

PERANCANGAN ANTARMUKA SISTEM INFORMASI *INVENTORY* DENGAN METODE *DESIGN THINKING* PADA BPJS KETENAGAKERJAAN CABANG YOGYAKARTA

Rizal Prakoso¹, Kharisma², Ahmad Hanafi³

INTISARI

Latar Belakang: BPJS Ketenagakerjaan merupakan suatu entitas Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang berfokus pada penyediaan asuransi tenaga kerja. BPJS Ketenagakerjaan Cabang Yogyakarta merupakan salah satu cabang dari BPJS Ketenagakerjaan yang bertanggung jawab untuk menyediakan layanan kepesertaan kepada peserta dan memastikan ketersediaan jaminan sosial ketenagakerjaan. kebutuhan pengguna terhadap pengelolaan inventaris yang masih belum menggunakan sistem informasi *inventory*, sehingga pengguna inventaris mengalami kesalahan dalam Pencatatan inventaris, manajemen stok dan pembaruan barang. BPJS Ketenagakerjaan Cabang Yogyakarta membutuhkan sistem informasi *inventory* agar bisa meminimalisir kesalahan, sebelum adanya sistem *inventory* diperlukanya perancangan sistem informasi *inventory*, dalam perancangan sistem informasi *inventory* terdapat tahapan perancangan antarmuka, *server* dan *database*. Karena terdapat banyak tahapan untuk membuat suatu sistem informasi *inventory* penulis akan melakukan penelitian antarmuka sistem informasi *inventory*.

Tujuan: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rancangan desain antarmuka sistem informasi *inventory* yang berbentuk *prototype high fidelity*. *Prototype* tersebut telah diujikan terlebih dahulu agar sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga sehingga *prototype* sistem informasi *inventory* sudah layak dan diterima oleh pengguna.

Metode Penelitian: Metode *design thinking* digunakan karena merupakan pendekatan yang berpusat pada pengguna dalam mencapai solusi yang *efektif* dan *efisien*. Metode ini melibatkan lima tahapan utama, yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*.

Hasil: Pengujian *prototype high fidelity* yang sudah dibuat menggunakan metode *Single Ease Question (SEQ)* memperoleh rata-rata skala 4 dan 5 sehingga *prototype* sistem informasi *inventory* sudah layak dan diterima oleh pengguna.

Kesimpulan: Rancangan antarmuka sistem informasi *inventory* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil pengujian yang sudah dilakukan dan bisa menjadi rujukan dalam pengembangan sistem informasi yang lebih lanjut.

Kata-kunci: *User Interface*, *Design Thinking*, BPJS Ketenagakerjaan Cabang Yogyakarta

¹ Mahasiswa Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

³ Dosen Program Studi (S-1) Sistem Informasi Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

**USER INTERFACE USER EXPERIENCE DESIGN WITH DESIGN
THINKING METHOD IN GENERAL ACHMAD YANI'S SASMITALOKA
MUSEUM APPLICATION**

Rizal Prakoso¹, Kharisma², Ahmad Hanafi³

ABSTRACT

Background: BPJS Ketenagakerjaan is a State-Owned Enterprise (BUMN) entity that focuses on providing labor insurance. BPJS Ketenagakerjaan Yogyakarta Branch is a branch of BPJS Ketenagakerjaan which is responsible for providing membership services to participants and ensuring the availability of employment social security. user needs for inventory management that still do not use an inventory information system, so that inventory users experience errors in inventory recording, stock management and updating of goods. BPJS Ketenagakerjaan Yogyakarta Branch requires an inventory information system in order to minimize errors, before the existence of an inventory system it is necessary to design an inventory information system, in designing an inventory information system there are interface, server and database design stages. Because there are many steps to creating an inventory information system, the author will conduct an inventory information system interface research.

Objective: This study aims to produce an inventory information system interface design in the form of a high fidelity prototype. The prototype has been tested beforehand so that it fits the needs of the user so that the prototype of the inventory information system is feasible and accepted by the user.

Method: The design thinking method is used because it is a user-centered approach in achieving effective and efficient solutions. This method involves five main stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and testing.

Result: Testing the high fidelity prototype that was made using the Single Ease Question (SEQ) method obtained an average scale of 4 and 5 so that the inventory information system prototype was feasible and accepted by users.

Conclusion: The design of the inventory information system interface is in accordance with user needs based on the results of tests that have been carried out and can be used as a reference in developing further information systems.

Keywords: User Interface, Design Thinking, BPJS Ketenagakerjaan Cabang Yogyakarta

¹ Student Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

² Lecturer Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta

³ Lecturer Of Information System Program Universitas Jenderal Achmad Yani Yogyakarta