistem yang terstruktur, data terpecah, dan pengumpulan data kurang efektif serta kurang efisien.

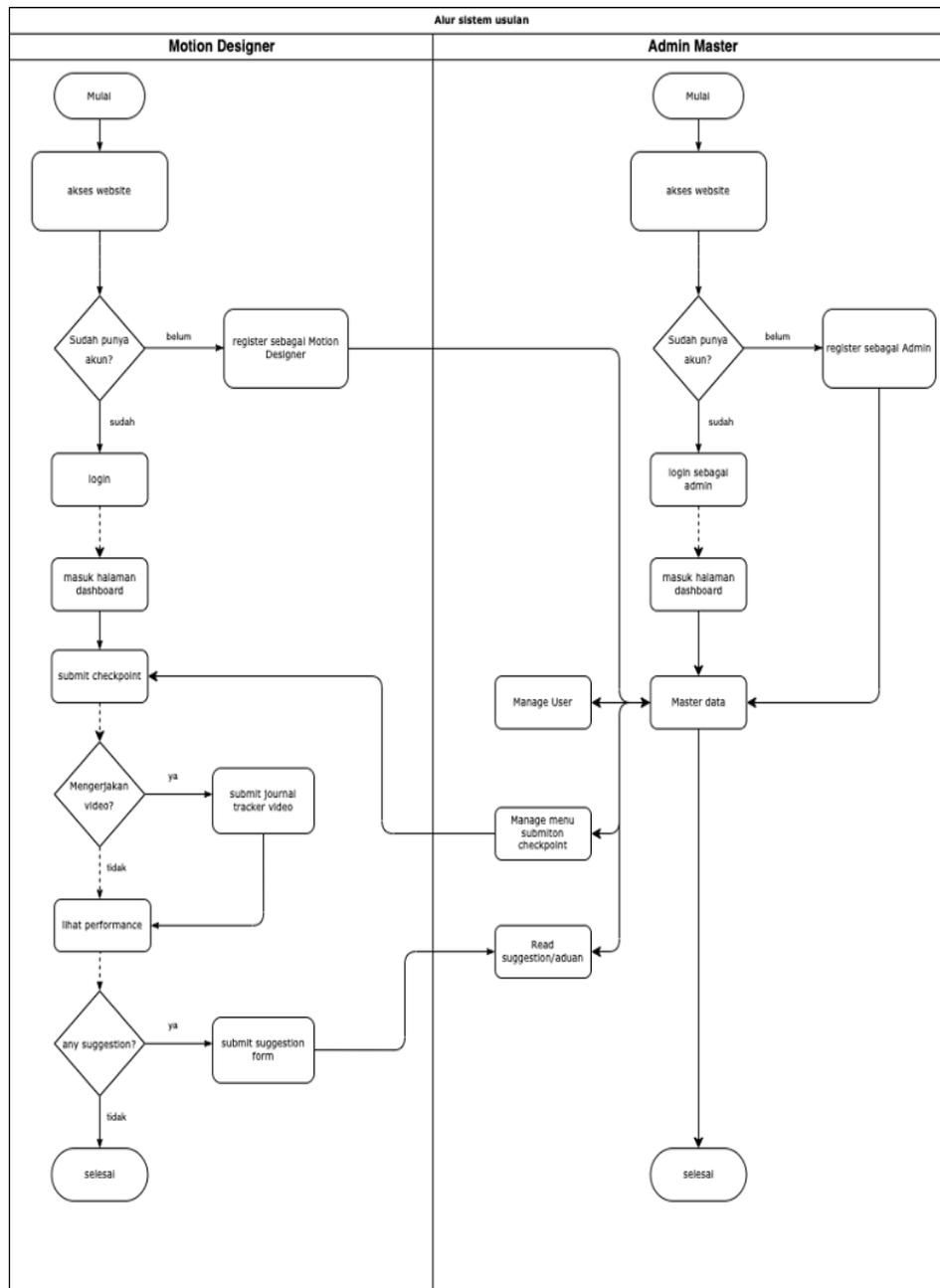
Pencatatan ini masih terlalu abstrak, data yang terkumpul masih berantakan dan harus dibereskan manual sehingga menyulitkan pekerjaan pengelola. Maka dari hasil pendefinisian masalah tersebut diperlukan suatu sistem yang lebih terstruktur, dapat memudahkan *motion designer* maupun *admin master* dalam melihat dan mengolah hasil pencatatan kinerja yang ada agar lebih cepat dan akurat.

## 3.3 Tahap Ideate

Tahap ideate sejatinya menghasilkan solusi sebanyak dan sekreatif mungkin; dan memilih ide solusi terbaik. Prinsip utama kegiatan ideation adalah menunda penilaian solusi. Jadi diawal fokusnya adalah perluas eksplorasi ide untuk menghasilkan sebanyak mungkin kemungkinan solusi. Setelah terkumpul banyak ide, barulah kemudian lakukan penilaian atau penyaringan solusi sehingga kita bisa come up dengan satu dua tiga ide yang terbaik.

