

# METODE DESIGN THINKING PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI BOOKING RUANG MEETING PT MEDQUEST JAYA GLOBAL

Syarif Hidayat Musa<sup>1)</sup>, Eka Rini Yulia<sup>2)</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nusa Mandiri

[Syarifhidayatmusa@gmail.com](mailto:Syarifhidayatmusa@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas Nusa Mandiri

[eka.erl@nusamandiri.ac.id](mailto:eka.erl@nusamandiri.ac.id)

## Abstrak

Pada PT Medquest Jaya Global mengalami beberapa permasalahan terkait booking room meeting yang prosesnya masih dilakukan secara manual, sehingga sering terjadi masalah seperti kehilangan data, bentrok dalam melakukan meeting dan permasalahan lainnya. Setelah penulis melihat permasalahan yang ada, penulis memiliki ide atau gagasan dengan membuat Metode Design Thinking Perancangan UI/UX Sistem Informasi Booking Ruang Meeting PT Medquest Jaya Global agar kedepannya dapat di buat suatu sistem. Tujuan dari ide perancangan sistem UI/UX ini dibuat agar kedepannya dibuat sistem untuk mengurangi permasalahan seperti kehilangan data, bentrok meeting, mencetak laporan meeting dan memudahkan user untuk melakukan booking room meeting secara flexible dan efisiensi dalam penggunaannya. Untuk membuat design tersebut penulis menggunakan tools Figma dan pengujiannya menggunakan tools Maze untuk melakukan testing Perancangan Sistem Informasi UI/UX. Testing tersebut akan di lakukan oleh user dengan hasil yang akan diberikan oleh tools Maze saat melakukan testing sistem yang telah dibuat. Hasil dari perancangan ini menyesuaikan dengan kebutuhan user untuk gambaran sistem yang akan dibuat. Perancangan ini dapat dikembangkan agar menjadi sistem informasi yang lebih baik dan dapat ditambah menjadi aplikasi yang di akses di smartphone untuk lebih memudahkan pengguna.

**Kata kunci:** DesignThinking, Perancangan UI/UX, Pemesanan Ruang Rapat

## PENDAHULUAN

Saat ini PT. Medquest Jaya Global memiliki 5 divisi: bank darah, Rumah Sakit & Diagnostik Klinis, *life sciences*, farmasi dan vaksin, serta bisnis di luar negeri.

Ruang *meeting* digunakan tidak hanya untuk membahas rencana bisnis internal divisi Perusahaan dan external dengan partner bisnis, vendor, dan pertemuan dengan konsumen baik itu *offline* maupun *online* (Haryuda Putra et al., 2021). Dalam sehari rata-rata user yang melakukan

*booking room meeting* sekitar 15-35 *booking* yang dilakukan. Untuk itu PT. Medquest Jaya Global memiliki 6 ruang *meeting*. Namun untuk melakukan *booking* ruang *meeting* tersebut masih menggunakan cara manual yaitu *user* melakukan *request* kepada admin lalu melalui Microsoft excel admin melakukan input untuk pendataan.

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) termasuk dalam perkembangan teknologi yang dimanfaatkan sebagai

sarana melakukan perancangan sistem yang meningkatkan kenyamanan dan kemudahan untuk digunakan untuk merancang sistem dari manual menjadi sistem informasi berbasis web (Haryuda Putra et al., 2021).

Tujuan dari perancangan UI/UX sistem informasi booking ruang meeting berbasis web dengan metode Design Thinking pada PT Medquest Jaya Global adalah untuk memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dengan mengaksesnya melalui sebuah sistem informasi dengan *user interface* yang menarik dan memudahkan *admin* dan *user* dalam penggunaannya (*user experience*) secara *flexible* dimanapun dan kapanpun. Perancangan ini dapat dikembangkan agar menjadi sistem informasi yang lebih baik dan dapat ditambah menjadi aplikasi yang di akses di smartphone untuk lebih memudahkan pengguna.

## METODE

Rencana UI/UX Sistem Informasi *booking* ruang *meeting* berbasis web dengan menggunakan strategi *Design Thinking* dengan *tools Figma* yang akan di implementasikan dalam bentuk prototype dan di testing pada *tools Maze*.

