

LAPORAN PRAKTIK KERJA
Perancangan Prototype Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Bank X



Disusun Oleh:

Dipika Syaiban A (20081010226)

Hanif Nur Fadlilah (20081010231)

Muhammad Fadhil F (20081010216)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2023

**LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**Judul : PERANCANGAN PROTOTYPE APLIKASI EMPLOYEE APP PADA
PT. BANK X**

**Oleh : Dipika Syaiban A NPM 20081010226
Hanif Nur Fadlilah NPM 20081010231
Muhammad Fadhil F NPM 20081010216**

**Telah Diseminarkan dalam Ujian PKL pada :
Hari Kamis, Tanggal 6 April 2023**

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan


Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom, M.Kom.
NPT. 211199 00 412271


PT BANK MANDIRI (PERSERO)
KANTOR PUSAT
Sonia

Mengetahui

**Dekan
Fakultas Ilmu Komputer**

**Koordinator Program
Studi Informatika**


Dekan
Fakultas Ilmu Komputer
UPN "Veteran" Jawa Timur
Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001


PKL_20226_20231_20216
Fetty Tri Anggraeny, S. Kom, M. Kom
NIP. 19820211 2021212 005

ABSTRAK

Judul : **Perancangan Prototype Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Bank X**
Penulis : 1. Dipika Syaiban Ainun (20081010226)
2. Hanif Nur Fadlilah (20081010231)
3. Muhammad Fadhil Fakhruyakin (20081010216)

Pembimbing : Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom, M.Kom

Abstrak

Perkembangan teknologi memudahkan berbagai aspek kehidupan seperti pada dunia kerja, salah satunya adalah pengembangan Employee App. Employee App merupakan aplikasi untuk absensi, claim reimburse, serta pengelolaan slip gaji karyawan. *User Interface* (UI) pada aplikasi merupakan cara pengguna berinteraksi dengan sebuah program atau sistem. UI juga dapat dianggap sebagai pengganti *Human Computer Interaction* (HCI). Tampilan UI mencakup bentuk, warna, dan tulisan yang didesain semenarik mungkin agar pengguna merasa nyaman saat menggunakannya. Sedangkan, *User Experience* (UX) merupakan persepsi dan respons pengguna terhadap penggunaan sebuah produk. Tujuan utama UX adalah memenuhi kebutuhan pengguna secara tepat tanpa menimbulkan gangguan atau ketidakpuasan. PT. Bank X memiliki permasalahan terhadap penggunaan aplikasi karyawan dengan desain yang kurang intuitif dan responsif sehingga berbagai kebutuhan karyawan, seperti absensi, klaim reimburse, dan melihat slip gaji terhambat dan meningkatkan kesalahan penggunaan aplikasi. Oleh karena itu perancangan antarmuka (UI) yang sederhana, intuitif, dan responsif sangat diperlukan. Elemen UI seperti tombol, warna, dan ikon perlu dirancang dengan jelas agar pengguna dapat dengan mudah menemukan fitur yang mereka butuhkan. Pengalaman pengguna (UX) juga perlu diperhatikan dengan memastikan alur kerja aplikasi efisien, seperti absensi dan klaim reimburse yang bisa dilakukan dalam beberapa langkah sederhana, serta fitur notifikasi untuk atasan dalam memproses persetujuan klaim secara cepat. Dengan desain UI/UX yang tepat, Employee App dapat meningkatkan produktivitas dan kepuasan pengguna.

Kata Kunci: Aplikasi, *User Interface*, *User Experience*,

ABSTRACT

Title : **Perancangan Prototype Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Bank X**
Writer : 1. Dipika Syaiban Ainun (20081010226)
2. Hanif Nur Fadlilah (20081010231)
3. Muhammad Fadhil Fakhruyakin (20081010216)

Advisor : Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom, M.Kom

Abstract

The development of technology has facilitated various aspects of life, including the workplace, one of which is the development of Employee Apps. An Employee App is an application for attendance, reimbursement claims, and payroll management. The User Interface (UI) of an application is how users interact with a program or system. UI can also be considered a substitute for Human-Computer Interaction (HCI). The UI display includes the design of forms, colors, and text, which are created as attractively as possible to ensure user comfort. Meanwhile, User Experience (UX) refers to the user's perceptions and responses to using a product. The main goal of UX is to meet user needs precisely without causing disruptions or dissatisfaction. PT. Bank X faces issues with its employee app, which has a design that is not intuitive or responsive, hindering various employee needs such as attendance, reimbursement claims, and viewing pay slips, leading to increased errors in using the app. Therefore, a simple, intuitive, and responsive UI design is essential. UI elements such as buttons, colors, and icons need to be clearly designed so that users can easily find the features they need. User experience (UX) should also be carefully considered by ensuring efficient app workflows, such as allowing attendance and reimbursement claims to be completed in just a few simple steps, and including notification features for supervisors to process claim approvals quickly. With the right UI/UX design, the Employee App can improve productivity and user satisfaction.

Keywords: *Application, User Interface, User Experience*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan (PKL) dengan lancar. Penyusunan laporan ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan wajib.

Selama proses magang yang dilakukan dalam waktu satu bulan di kantor bank x serta proses penyusunan, arahan, masukan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Sabri Rusda selaku Department Head Low Code Development PT. Bank X
2. Ibu Sonia selaku Team Leader UI/UX PT. Bank X
3. Seluruh anggota Team UI/UX PT. Bank X
4. Bapak Andreas Nugroho S, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing PKL
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

Meski demikian, penulis menyadari banyak kekurangan dalam penulisan laporan PKL ini, sehingga penulis secara terbuka menerima saran dan masukan dari pembaca. Agar hasil laporan PKL ini bisa mencapai hasil yang sempurna dan bisa menjadi referensi yang baik bagi pembaca.

Demikian yang dapat penulis sampaikan, semoga laporan PKL ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi referensi yang baik bagi pembaca khususnya mahasiswa yang hendak melaksanakan mata kuliah PKL di instansi yang sama maupun berbeda.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan.....	2
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Luaran.....	4
1.6 Waktu dan Tempat	4
BAB II Tinjauan Pustaka	5
2.1 User Interface	5
2.2 User Experience	6
2.3 Figma.....	7
BAB III Hasil dan Pembahasan	9
3.1 Pembahasan	9
3.1.1 UI/UX Employee App	9
3.1.2 Auto Layout.....	21
3.1.3 Icon	21
3.1.4 Components	22
3.2 Hasil	22
3.2.1 Employee	22
3.2.2 Manager	40
BAB IV Kesimpulan	48
4.1 Kesimpulan.....	48
Daftar Pustaka	49
Lampiran	50