

Perancangan Desain User Interface Website Pelatihan SDM Pada PT. Pertamina RU III Palembang

Dea Suci Ardani¹, Gina Agiyani^{2*}

¹Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Uin Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Email: adeasuci46@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: ginaagiyani@gmail.com

Abstrak - Pemanfaatan sistem informasi dapat digunakan untuk pengembangan sumber daya manusia salah satu contohnya adalah sistem informasi pelatihan. Dalam melakukan kegiatannya, PT. Pertamina RU III, saat ini menggunakan komputer dalam pengolahan data kebutuhan pelatihan, namun pemakaiannya hanya terbatas pada aplikasi Microsoft office yaitu Microsoft Excel dan Microsoft Word sebagai aplikasi pengetikan dan pembuatan laporan, proses pendataan pelatihan juga masih mengalami kendala, salah satunya proses serah terima dokumen menggunakan e-mail, dimana hal ini dapat menyebabkan lambatnya respon sehingga memperlambat proses pendataan pelatihan. Disaat melakukan pengecekan dan pencarian data – data pelatihan harus mengalami kesulitan dikarenakan data data tersebut harus diperiksa satu persatu didalam computer yang mana mengakibatkan proses untuk mendapatkan data atau laporan tersebut memakan waktu yang cukup lama dan itu membuat pekerja lama untuk mencari data tersebut. Pendataan secara manual dianggap tidak efektif, artinya belum ada system pencarian khusus di dalam data pelatihan tersebut yang dapat memudahkan pencarian data secara cepat dan tepat. dan juga sehingga besar kemungkinan data tidak tersimpan dan menyebabkan beberapa data harus hilang. Oleh karena itu saat ini system informasi sangat diperlukan agar data maupun informasi di dapatkan secara efektif dan efisien. Metode yang digunakan adalah metode Design Thinking yang meliputi : Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Dengan dihasilkannya perancangan system dengan metode ini dapat memberi kemudahan dalam proses pengolahan data pelatihan, pencari data dan untuk mempermudah dalam penyajian informasi agar lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Perancangan, Pelatihan, website, Design Thinking, Pertamina

Abstrak - *The use of information systems can be used to develop human resources, one example of which is a training information system. In carrying out its activities, PT. Pertamina RU III, currently uses computers to process training needs data, but its use is only limited to Microsoft Office applications, namely Microsoft Excel and Microsoft Word as typing and report making applications, the training data collection process is also still experiencing problems, one of which is the document handover process using e-mail, which can cause slow response, thereby slowing down the training data collection process. When checking and searching for training data, we have to experience difficulties because the data has to be checked one by one on the computer, which causes the process of getting the data or report to take quite a long time and it takes a long time for workers to search for the data. Manual data collection is considered ineffective, meaning that there is no special search system in the training data that can facilitate data search quickly and precisely. and also, there is a big possibility that the data will not be stored and cause some data to be lost. Therefore, currently an information system is very necessary so that data and information can be obtained effectively and efficiently. The method used is the Design Thinking method which includes: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. By producing a system design using this method, it can make it easier to process training data, search for data and to make it easier to present information to make it more effective and efficient.*

Kata Kunci: Planning, Training, website, Design Thinking, Pertamina

1. PENDAHULUAN

Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan asset terpenting untuk menunjang keberhasilan suatu organisasi. Pentingnya sumber daya manusia ini perlu disadari oleh semua tingkatan manajemen di perusahaan. Bagaimana majunya teknologi saat ini, namun faktor manusia tetap memegang peranan penting bagi keberhasilan suatu organisasi. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh perusahaan untuk meningkatkan kinerja karyawan yaitu dengan cara pelatihan. Menurut Simamora (2006:273), pelatihan (training) merupakan proses pembelajaran yang melibatkan perolehan keahlian, konsep, peraturan atau sikap untuk meningkatkan kinerja tenaga kerja. Dengan adanya pelatihan, karyawan dapat terbantu dalam mengerjakan pekerjaannya dan dapat mengembangkan tanggung jawab di masa depan. Perkembangan internet memang sangat luar biasa dan jauh berbeda dengan masa awal kehadirannya, kini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tidak terlepas dari kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari, khususnya aktivitas di berbagai instansi pemerintah maupun swasta. Dengan ini bisa kita perhatikan dan kita telusuri kemajuan yang telah kita capai itu, maka akan terlihat dengan jelas bahwa permasalahannya adalah terletak pada pengolahan data yang informasi kurang akurat. Salah satu yang berkaitan dengan pengolahan data ialah pemrosesan data. Dalam era globalisasi sekarang ini, teknologi komputer banyak mengalami kemajuan yang sangat pesat, penggunaan komputer bagi instansi atau perusahaan merupakan suatu alternatif guna mengefisienkan dan mengoptimalkan proses yang semula dilakukan secara manual tanpa mekanisme elektronik. Komputerisasi memberikan banyak keuntungan bagi instansi atau perusahaan karena dengan komputerisasi memberikan banyak mengoptimalkan dan mengefisienkan waktu dalam pengolahan data.