### A. UI/UX

UI/UX merupakan sebutan dari *User Interface* dan *User Experience*, UI dan UX memiliki perbedaan yaitu UI berfokus untuk menampilkan sebuah antarmuka terhadap sistem yang akan dilihat pengguna saat menggunakan sistem, sedangkan UX berfokus pada pengalaman pengguna dan UI itu sendiri adalah ilmu tentang penyajian grafis suatu sistem atau aplikasi (Hidayatulah Himawan, 2020).

### B. Figma

*Figma* merupakan salah satu alat bantu desain yang memiliki antarmuka yang kompleks, canggih dan mempunyai banyak fitur yang berfungsi untuk mendesain sebuah web atau aplikasi. *Figma* memungkinkan desainer untuk bekerja dengan rekan tim secara *realtime* dan *Figma* menawarkan solusi untuk dapat menyatukan seluruh rangkaian alat bantu desain dalam satu wadah (Staiano, 2022).

### C. User Flow

*User Flow* merupakan alur atau langkah yang memungkinkan untuk dilalui oleh *user* tatkala menggunakan suatu produk atau aplikasi baik yang

tertulis maupun digital (Informatika & Polinema, 2020).

#### D. *User Scenarios*

*User Scenarios* berfungsi untuk menafsirkan, merefleksikan dan menilai baik desain UX secara abstrak maupun fisik. *Mindset* yang ditanamkan dalam membuat *Scenarios* adalah fokus kepada tujuan *user*, sesuai dengan motivasi *user* untuk menggunakan dan butuhkan pada aplikasi tersebut (Benyon, 2019).

#### E. *Maze*

*Maze* adalah *tools* yang berfungsi untuk melakukan *Usability Testing* pada desain antarmuka yang dibuat (Candra Wardana & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, 2022). *Maze* pun membantu untuk dapat terkoneksi dengan *interaction prototype design* seperti *Invasion*, *Marvel*, *Sketch* dan *Figma*.

#### F. *Wireframe*

*Wireframe* adalah struktur dasar sebuah sistem yang dikenal sebagai *template* untuk para desainer UI/UX. *Wireframe* terdiri dari slider, tab, dan fitur lain sebelum mewarnai gambar, jadi ini hanya berupa panduan struktural (Suhaili Herly Nurrahmi Tri Fajar Yurmama Vikka Isma Liana Putri Politeknik Negeri

Media Kreatif & Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan, 2022).

#### G. Metode *Design Thinking*

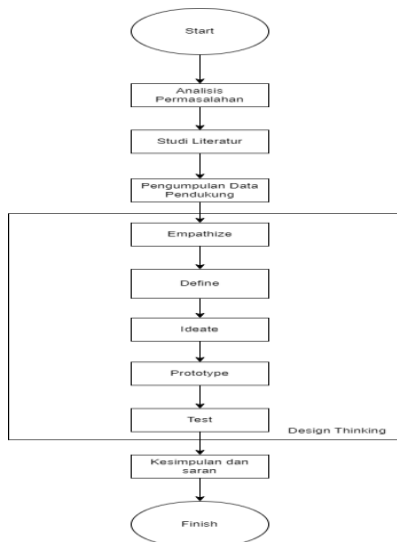
*Design* adalah cara menemukan sebuah masalah utama yang menjadi kendala saat membuat sistem (Marlinda, 2021). *Design thinking* adalah pola pikir dari sudut pandang seorang *designer* untuk dapat menemukan suatu masalah dengan pemikiran dari orientasi manusia. Metode *design thinking* memiliki 5 tahapan yang berkembang yang menghasilkan prosedur yang terperinci yaitu *Emphatize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype* dan *Test* (Ar Razi et al., 2018).

#### H. *Prototype* (Prototipe)

*Prototype* adalah kerangka awal suatu produk yang nanti dibuat, yang akan menangani serta menganalisa kekeliruan sejak dini dan menghasilkan kemungkinan baru. Rancangan *prototype* ini nanti nya akan di nilai kepada pengguna agar mendapatkan respon serta masukan yang nantinya digunakan untuk menyelesaikan rancangan (Sari et al., 2020). Pembuatan prototipe ini memanfaatkan *tools* Figma dalam membuat interaksi halaman desain.