### 3.3.1 Analisa Sistem Usulan

Pada proses *ideate* dilakukan proses *brainstorming* yang kemudian hasil *brainstorming* dibuat dalam bentuk Analisa sistem usulan sebagai berikut:



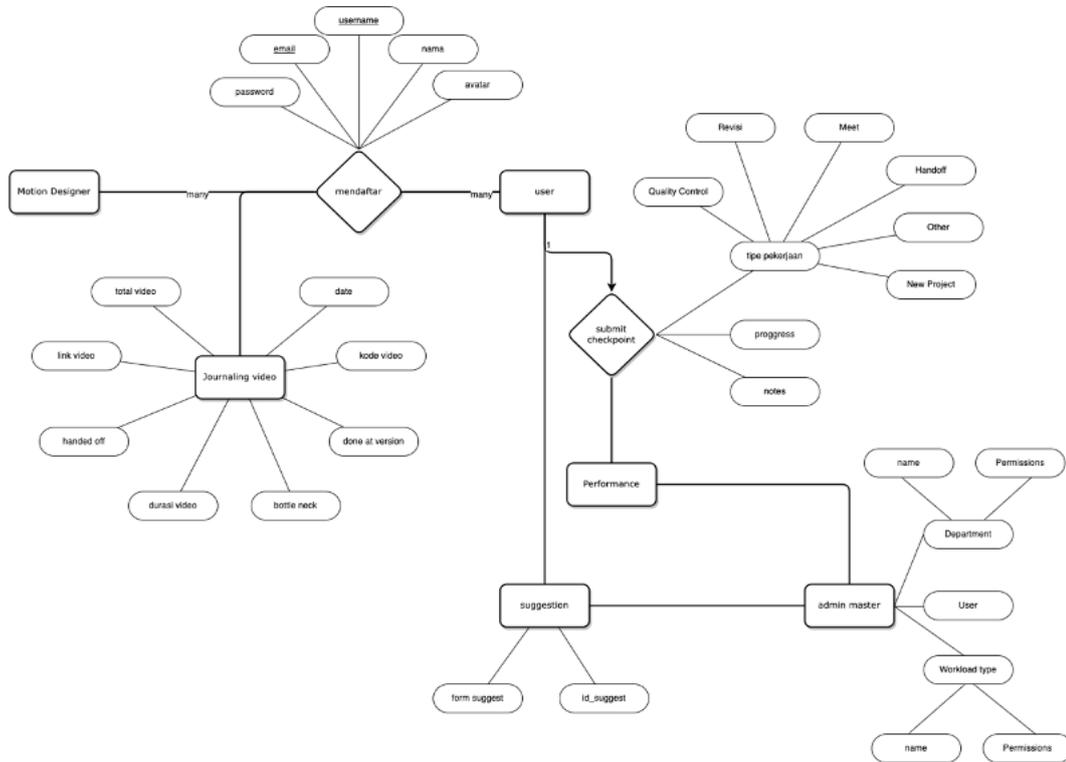
**Gambar 3.** Analisa Sistem Usulan *Motion Designer Daily Checkpoint*

## 3.4 Tahap Prototype

### 3.4.1 Perancangan Basis Data (Database)

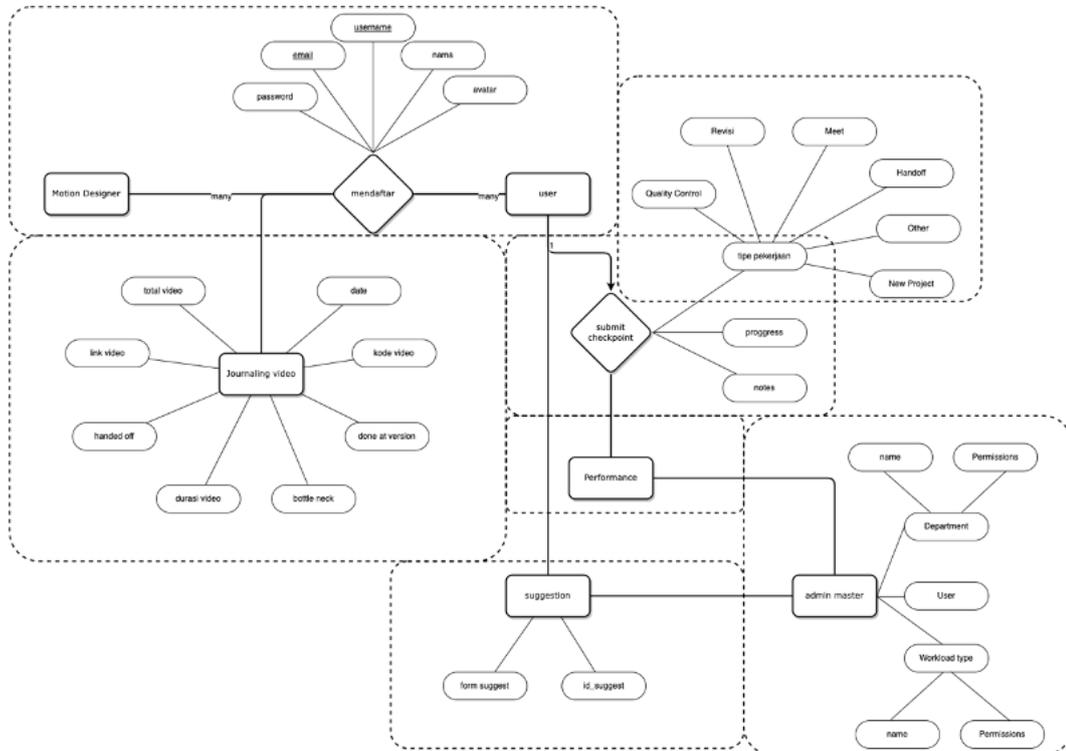
Untuk membangun aplikasi *motion designer daily checkpoint* (MDDC), hal pertama yang harus dibuat adalah merancang basis data. Disini pemahaman akan relasi dan data-data entitas yang diperlukan dalam membangun aplikasi harus dirancang dengan matang agar nantinya aplikasi yang kita buat dapat berjalan dengan semestinya.