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat pada era globalisasi ini, termasuk pada teknologi sistem informasi yang menjadikan kebutuhan bagi setiap orang. Pada era globalisasi pemanfaatan sistem informasi ini tidak hanya digunakan perusahaan untuk memperoleh keuntungan yang sebesar-besarnya, akan tetapi dapat juga digunakan untuk mengembangkan sumber daya manusia (SDM) yang dimiliki oleh perusahaan. Pengembangan sumber daya manusia dapat dilakukan dengan adanya pelatihan-pelatihan. Sistem informasi pelatihan di perlukan karena masih di lakukannya perekapan data manual baik itu saat pengajaran hingga pelaksanaan evaluasi setelah pelatihan. Adapun

dampak dari kemajuan teknologi itu sendiri salah satunya adalah mempermudah penggunaannya mendapatkan dan mengolah informasi. Cara ini sangat efisien bagi penggunanya. Karena dengan waktu yang cepat dapat memperoleh dan mengolah data maupun informasi yang akurat kapanpun dan dimanapun mereka berada. Oleh karena itu, saat ini banyak instansi ataupun perusahaan menuangkan segala informasi didalamnya melalui system, hal ini tentu membutuhkan sumber daya manusia sebagai penyediannya. Dan oleh karena itu, maka kita harus memiliki kemampuan dalam menghadapi kemajuan teknologi ini. Perancangan system informasi dapat di lakukan dengan mengintegrasikan sebagai macam pendekatan analisis dan desain system untuk aplikasi untuk masalah tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan perancangan system berdasarkan kebutuhan dari pihak perusahaan

Pt Pertamina RU III Plaju adalah sebuah perusahaan badan usaha milik Negara Indonesia yang bergerak dibidang minyak dan gas. Dalam melaksanakan kegiatannya Pt Pertamina RU III, saat ini sudah menggunakan computer dalam pengolahan data pelatihan (training), namun pengolahan data pelatihan ini masih menggunakan system manual yaitu dengan cara pemakaiannya hanya terbatas pada aplikasi Microsoft office yaitu Microsoft excel dan Microsoft word sebagai pengetikan dan pembuatan laporan, proses pendataan pelatihan juga masih mengalami kendala, salah satunya proses serah terima dokumen menggunakan e-mail, di mana hal ini dapat menyebabkan lambatnya respon sehingga memperlambat proses pendataan pelatihan. Pendataan secara manual dianggap tidak efektif serta membutuhkan waktu, disaat melakukan pengecekan dan pencarian data-data pelatihan satu persatu dan itu membuat pekerja lama untuk mencari data tersebut, sehingga apabila pimpinan ingin mendapatkan informasi tentang data karyawan yang sudah mengikuti pelatihan (training) dan belum pelatihan, mempunyai kendala dan mengalami kesulitan dikarenakan data data tersebut harus diperiksa satu persatu didalam computer yang mana mengakibatkan proses untuk mendapatkan data atau laporan tersebut memakan waktu yang cukup lama, artinya belum ada system pencarian khusus di dalam data pelatihan tersebut yang dapat memudahkan pencarian data secara cepat dan tepat. dan juga sehingga besar kemungkinan data tidak tersimpan dan menyebabkan beberapa data harus hilang, Oleh karena itu saat ini system informasi sangat diperlukan agar data maupun informasi didapatkan secara efektif dan efisien.

Untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut, maka di perlukan suatu perancangan system pengelolaan data pelatihan pada PT. Pertamina RU III yang lebih efektif dan efisien yang dapat membantu dalam proses pengolahan data pelatihan (training) sehingga dapat memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi mengenai data pelatihan yang sudah mengikuti pelatihan secara cepat dan tepat serta mempermudah dalam pembuatan laporan dan juga System yang di rancang dengan baik akan memungkinkan akses yang cepat dan efisien terhadap data pelatihan.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

2.1.1. Observasi

Observasi yaitu suatu aktivitas pengamatan mengenai suatu objek tertentu secara cermat secara langsung di lokasi penelitian tersebut berada. Untuk mendapatkan data yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini, maka Penulisan ini mengadakan peninjauan langsung dengan cara mengadakan pengamatan dan juga melakukan dengan mengamati cara kerja pegawai bagian SDM yang melakukan pengolahan data pelatihan yaitu melakukan pendataan dan input data ke excel sehingga ditemukan suatu permasalahan yang terjadi dimana dapat digunakan sebagai bahan penelitian lebih lanjut.

2.1.2 Wawancara

Dalam metode penelitian ini, wawancara sangatlah di perlukan untuk mempermudah penulisan dalam pengumpulan data yang penting, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dan dengan pegawai sdm yang ada di bagian human capital (HC) di PT. Pertamina RU III untuk mendapatkan data pelatihan karyawan yang benar dan sesuai kenyataan.

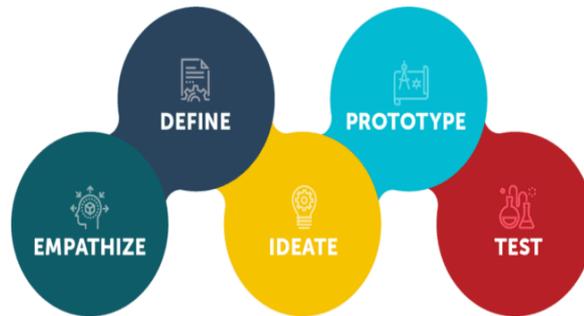
2.1.3 Survey

Survey adalah sebuah proses untuk mengetahui siapa koresponden kita, keresahan mereka, serta untuk mengetahui masukan dari pertanyaan mereka. Survey ini juga bertujuan untuk memahami masalah yang dihadapi oleh pegawai.