### A. Tahapan Penelitian

Saat perangkaian skripsi penulis, ada tahapan-tahapan agar tercapainya hasil sesuai harapan yaitu sebagai berikut :



Gambar : Tahapan Penelitian

#### 1. Analisis Permasalahan

Tahapan ini merupakan analisa permasalahan yang terjadi di lapangan. Berdasarkan dengan alur *booking* ruang *meeting* pada PT Medquest Jaya Global mendapatkan masalah saat melakukan *booking* ruang *meeting* yang terjadi berulang sehingga menimbulkan kendala dan salah paham antara *user* dan admin saat ingin melakukan *meeting*.

#### 2. Studi Literatur

Penulis melaksanakan studi literatur untuk mendapatkan berbagai cara dari bermacam-macam literatur serta

sumber pendukung, yaitu rancangan UI/UX menggunakan strategi *Design Thinking*.

Studi literatur ini menggunakan berbagai sumber berbeda-beda dengan landasan beberapa *book*, *journal* dan *website* di internet.

#### 3. Pengumpulan data pendukung

Pengumpulan data pendukung tersebut dilakukan dengan cara menganalisis masalah yang dialami *user*, studi literatur dan dilakukan observasi terhadap berjalannya alur *booking* ruang *meeting* pada PT Medquest Jaya Global dan hasil dari observasi dapat di simpulkan pada tahap *emphatize*. Setelah observasi dapat di simpulkan, *emphatize* dilanjutkan pada proses *define* supaya masalah yang ada dapat terdefinisi secara terperinci lalu di lanjutkan dengan proses *ideate* / pemikiran yang memiliki tujuan untuk pembuatan alur dengan mekanisme yang akan dituangkan pada *Prototype* dan untuk data hasil dari *prototype* tersebut akan di lakukan ujicoba kepada *user* untuk menilai tingkat kesulitan dalam menggunakan aplikasi yang akan dibuat.

#### 4. Kesimpulan dan saran

Kesimpulan dan saran hasilnya setelah melakukan tahapan.

#### B. Metode Penelitian

Saat perancangan sistem informasi ini, penulis melakukan strategi yang berupa strategi observasi. Observasi ini dilakukan agar memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam perancangan UI/UX *booking* ruang *meeting* pada PT Medquest Jaya Global.

#### C. Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam merancang ini yaitu dengan strategi *design thinking*. Strategi *design thinking* ini mempunyai lima tahapan proses :

##### 1. *Empathize*

Merupakan tahapan alur perancangan dengan berpatokan pada manusia. Tahapan *Empathize* dilakukan penulis agar mengetahui permasalahan pada sistem manual dalam alur *booking* ruang *meeting*. Pada tahap ini penulis berperan sebagai UI/UX Designer membangun pemahaman dengan user dan menjelaskan tujuan dari penulis yang akan membuat sebuah perancangan *booking* ruang *meeting*.

##### 2. *Define*

Dari tahapan alur *Define* menghasilkan bahwa gambaran besar inti pokok dari masalah utama yang didapat dari hasil alur *Empathize* yaitu belum adanya sebuah sistem informasi yang dapat mengurangi masalah dan kehilangan data dalam melakukan *booking* ruang *meeting*.

##### 3. *Ideate*

saat tahapan *Ideate* penulis mengumpulkan pemikiran dan banyak solusi yang bertujuan untuk menggambarkan ide yang tercipta untuk meneliti solusi pada permasalahan yang terjadi pada PT Medquest Jaya Global. Pembuatan gambaran *User flow* ini menggunakan *tools* yang terdapat melalui akses internet pada *browser* pada *device*.

##### 4. *Prototype*

Di tahap proses *Prototype* ini penulis menuangkan sebuah ide yang di hasilkan. Penyusunan *Prototype* ini menggunakan sebuah *tools* dari *Figma* yang terdapat melalui *browser internet* pada *device*.

##### 5. *Test*

Hasil dari proses tahapan *prototype* akan dilakukan pengetesan pada

sejumlah *user* yang berperan dengan memberikan responden. Hasil dari pengujian tersebut akan dijadikan sebuah saran dalam Perancangan UI/UX sistem informasi *booking* ruang *meeting* ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Tahap *Emphatize*

Pada tahapan *Emphatize* yang dilakukan penulis yaitu dengan melakukan observasi terhadap sistem *booking* ruang *meeting* yang saat ini berjalan.