**3.4.1.1 Entity Relationship Diagram (ERD)**



**Gambar 4.** Entity Relationship Diagram (ERD)

**3.4.1.2 Transformasi ERD ke Logical Record Structure (LRS)**

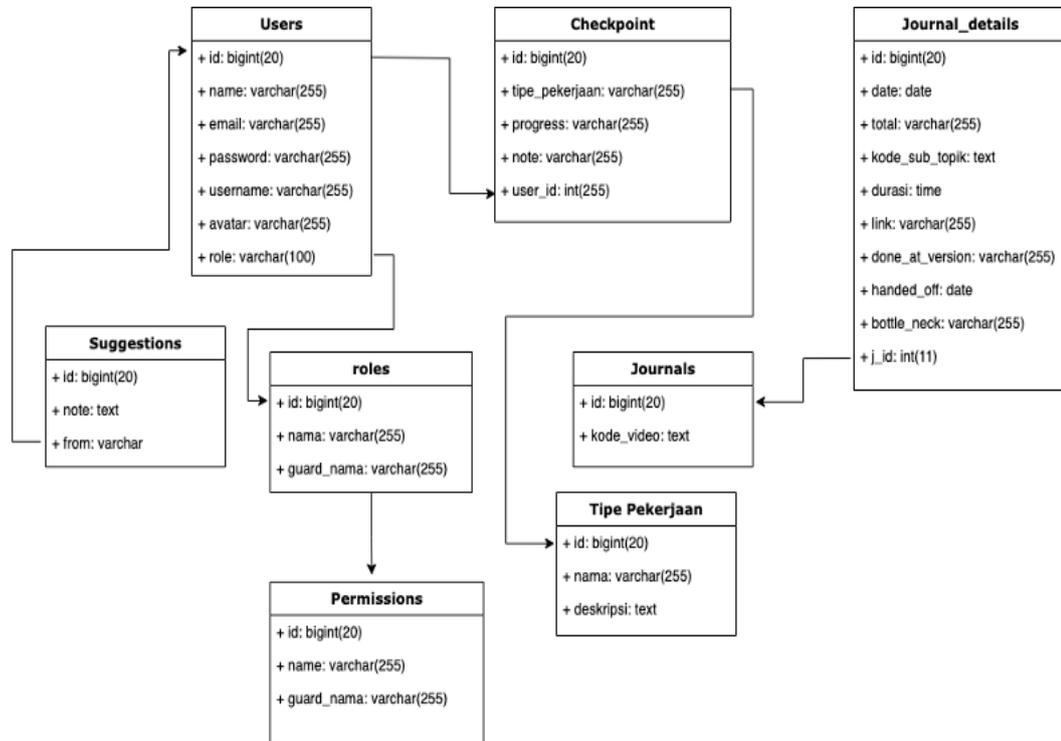


**Gambar 5.** Transformasi ERD ke LRS

### 3.4.1.3 Logical Record Structure (LRS)

Pada tahap pengelolaan data, penulis menggunakan ERD sebagai alat untuk merancang relasi antara tabel dalam database untuk kemudian dikonversikan ke dalam bentuk LRS dan merincikan dalam spesifikasi tabel.

Rincian tahap ini dapat dilihat pada gambar bagan berikut:

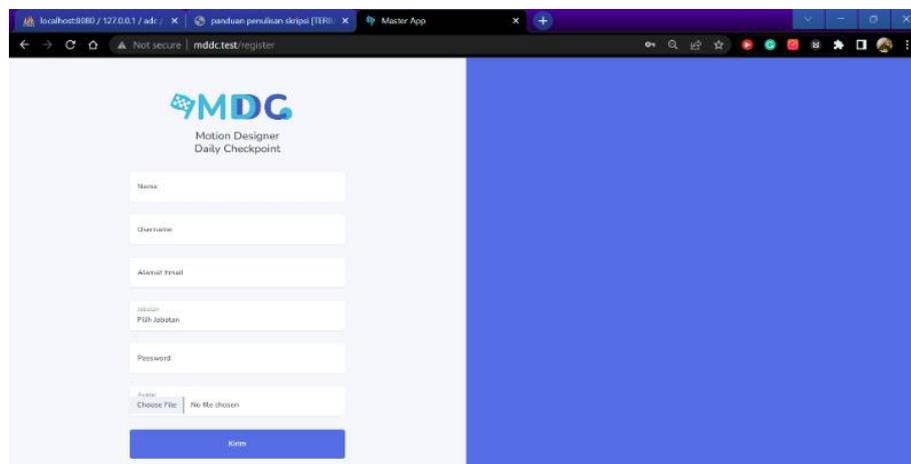


Gambar 6. Logical Record Structure (LRS)

## 4. IMPLEMENTASI

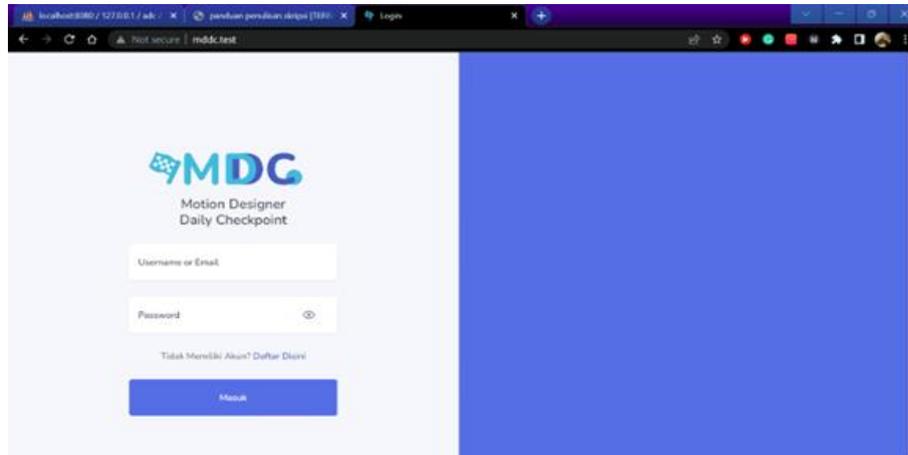
Berikut adalah implementasi pembuatan program dari *prototype* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