2.2. Metode Design Thinking

Metode yang digunakan untuk pengembangan system dalam sebuah perancangan ini adalah metode Design Thinking yang merupakan suatu pendekatan sistematis untuk memecahkan masalah yang berfokus pada kebutuhan pengguna akhir ini. Ini melibatkan Kreativitas, empati, dan kolaborasi tim untuk mengembangkan solusi yang efektif dan berorientasi pada pengguna. Tujuan dari metode ini yaitu menciptakan layanan atau pengalaman yang relevan, fungsional, dan berdaya asing, metode ini berusaha memahami secara mendalam kebutuhan dan keinginan pengguna untuk menemukan solusi yang lebih baik dari pada saat ini. Dengan berfokus pada pengguna dan kreativitas, design thinking membantu organisasi untuk menghasilkan solusi yang lebih baik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memberikan nilai tambah yang kompetitif.

Berikut 5 tahapan dari metode Design Thinking yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1. Tahap dalam metode Design Thinking

1. Empathize merupakan tahap dimana di lakukannya pendekatan terhadap pengguna untuk mendapatkan informasi dan mengetahui apa yang di inginkan pengguna, pada proses ini dilakukan observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna. Karena pada tahap ini penulis harus memiliki pemahaman untuk apa user butuhkan, penulis perlu berempati dengan user dan posisikan menjadi mereka, dengan begitu penulis akan mudah untuk merasakan apa yang jadi kendala mereka.
2. Define merupakan tahapan kedua dari design thinking dimana akan disimpulkan seluruh kebutuhan yang di dapat dari pengguna dari tahap empathize. Jadi penulis tinggal mengembangkan ide untuk mencari solusi dari masalah tersebut. Jadi penulis diminta untuk mendefinisikan masalah yang ada dan mencari inti dari permasalahan tersebut.
3. Ideate (Ide/Inovasi) tahapan ketiga dari design thinking merupakan proses untuk menghasilkan ide yang kreatif pada perancangan sebuah desain, serta dapat menyelesaikan topik permasalahan pada tahap proses pertama "Empathize" sehingga tahap ini menghasilkan pendapat, saran, ide, masukan untuk diimplementasikan pada perancangan desain. Jadi penulis tinggal mengembangkan ide untuk mencari solusi dari masalah tersebut.
4. Prototype Secara umum, prototype adalah produk yang dikembangkan dalam versi yang diperkecil atau sebagai versi simulasi atau sampel, biasanya prototype dibuat dalam bentuk sketsa, paper mockup, digital mockup, dan sebagainya.
5. Test merupakan tahapan untuk melakukan uji coba aplikasi yang sudah jadi secara random ke pengguna, dimana pengguna akan memberi masukan dan saran berdasarkan pengalaman menggunakan aplikasi, lalu masukan yang diberikan oleh pengguna akan dilakukan kajian ulang dan melakukan perbaikan aplikasi guna untuk membuat aplikasi menjadi lebih baik lagi. Bearti design prototype penulis di uji oleh desainer. Karena mungkin tidak semua ide bisa di implementasikan dalam desain. Selain itu tahap ini juga akan menguji keberhasilan prototype tersebut, penguji ini akan melibatkan user agar mendapatkan hasil yang valid.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Empathize

Tahap empathize ini merupakan tahap dimana penulis melakukan obsevasi untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan dalam perancangan system pelatihan sdm di PT. Pertamina RU III. Dalam tahap ini penulis melakukan observasi dan wawancara dengan pegawai di bagian sumber daya manusia (SDM). Observasi ini di lakukan pada beberapa ruangan yang memungkinkan yaitu ruangan manajer, dan ruangan Human Capital (HC). Untuk mengetahui permasalahan yang ada dari setiap ruangan yang terlibat pada bagian SDM, wawancara di lakukan beberapa menit. Dalam penelitian tersebut, kami menemukan berbagai permasalahan terkait pelatihan SDM, adapapun permasalahan yang ditemukan dalam penelitian ini sebagai berikut

- Pada saat proses pendataan pelatihan salah satunya proses serah terima dokumen masih menggunakan e-mail, dimana hal ini dapat menyebabkan lambatnya respon sehingga memperlambat proses pendataan pelatihan.
- Pencarian data pelatihan ini masih menggunakan system manual yaitu dengan cara pemakaiannya hanya terbatas pada aplikasi Microsoft office yaitu Microsoft excel dan Microsoft word sebagai pengetikan dan pembuatan laporannya.
- disaat melakukan pengecekan dan pencarian data-data pelatihan harus di cek satu persatu dan itu membuat pekerja lama untuk mencari data tersebut sehingga membutuhkan waktu yang lama.

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan beberapa pegawai, penulis mengirimkan kuisoner kepada user atau pengguna yang bertujuan untuk mengetahui ketertarikan pada rancangan UI Design yang akan di buat atau di bangun.

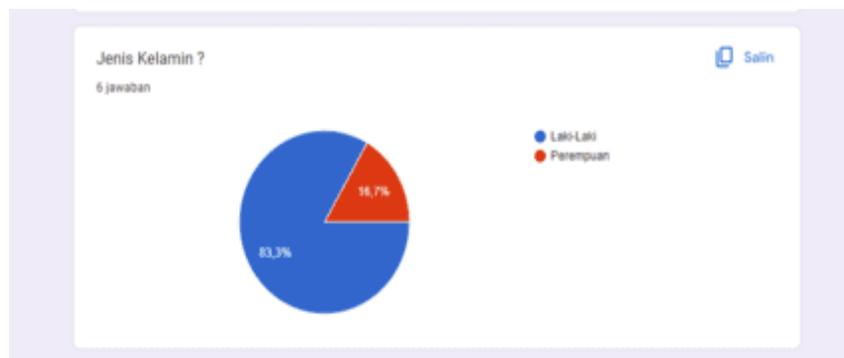
Nama Lengkap ?
6 jawaban

Armansyah
M. Hadid Anugrah Pratama
Muhammad Hadid Anugrah Pratama
ridwan rahmat
Bery Prima
sinta putri