B. Hasil Tahap *Define*

Hasil dari proses pendefinisian masalah hingga didapatkan dari sebuah informasi yang jelas sebagai berikut:

Tabel IVPendefinisian Masalah

<i>Problem/ Need</i>	<i>Insight</i>
<i>User</i> harus menghubungi admin untuk melakukan <i>booking</i> ruang <i>meeting</i> .	<i>User</i> menghubungi admin karena <i>booking</i> ruang <i>meeting</i> dilakukan melalui penulisan secara manual yang di catat oleh admin.
<i>User</i> harus menunggu di hubungi admin untuk konfirmasi tersedianya ruang <i>meeting</i> ,	<i>Booking</i> ruang <i>meeting</i> dilakukan melalui penulisan secara manual yang di catat oleh <i>admin</i> yang bertugas

<i>Problem/ Need</i>	<i>Insight</i>
	untuk mencatat <i>meeting</i> , sehingga tersedianya ruang <i>meeting</i> akan di hubungi admin. karena belum adanya sistem informasi didalamnya.
<i>User</i> sering bentrok melakukan <i>meeting</i> dengan user lain.	Sering terjadinya bentrok saat <i>meeting</i> karena terjadi kesamaan pada waktu dan ruangan yang digunakan <i>meeting</i> dengan <i>user</i> lain.
<i>Admin</i> sering kehilangan data pencacatan <i>meeting</i>	<i>Admin</i> sering lupa untuk melakukan penyimpanan pada pencacatan yang di lakukan pada <i>Microsoft excel</i> . karena belum ada tampilan (ui) dan proses yang mewajibkan <i>admin</i> untuk melakukan penyimpanan (ux).
<i>Admin dan User</i> kesulitan dalam melihat riwayat <i>booking meeting</i> yang telah dilakukan.	Karena belum adanya sebuah sistem yang menampilkan laporan (ui) dari <i>booking</i> yang sudah dipesan dan dari faktor kehilangan data sering lupa melakukan

<i>Problem/ Need</i>	<i>Insight</i>
	penyimpanan (ux) pada pencatatan meeting menyebabkan riwayat <i>booking meeting</i> tidak lengkap dan akses riwayat tersebut hanya ada di admin.

Pada tahapan ini untuk memperlebar sudut pandang dalam penyelesaian masalah, penulis menggunakan metode *How Might We* (HMW). Metode *How Might We* (HMW) yaitu dengan mengubah pernyataan menjadi sebuah pertanyaan. Inti dari masalah sudah ditemukan pada proses pendefinisian masalah, lalu di tindak lanjuti dengan mengubah pernyataan menjadi pertanyaan berupa *How* atau bagaimana dan dari hasil pertanyaan *How* selanjutnya di tentukan cara penyelesaiannya atau *Might*. Hasil dari *How Might We* (HMW) adalah sebagai berikut:

Tabel *How Might We* (HMW)

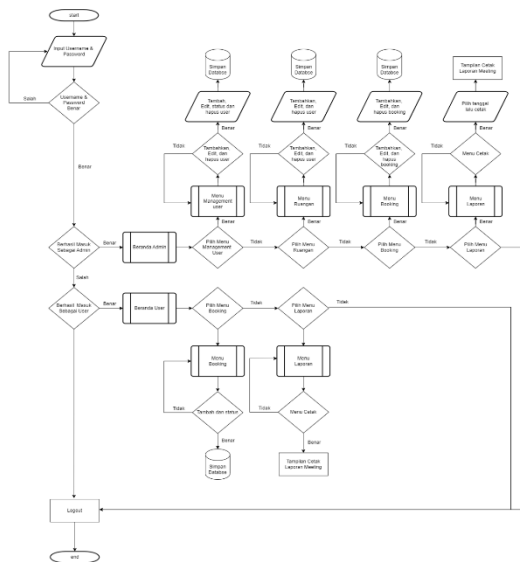
<i>How?</i>	<i>Might?</i>
Bagaimana user dapat melakukan <i>Booking</i> ruang <i>meeting</i> tanpa menghubungi <i>admin</i> ?	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat di akses melalui web browser dengan