### 4.1 Halaman Register



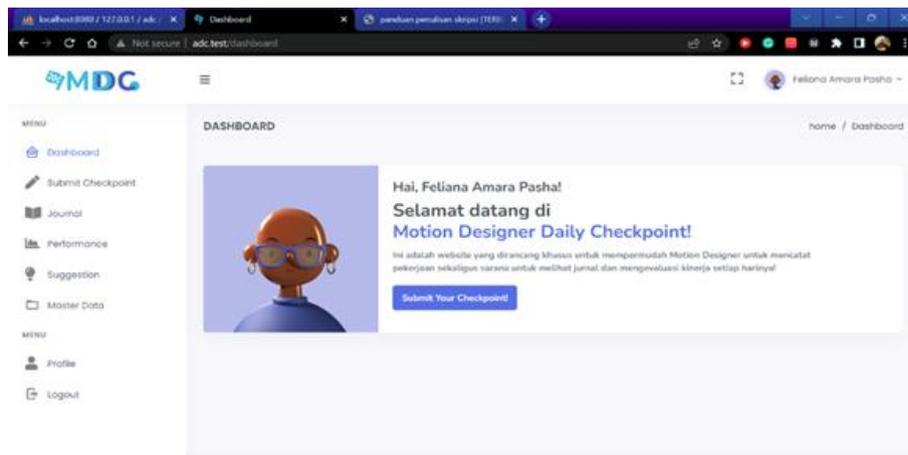
Gambar 7. Halaman Register

#### 4.2 Halaman Login



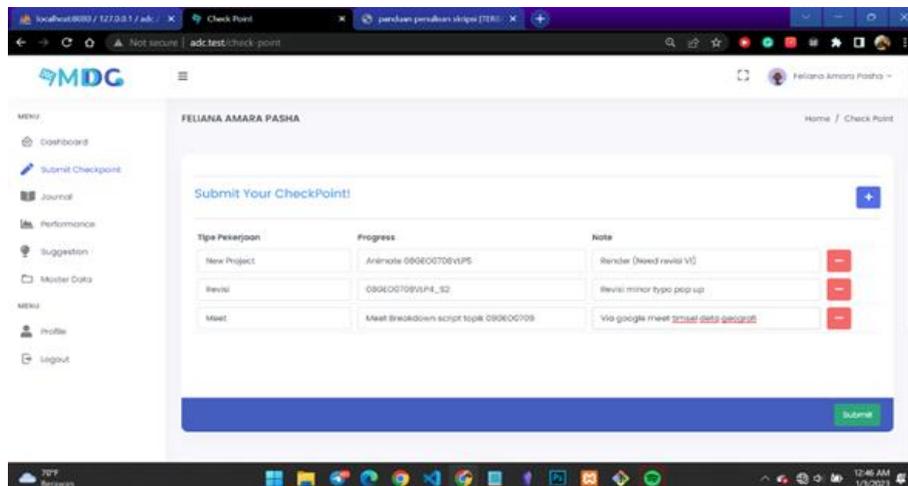
Gambar 8. Halaman Login

#### 4.3 Halaman Dashboard

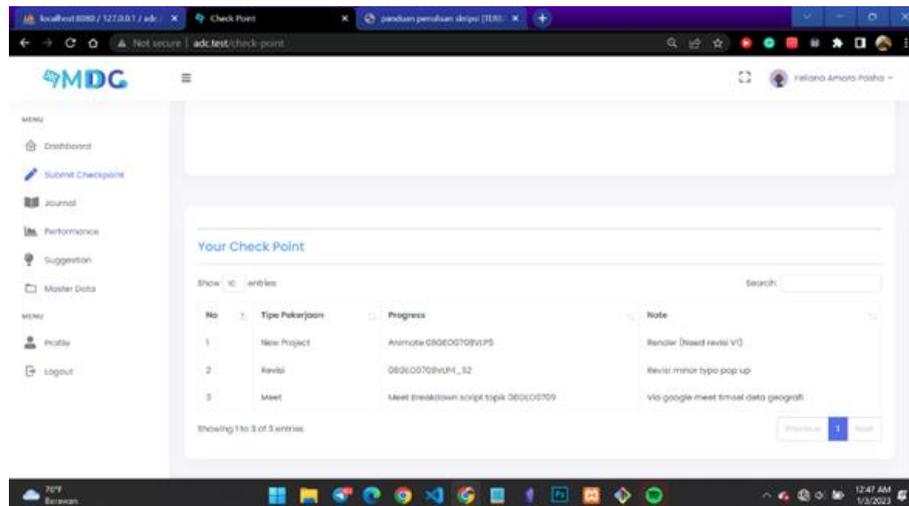


Gambar 9. Halaman Dashboard

#### 4.4 Halaman Submit Checkpoint

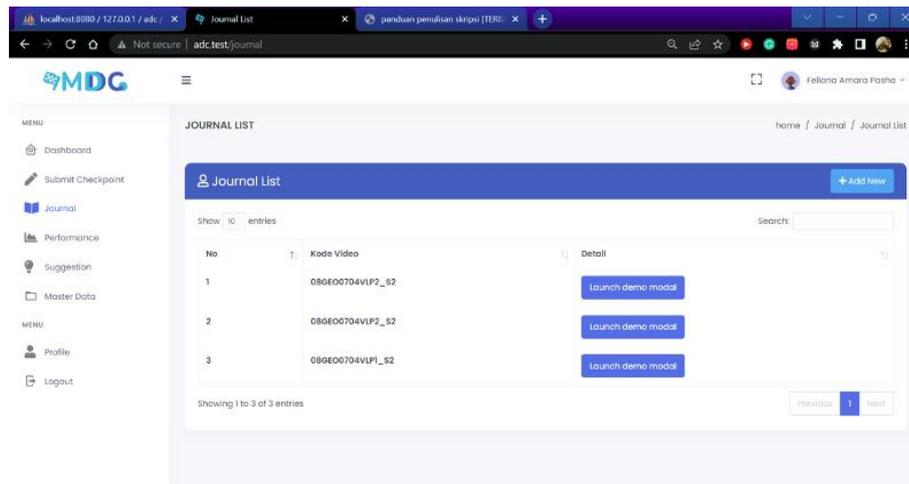


Gambar 10. Halaman Submit Checkpoint (Add Daily Checkpoint)