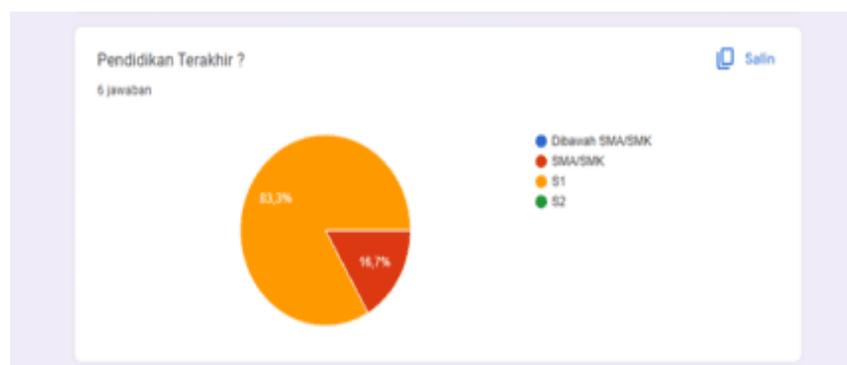
Gambar 2. Hasil Survey



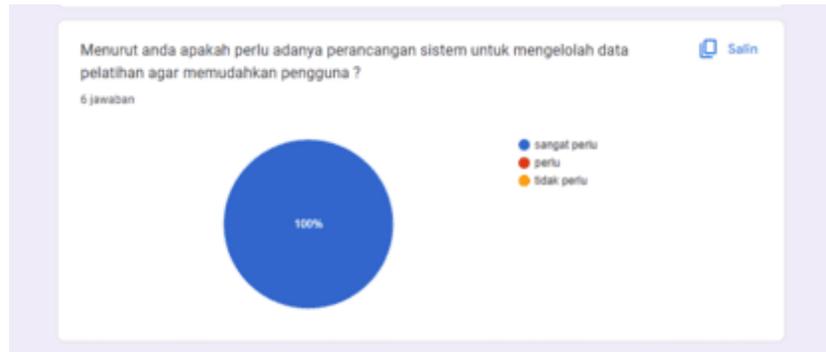
Gambar 3. Hasil Survey



Gambar 4. Hasil Survey



Gambar 5. Hasil Survey



Gambar 6. Hasil Survey



Gambar 7. Hasil Survey



Gambar 8. Hasil Survey

2. Define

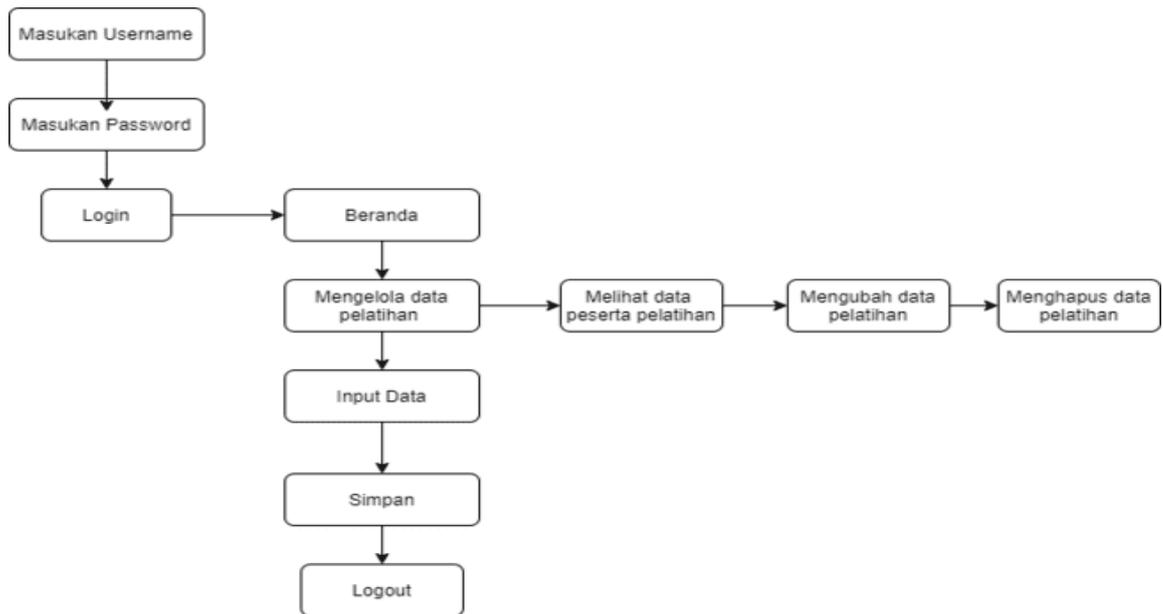
Pada tahapan define ini, hasil yang di dapatkan dari observasi dari tahapan empathize kemudian di definisikan menjadi sebuah inti atau fokus permasalahan yang di alami oleh pengguna dengan menentukan kebutuhan yang di perlukan pengguna. Berdasarkan hasil observasi dan permasalahan dari pengguna, dapat di simpulkan bahwa masalah yang terjadi adalah dalam pengolahan data pelatihan SDM. Sehingga penulis membuat rancangan website agar dapat memudahkan pengguna dalam mengelola data pelatihan sdm. Setelah mengetahui kebutuhan dari pengguna pelatihan sdm, mengenai website yang akan di rancang pada penelitian ini, proses define di lakukan dengan menyusun kebutuhan website dan menentukan tujuan dari pengguna. Kebutuhan pengguna tersebut di susun untuk menghasilkan konsep atau ide agar menghasilkan desain website yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya.