<i>How?</i>	<i>Might?</i>
	ui/ux yang tampilannya bagus dan mudah digunakan sehingga dapat melakukan <i>Booking</i> ruang <i>meeting</i> tanpa harus menghubungi <i>admin</i> .
Bagaimana <i>user</i> dapat melihat tersedia ruang <i>meeting</i> untuk melakukan <i>booking</i> tanpa menunggu konfirmasi <i>admin</i> ?	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat di akses melalui web browser dengan ui/ux yang tampilannya bagus dan mudah digunakan sehingga dapat melihat tersedianya ruang <i>meeting</i> tanpa harus di hubungi <i>admin</i> .
Bagaimana <i>User</i> tidak bentrok saat melakukan meeting dengan <i>user</i> lain ?	Membuat perancangan sistem informasi dengan ui/ux yang dapat menunjukkan daftar ruangan dan waktu yang sudah di <i>booking</i> lebih dahulu oleh user lain.
Bagaimana cara <i>admin</i> agar tidak kehilangan data pencatatan <i>meeting</i> ?	Membuat perancangan sistem informasi yang dapat menjelaskan alur sistem sampai

How?	Might?
	menyimpan ke dalam database.
Bagaimana cara agar user dapat melihat riwayat booking meeting yang telah dilakukan ?	Membuat perancangan sistem informasi dengan ui/ux yang dapat melihat laporan riwayat booking meeting yang telah dilakukan.

C. Hasil Tahap Ideate

Pada tahap ini dibuatlah *User Flow* yang menjelaskan alur dari proses awal sampai proses tersebut selesai. Berikut gambaran dari *User Flow* :



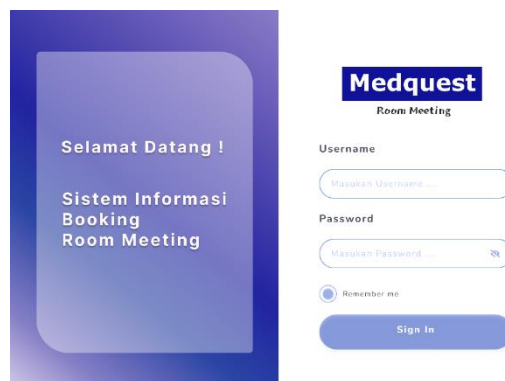
Gambar : User Flow Aplikasi

Alur *User Flow* Aplikasi dimulai ketika *User* memasukkan *username* dan *password* pada halaman *sign-in*. *Username* dan *password* tersebut di buat oleh *admin*. Setelah *User* melakukan *sign-in* akan ada validasi untuk membedakan akses ke

halaman beranda *admin* dan *user* yang memiliki halaman menu yang berbeda.

D. Hasil Tahap Prototype

Pada tahapan *Ideate* yang sudah dilakukan, maka didapatkan hasil kerangka alur *User* pengguna aplikasi yang memiliki hak akses berbeda yaitu *admin* dan *user*.



Gambar : Contoh Halaman Login

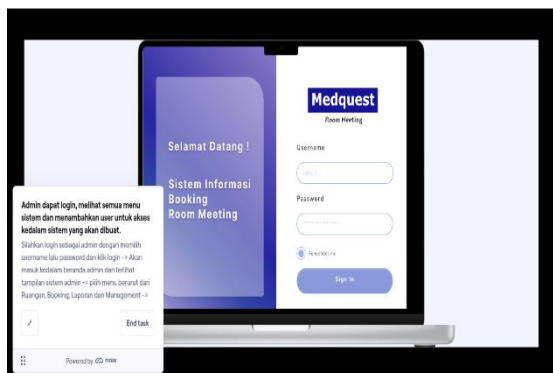
E. Hasil Tahap Test

Pada hasil tahap *test* ini dilakukan menggunakan *usability testing* dengan cara *User Scenario* (Skenario) yang sudah dibuat oleh penulis. Penulis menggunakan *tools Maze* yang di terintegrasikan dengan *tools Figma*.