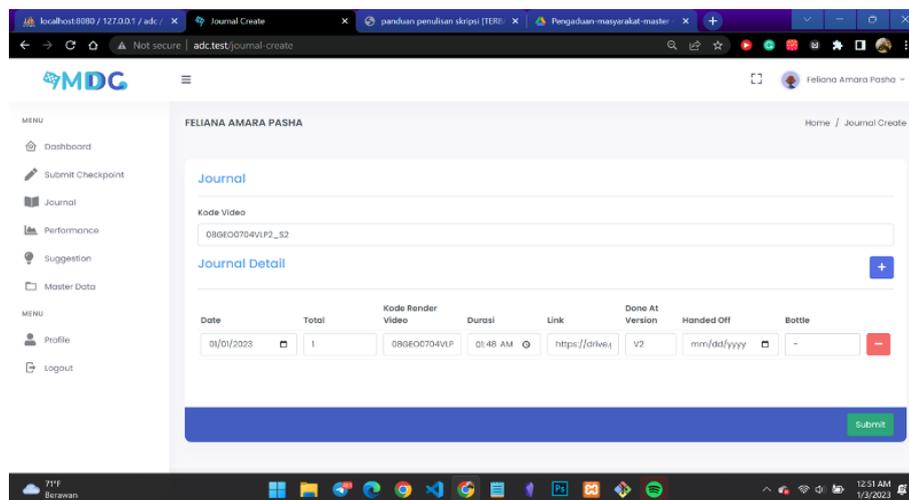


**Gambar 11.** Halaman *Submit Checkpoint (Read Daily Checkpoint)*

**4.5 Halaman Journal**

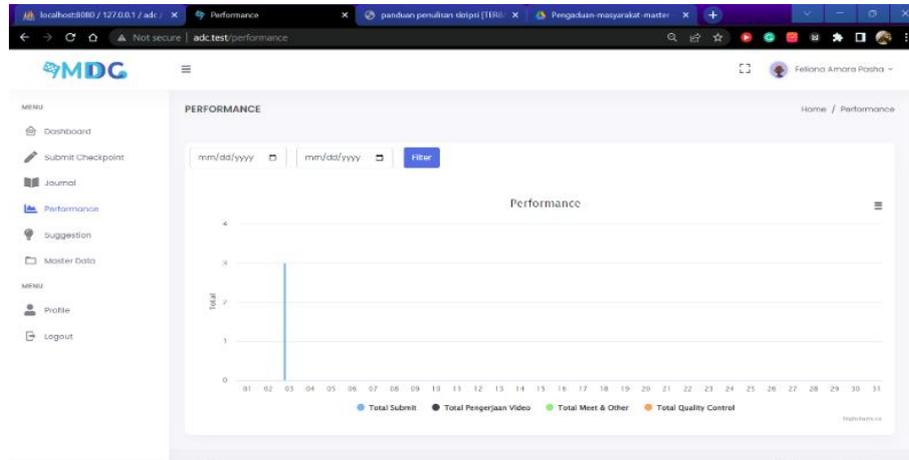


**Gambar 12.** Halaman *Journal List*



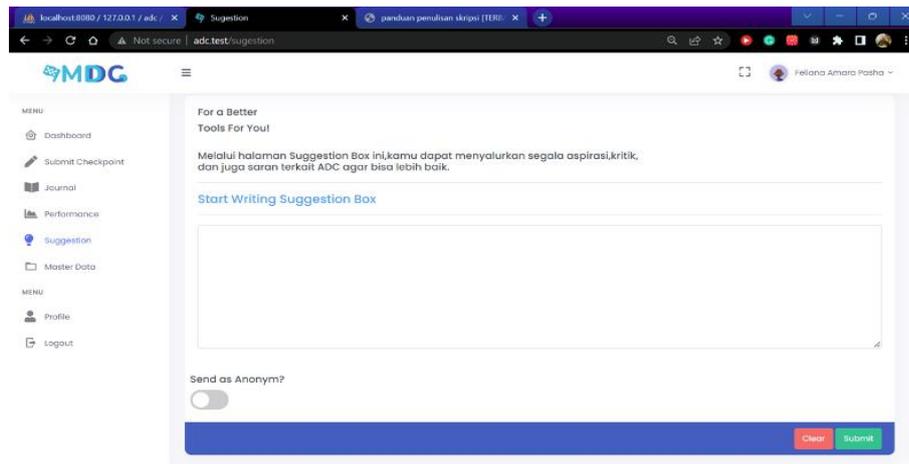
**Gambar 13.** Halaman *Journal*

#### 4.6 Halaman Performance



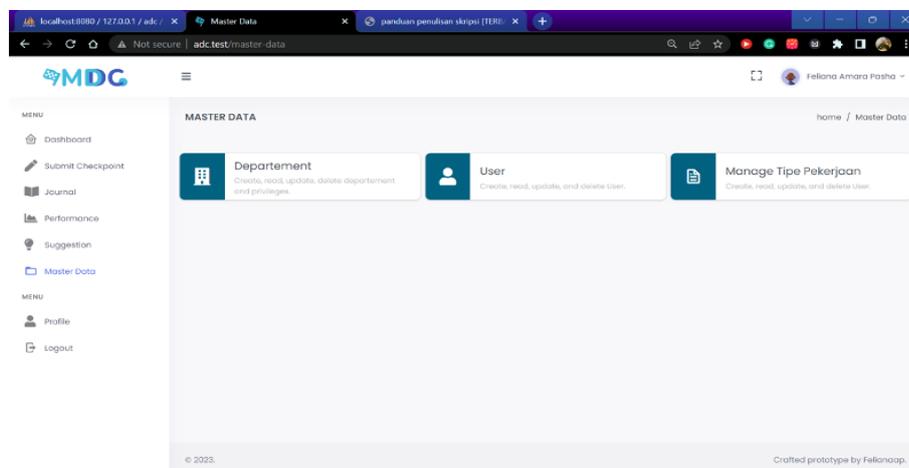