3. Ideate

Setelah selesai padat tahap define, penulis mengumpulkan permasalahan yang akan di kembangkan menjadi ide- ide serta solusi dari permasalahan yang ada. Pada tahap ini dari ide dan solusi yang berpeluang akan di kembangkan menjadi suatu layanan sehingga pengguna dapat menggunakan perancangan dalam website ini

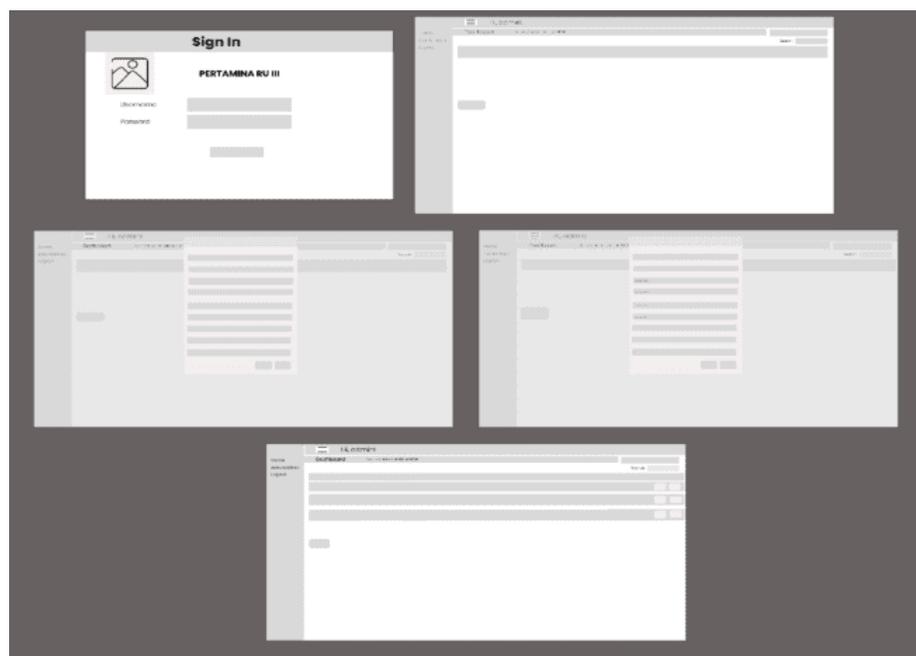
dengan mudah. Tahapan selanjutnya pada perancangan ini adalah membuat ide atau konsep untuk website yang akan di rancang. Pembuatan konsep diawali dengan menyusun Activity diagram dan desain wireframe pada website. Solusi ini di gambarkan dengan menggunakan Activity Diagram dan juga menggunakan wireframe figma sebagai rancangan awal. Wireframe merupakan sebuah gambaran kerangka sebuah desain atau merancang sebuah gambar yang merencanakan kerangka garis besar sebuah website yang berfungsi sebagai gambaran tata letak yang akan di desain yang memiliki tampilan lebih detail dengan penambahan unsur warna, icon, dan typography.

Activity diagram merupakan penggambaran diagram untuk mengetahui skenario alur pengguna ketika mengakses website pelatihan sdm. Fungsi dari Activity diagram ini yaitu untuk mempermudah desainer dalam menentukan alur sebelum membuat desain interface website agar mempermudah pengguna.



Gamabar 9. Activity Diagram

Setelah Activity Diagram di buat, tahapan selanjutnya adalah membuat wireframe untuk memudahkan desainer dalam membuat desain interface website. Berikut desain wireframe dari website pelatihan sdm.



Gamabar 10. Tampilan Wireframe

4. Prototype

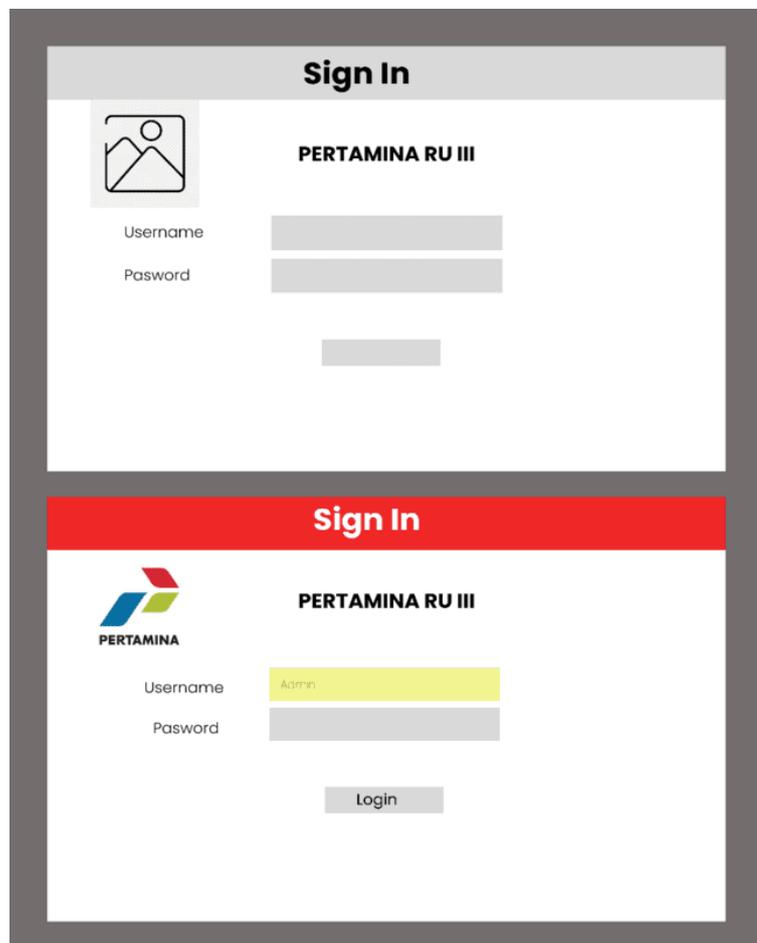
Berdasarkan beberapa tahapan desain hingga menghasilkan sebuah mockup, selanjutnya dirancanglah sebuah prototype agar sebuah desain website agar lebih interaktif Ketika di uji coba dan di gunakan kepada pengguna nantinya. Pada tahap ini dilakukan proses perancangan desain website, seperti membuat High-Fidelity design yang merupakan proses lanjutan dari tahap wireframe. Interaksi yang tambahan pada prototype ini seperti swipe and click.