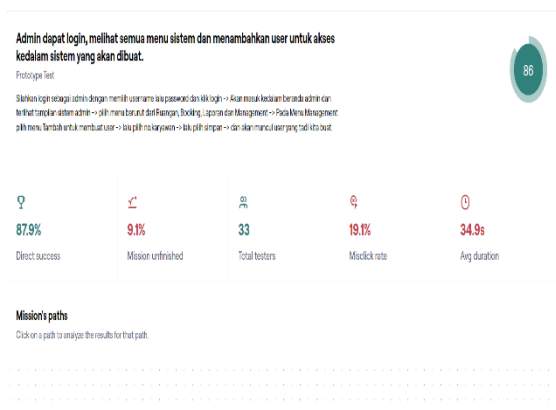
Pengujian *Usability testing* ini melibatkan responden untuk setiap *User Scenario* (Skenario) *valid* melalui link hasil maze : <https://t.maze.co/178470845>. Permasalahan yang sudah ditentukan dalam tahap *define* dijadikan *point user scenario* (Skenario) dalam pengujian



Usability testing. untuk menjalankan pengujian terhadap *prototype* yang sudah dibuat dan akan di rangkum oleh *tools* maze untuk report.



Gambar : Contoh Maze.



Gambar : Contoh Hasil Penilaian Maze

### SIMPULAN

kesimpulan dengan rincian sebagai berikut:

1. Telah dihasilkan sebuah Perancangan UI/UX sistem informasi *Booking Room Meeting* dengan metode design thinking PT Medquest Jaya Global untuk sistem informasi *Booking Room Meeting* yang akan dibuat nanti.

2. Dalam perancangan ini bahwa *tools* Figma sangat bermanfaat untuk membuat sebuah rancangan sebuah sistem dan di integrasikan ke *tools* Maze untuk melakukan pengujian kepada pengguna atau user .
3. Pada pelaksanaannya telah dihasilkan sebuah pengujian *usability* kepada user melalui sebuah *Prototype* yang dibuat dengan *tools* Figma lalu dijalan pada *tools* Maze yang hasil dari pengujiannya itu dapat dirincikan pada *tools* Maze.
4. Hasil dari perancangan tersebut sudah menyesuaikan untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada sistem manual yang sedang berjalan saat ini untuk nantinya dapat diajukan untuk membuat sebuah sistem informasi *Booking Room Meeting*.

Saran :

1. Hasil dari penelitian ini banyak hal yang dapat di kembangkan serta dapat ditambahkan agar menjadi sebuah sistem informasi yang lebih baik.
2. Perancangan ini juga dapat dikembangkan untuk menjadi sebuah aplikasi yang dapat di akses melalui smartphone agar semakin

memudahkan pengguna dalam menggunakan kedepannya.

Pengabdian Kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ar Razi, A., Rizky Mutiaz, I., Pindi Setiawan, dan, Teknologi Bandung Jl Ganesha No, I., Siliwangi, L., Bandung, K., & Barat, J. (2018). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA MODEL PERANCANGAN UI/UX APLIKASI PENANGANAN LAPORAN KEHILANGAN DAN TEMUAN BARANG TERCECER. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 03(02). <http://bit.do/demandia>
- Benyon, D. (2019). *Designing User Experience A guide to HCI, UX and Interaction Design* (D. Benyon, Ed.; 4th ed., Vol. 4). Pearson. [www.pearson.com/uk](http://www.pearson.com/uk)
- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (2022). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.
- Haryuda Putra, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. In *Rifqi Fahrudin Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan* (Vol. 8, Issue 1).
- Hidayatulah Himawan, M. Y. F. (2020). *Interface User Experience: Vol. Cetakan Pertama* (M. Y. F. Hidayatulah Himawan, Ed.; Cetakan pertama). Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UPN Veteran Yogyakarta.
- Informatika, S., & Polinema, A. (2020). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU. *SIAP*, 2020.
- Marlinda, L. (2021). *SISTEM PAKAR PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN* (1st ed., Vol. 1). Graha Ilmu. <https://repository.nusamandiri.ac.id/>
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Class Di Kampus UPI Cibiru. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25131>
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma* (F. Staiano, Ed.). Packt Publishing Ltd.
- Suhaili Herly Nurrahmi Tri Fajar Yurmama Vikka Isma Liana Putri Politeknik Negeri Media Kreatif, M., & Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan, J. (2022). *Perancangan Tampilan UI/UX Pada Aplikasi Novel Komik (Nomik)*. <https://doi.org/10.46961/jommit.v6i1>