Gambar 14. Halaman Performance

#### 4.7 Halaman Suggestion

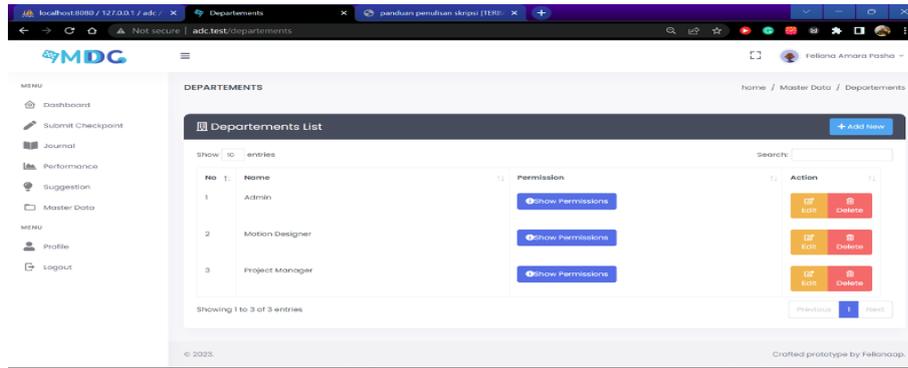


Gambar 15. Halaman Suggestion

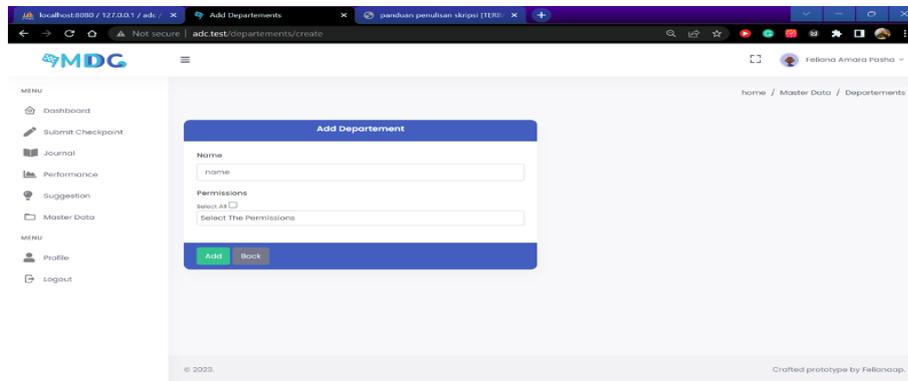
#### 4.8 Halaman Master Data



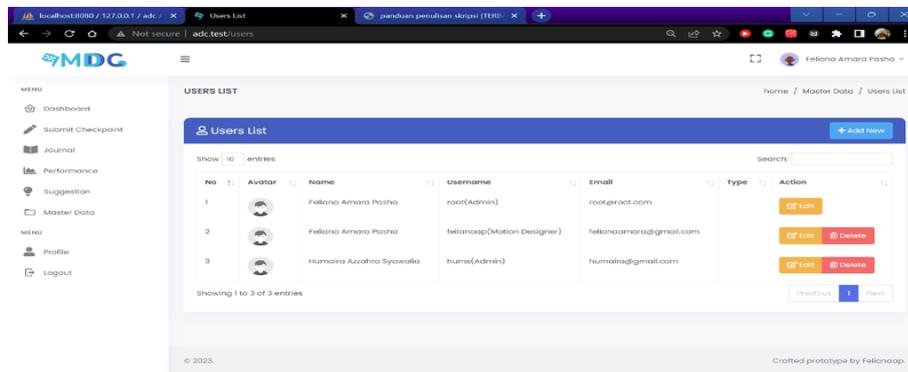
Gambar 16. Halaman Master Data



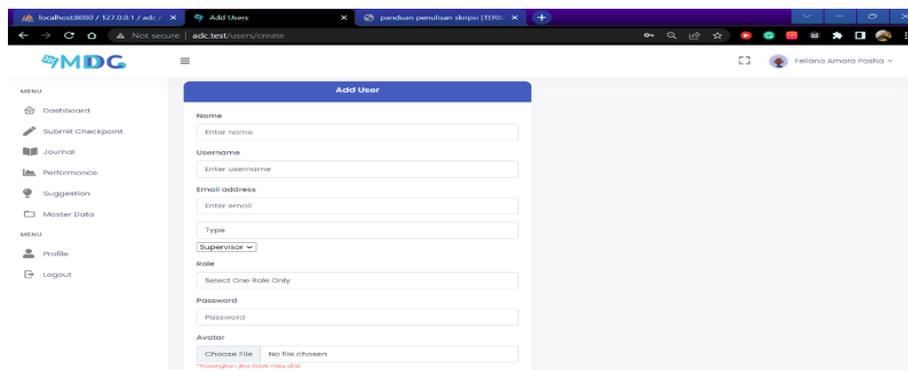
**Gambar 17.** Halaman *Master Data / Department*