A. High-Fidelity Design

Desain High Fidelity mengacu pada tahap lanjutan dalam proses desain di berbagai bidang, seperti UI Design. Pada tahap ini, dibuat representasi terperinci dari produk akhir atau antarmuka. Tujuannya adalah untuk memperlihatkan dengan jelas bagaimana tampilan, interaksi dan fungsi akan terlihat sebelum memasuki tahap pengembangan sebenarnya. Desain high fidelity sangat penting karena membantu mengumpulkan umpan balik dan memastikan semua aspek telah dipertimbangkan sebelum melangkah lebih lanjut dalam proses produksi, Hasil dari perancangan wireframe dan high fidelity design adalah sebagai berikut :

a) Halaman Login

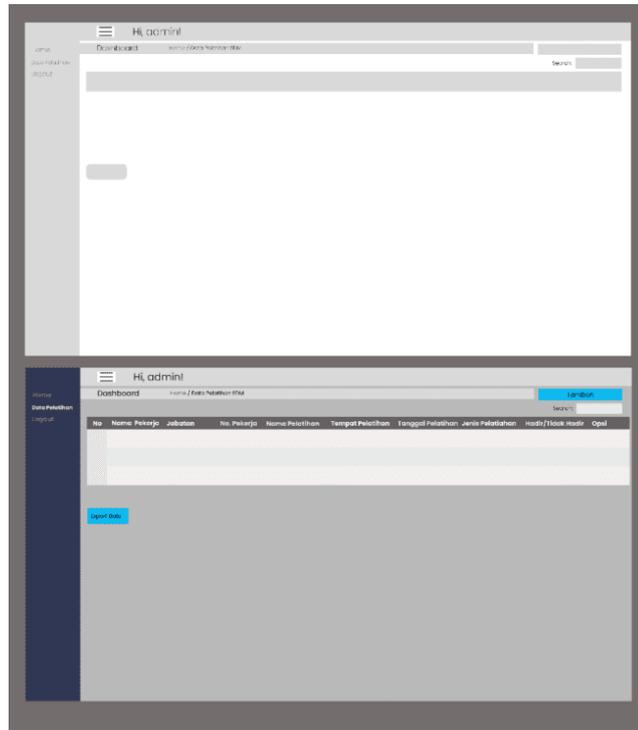
Rancangan Wireframe dan high fidelity design pada figma untuk halaman login pada website dapat di lihat gambar di bawah ini. Halaman ini merupakan halaman awal ketika pengguna membuka website.



Gambar 11. Tampilan high fidelity design login

b) Halaman Data Pelatihan

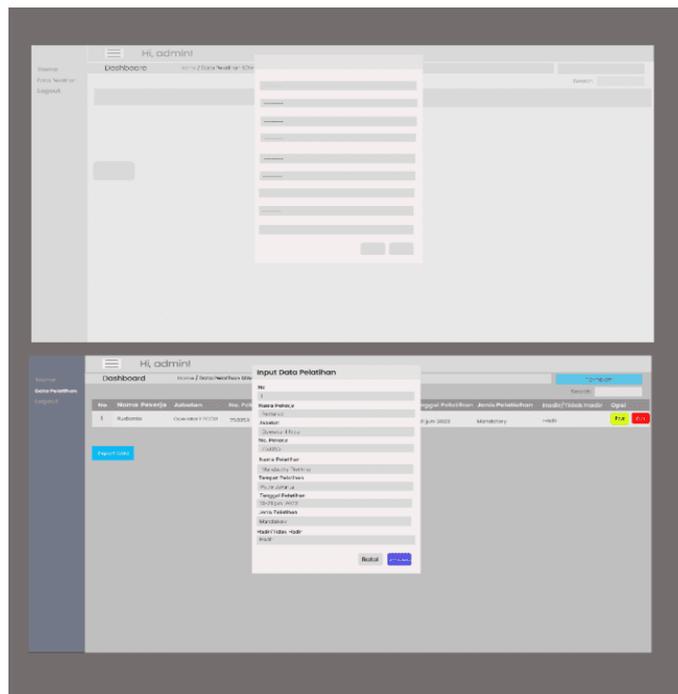
Rancangan Wireframe dan highdelity design pada figma untuk halaman data pelatihan pada website dapat di lihat gambar di bawah. Terdapat di samping kiri menu data pelatihan.



Gambar 12. Tampilan high fidelity design data pelatihan

c) Halaman Input Data Pelatihan

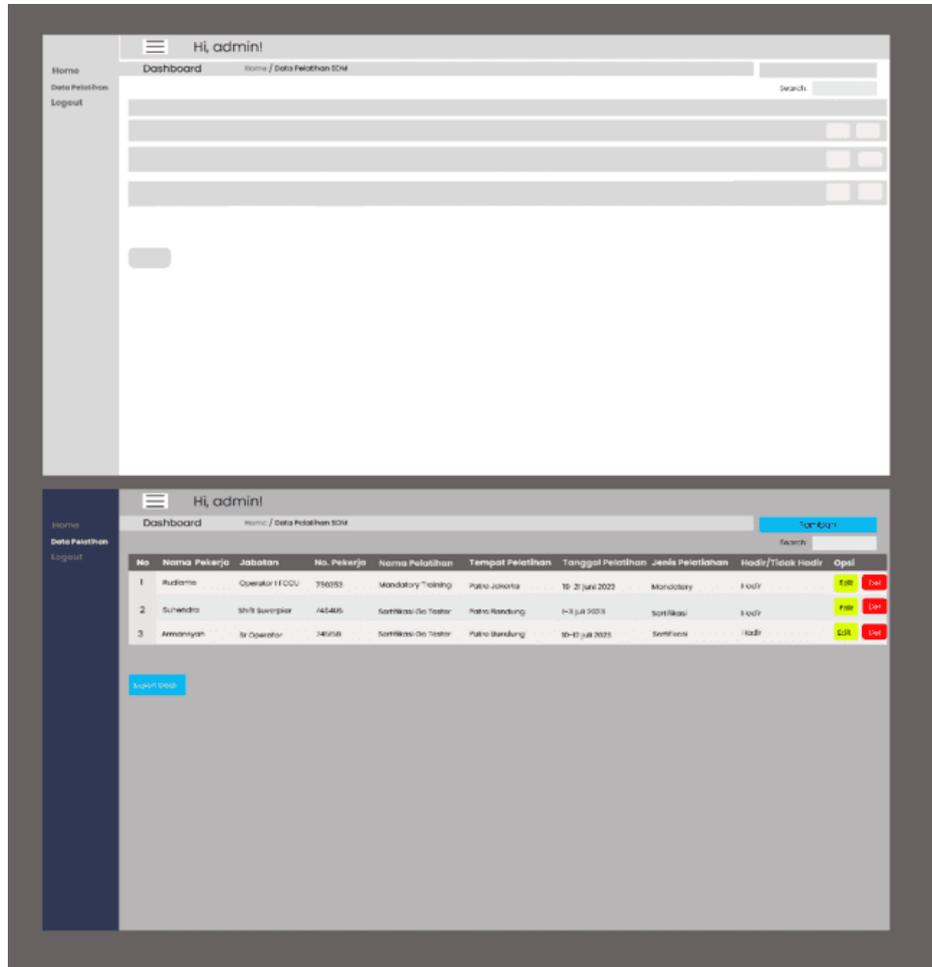
Rancangan wireframe dan high delity design pada figma untuk halaman data input data pelatihan pada website dapat di lihat gambar di bawah ini. Terdapat di menu data pelatihan terdapat button untuk tambah input data pelatihan. Terdapat juga form untuk input data pelatihan seperti No, Nama Pekerja, Jabatan, No. Pekerja, Nama Pelatihan, Tempat pelatihan, Tanggal pelatihan, Jenis pelatihan, Hadir/tidak hadir dan Opsi.



Gambar 13. Tampilan high fidelity design input data pelatihan

d) Halaman Tampilan Data Pelatihan

Rancangan wireframe dan high delity design untuk halaman menampilkan data pelatihan dapat dilihat gambar di bawah ini. Terdapat di menu data pelatihan dan terdapat list data pelatihan. Di dalam list tersebut terdapat informasi peserta yang mengikuti pelatihan.



Gambar 14. Tampilan high fidelity design data pelatihan

5. Test

Tahap kelima atau tahap terakhir dari design thinking adalah melakukan uji coba (testing) terhadap pengguna. Pada tahap terakhir proses design thinking ini, desainer akan melakukan uji coba untuk mendapatkan feedback dan memperbaiki solusi yang ada serta membuat website menjadi lebih baik lagi. Feedback dari pengguna berguna untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari website agar dapat dilakukan perbaikan (Ambrose dan Harris, 2010). Dalam tahap pengujian ini, desainer dapat melakukan perubahan dan penyempurnaan untuk mengesampingkan solusi masalah dan mendapatkan pemahaman sedalam mungkin tentang produk dan penggunaannya.

Usability testing pada penelitian ini dilakukan dengan membagikan kuisisioner melalui google form. Survey mengenai tampilan website dilakukan pada tujuh orang partisipan yang merupakan pemilik perusahaan PT. Pertamina RU III pada bagian SDM. Terdapat tujuh pertanyaan pada tahapan usability testing website seperti dilihat pada gambar di bawah ini yaitu pertanyaan mengenai tampilan website, ukuran jenis font, warna yang ditampilkan, ukuran font icon, dan kelengkapan data penginputan pelatihan. Hasil yang di dapatkan dari lima pertanyaan pada survey online tersebut adalah baik karena semua hasil jawaban dari partisipan adalah setuju dan sangat setuju yang dapat di lihat pada gambar di bawah ini. Usability testing pada perancangan website dilakukan untuk memperbaiki solusi dapat feedback dari user atau pengguna, dan mempelajari user lebih mendalam demi mendapatkan hasil desain yang lebih baik sesuai dengan keinginan pengunanya (karnawan et al, 2020).