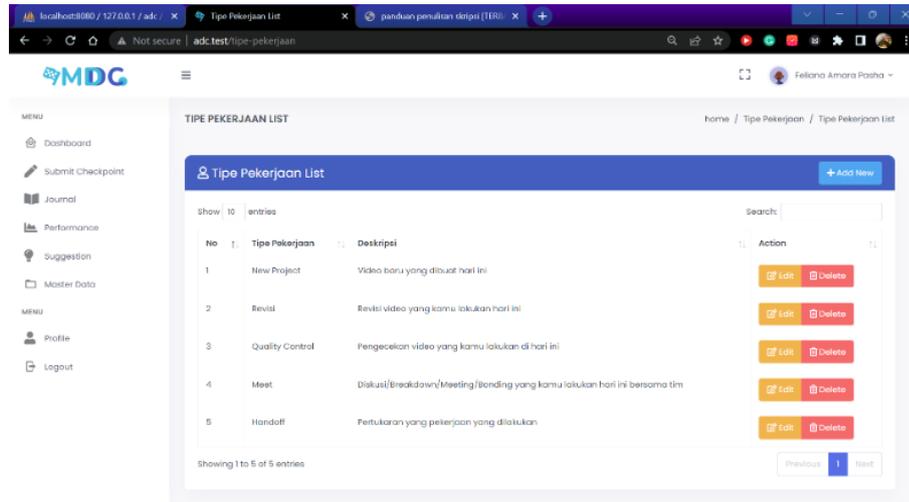
**Gambar 18.** Halaman *Master Data / Department (Add)*



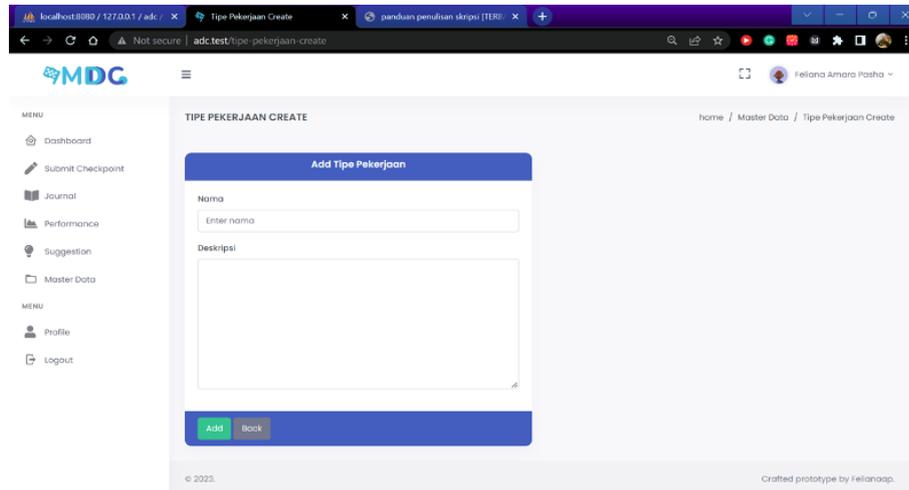
**Gambar 19.** Halaman *Master Data / User List*



**Gambar 19.** Halaman *Master Data / Add User*

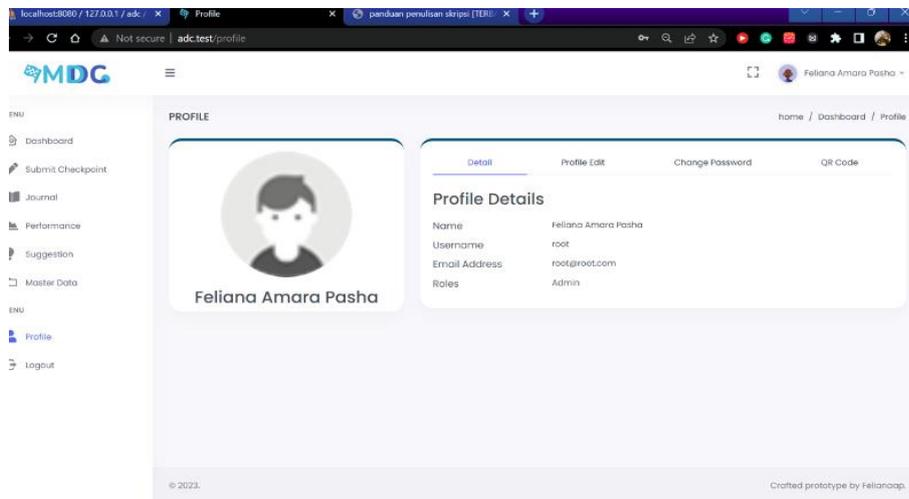


**Gambar 20.** Halaman *Master Data / Tipe Pekerjaan*



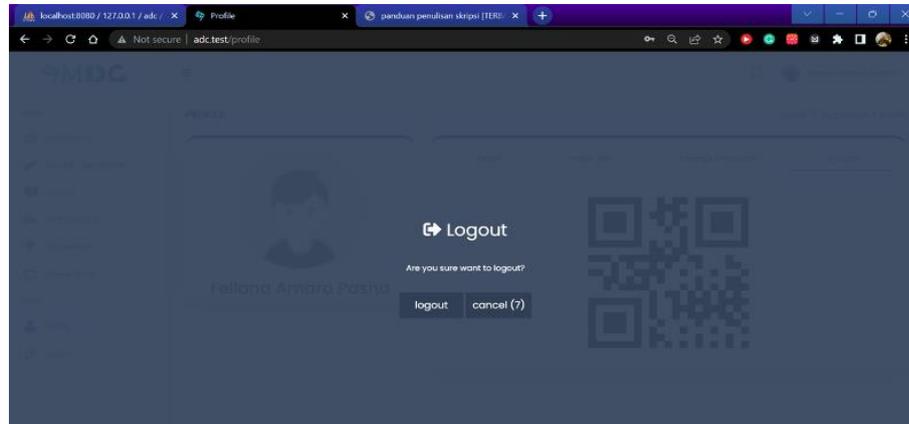
**Gambar 21.** Halaman *Master Data / Add Tipe Pekerjaan*

#### 4.9 Halaman Profile



**Gambar 22.** Halaman *Master Data / Profile*

#### 4.10 Halaman Logout



**Gambar 23.** Halaman Master Data / Profile QR Code

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan implementasi aplikasi *motion designer daily checkpoint* dengan pendekatan penelitian menggunakan metode *design thinking* berbasis *website* dengan *framework Laravel* maka dapat dibuat kesimpulan, yaitu:

1. Dengan adanya sistem ini, Para *motion designer* merasa bisa mencatat apa yang mereka kerjakan setiap harinya. Mereka tidak perlu merasa kesulitan untuk mencatat apalagi dan tidak perlu khawatir salah input tanda pemisah (*typo*) untuk setiap kategori tipe pekerjaan karena sistem sudah bisa memisahkan kategorinya sendiri.
2. Sistem ini juga membantu para *motion designer* untuk melihat performa kinerja mereka karena semua hasil *submit* dari *checkpoint* masing-masing individu bisa langsung terlihat dalam bentuk grafik dalam kurun waktu tertentu.
3. Sistem ini juga bisa melakukan kegiatan *journaling* dan *tracking* dari video yang selama ini mereka kerjakan. Hal ini bisa menjadi data untuk melihat seberapa jauh mereka mengerjakan video animasi, ini semua bisa menjadi data pendukung penilaian performa saat *one on one* dengan *supervisor* di setiap kuartal.
4. Dengan adanya website ini, semua *motion designer* di PT. Ruang Raya Indonesia dapat dengan mudah ikut menyampaikan aspirasinya demi pengembangan *tools* yang lebih baik dan efisien sesuai dengan konsep utama dari metode *design thinking*.
5. Untuk *admin master* tidak perlu sulit untuk *maintenance* dan melakukan pengumpulan data karena semua data telah tersedia dalam *database system*.

### 5.2 Saran

Sistem yang dibangun dalam penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan dan keterbatasan, oleh karena itu ada beberapa hal yang perlu dikembangkan agar menjadi lebih baik, yaitu:

1. Admin dan petugas perlu membuat SOP baru yang menjelaskan tentang penggunaan aplikasi *motion designer daily checkpoint* berbasis web dalam prosedur pengisian *daily report* dan *journaling* di PT. Ruang Raya Indonesia.
2. Seluruh *motion designer* di PT. Ruang Raya Indonesia perlu sosialisasi dan membangun budaya pencatatan yang dialihkan dari *form google* dan *spreadsheet* ke melalui website *motion designer daily checkpoint* yang sudah disediakan agar aplikasi ini dapat digunakan secara maksimal.
3. Untuk *developer* pengembangannya aplikasi *motion designer daily checkpoint* berbasis website ini dapat dikembangkan lagi menjadi aplikasi mobile baik iOS maupun Android agar lebih mudah dan efisien diakses para pengguna.

## 2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data dalam program aplikasi ini adalah sebagai berikut:

## REFERENCES

- Muhammad Amrullah Sidiq (2020) PENERAPAN METODE DESIGN THINKING UNTUK PERANCANGAN APLIKASI MANAJEMEN PENANGANAN BARANG BUKTI DIGITAL (STUDI KASUS: DATA MULTIMEDIA)
- Wahyudin S. H., Agi P. K., Dan Denny S. R. (2019) Pengembangan Sistem Pelayanan Pengaduan Pelanggan Pada PT. PLN (Persero) Rayon Malang Kota. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. 3(9). halaman 8706-8714.
- Sulthon A. (2022, Maret 30). Pengertian Entity Relationship Diagram [ERD]: Simbol, Entitas, Atribut. Diakses dari <https://www.domainsia.com/berita/pengertian-erd-adalah/>
- Hutauruk M.K. UML Diagram : Use Case Diagram. Diakses dari <https://socs.binus.ac.id/2019/11/26/uml-diagram-use-case-diagram/>
- Lorensia, R., & Sari, Y.I.S. (2020) Aplikasi Pengaduan Masyarakat Berbasis Web Di Kabupaten Bangkalan. *Jurnal Simantec*, 9(1). halaman 29-32.
- Rianditha , D. (2021). Analisis Perancangan Sistem Asset Berbasis Website Studi Kasus: Pt Lion Air. *JSI (Jurnal sistem Informasi) Universitas Suryadarma*, 8(1), halaman 1-30.
- Fadli, f. (2021) Analisa dan Perancangan Sistem Informasi IT-Helpdesk berbasis web framework laravel. Universitas pamulang, xi + 143.
- Admin. (2017, januari 19). Pengertian Serikat Buruh/Serikat Pekerja. Serikat buruh sejahtera Indonesia. Diakses dari <http://sbsi.or.id/buruh/pengertian-serikat-buruhserikat-pekerja/>
- Ferdiansyah D. (2021, Januari 25) Logical Record Structured (LRS). Diakses dari <https://devyferdiansyah.com/2021/01/25/logical-record-structured-lrs/>
- Dicoding Intern (2021, Maret 10). Apa itu Activity Diagram? Beserta Pengertian, Tujuan, Komponen. Diakses Dari <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- Setiawan R. (2021, Agustus 21). Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya. Diakses dari <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>
- Ariffudin M. (2022, Februari 22). Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya. Diakses dari <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Pengaduan. Di Kamus Besar Bahasa Indonesia. Diakses dari <https://kbbi.lektur.id/pengaduan#:~:text=Menurut%20Kamus%20Besar%20Bahasa%20Indonesia,proses%2C%20cara%2C%20perbuatan%20mengadu> DPC Kab. Tangerang. Diakses dari <https://spn.or.id/dpc-kab-tangerang/>
- Hutauruk M.K. UML Diagram : Use Case Diagram. Diakses dari <https://socs.binus.ac.id/2019/11/26/uml-diagram-use-case-diagram/>