Gambar 15. Hasil survey mengenai tampilan website



Gambar 16. Hasil survey mengenai ukuran jenis font website



Gambar 17. Hasil survey mengenai kenyamanan warna



Gambar 18. Hasil survey mengenai ukuran font, ikon dan warna



Gambar 19. Hasil survey mengenai penginputan data pelatihan

Feedback yang didapatkan dari kegiatan Usability testing mendapatkan hasil yang baik dari pengguna website. Selanjutnya desain prototype yang dibuat di figma oleh user interface dsigner diserahkan pada website developer untuk dibuatkan situs web online agar website dapat ditayangkan untuk pegawai yang ada di bagian sdm. Untuk membangun website, dibutuhkan domain dan hosting dibutuhkan agar website dapat diakses dapat diakses dan untuk menyimpan data serta konten yang ditampilkan pada website.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang telah di laksanakan dan sudah di uraikan dalam laporan tentang perancangan sistem pelatihan sdm, maka penulis dapat menarik kesimpulan yaitu dengan adanya perancangan sistem ini dapat membantu pengguna dalam melakukan pengolahan data pelatihan dengan mudah dan cepat. Sehingga memudahkan dalam mencari data, meng input data, edit dan hapus data pelatihan, dan juga dapat di akses di mana saja dengan memanfaatkan jaringan internet dan computer yang mendukung. Dengan adanya perancangan pada website pelatihan sdm dapat mengurangi resiko terjadinya kekeliruan atau kesalahan dalam pengelolaan data pelatihan. Perancangan system yg telah di buat juga dapat memberikan pelayanan lebih baik serta membantu pengguna jadi lebih efektif dan efisien. Metode design thinking pada perancangan website dapat digunakan untuk menghasilkan desain user interface (UI) yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Pada perancangan website pelatihan , penerapan metode design thinking telah memberikan kemudahan bagi penggunanya. Hal ini dapat di lihat dari feedback pengguna yaitu hasil dari tahapan uji coba (testing) menggunakan google form mengenai tampilan desain interface website pelatihan sdm. Hasil yang di dapatkan dari tujuh orang partisipan yang merupakan pegawai pada PT.Pertamina bagian sdm pada tahapan usability testing mengenai tampilan desain interface website adalah baik. Metode design thinking dapat digunakan untuk perancangan website yang melakukan pendekatan lebih mendalam kepada pengguna agar menghasilkan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan memudahkan penggunaannya dan itu akan memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan pekerjaannya dalm waktu yang cepat.

REFERENCES

- Ayu, F., & Manalu, L. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PELATIHAN PADA BALAI LATIHAN MASYARAKAT PEKANBARU BERBASIS WEB* (Vol. 4, Issue 1).
- Apriani, A., & Purtiningrum, S. W. (n.d.). *ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN TRAINING BERBASIS WEBSITE PADA PT. TOYOTA MOTOR MANUFACTURING INDONESIA (TMMIN)*.
- Ayu, F., Permatasari, N., Informatika, M., Riau, M., Soebrantas, J. H., & 77 Panam, N. (2018). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN*. 2(2).
- Setyabudhi, A. L. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Absensi dan Pengambilan Surat Cuti Kerja Berbasis Web. In *Desember* (Vol. 1, Issue 1).
- Puspita Sari, D., Ayu Retnosari, D., & Astuti, N. (2018). Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia. *UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta*.
- Abdullah, D. (n.d.). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PEGAWAI BERBASIS WEB DI SETDAKAB ACEH UTARA*.
- Olindo, V., & Syaripudin, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Dbpr Tangerang Selatan). *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(01).
- Solikin, I., & Wulandari, L. (n.d.). *Seminar Hasil Penelitian Vokasi (SEMHAVOK) PERTAMINA (PERSERO) MOR II*.
- Andriana, I., & Asari, W. F. (n.d.). *Prosiding Seminar Nasional Komputer dan Informatika (SENASKI)*.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design 08: Design Thinking*. AVA Publishing SA. Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design 08: Design Thinking*. AVA Publishing SA.
- Karnawan, G., Andryana, S., & Komalasari, R. T. (2020). Implementation of User Experience Using the Design Thinking Method in Prototype Cleanstic Applications. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika (JTMI)*, 6(1), 10–17

- Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2020). 5 Stages in the Design Thinking Process. Interaction Design Foundation. Pengaruh Penggunaan Website Terhadap Penjualan Produk Pengusaha UMKM Pada Asosiasi Industri Kreatif Depok. *Sosio Ekons*, 10(1), 39–46.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Basics Design 08: Design Thinking*. AVA Publishing SA. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat. (2018). Potensi Usaha Mikro Kecil Provinsi Jawa Barat. In BPS Provinsi Jawa Barat. Badan Pusat Statistik Provinsi Jawa Barat.
- Haryono, S. (2018). Pengaruh Penggunaan Website Terhadap Penjualan Produk Pengusaha UMKM Pada Asosiasi Industri Kreatif Depok. *Sosio Ekons*, 10(1), 39–46.
- Hermawan, I. (2021). Wawancara Pemasaran Keripik Ubi Cilembu Kirihiuci dengan pemilik UMKM Kirihiuci. Wawancara pada tanggal 5 Maret 2021 di Bandung.
- Muntoha, Jamroni, & Tantria, H. (2015). Pemanfaatan Situs Web sebagai Sarana Promosi Desa Songbanyu, Kecamatan Giri Subo, Gunung Kidul, Daerah Istimewa Yogyakarta. *Inovasi Dan Kewirausahaan*, 4(September), 5.
- Masrizal. (2012). Mixed Method Research. *Jurnal Kesehatan Masyarakat Andalas (JKMA)*, 6(2), 53–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.24893/jkma.v6i2.89>
- Mootee, I. (2013). Design Thinking for strategic innovation (pp. 1–204)