

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, rapat dapat diartikan sebagai pertemuan, majelis, sidang atau kumpulan untuk membahas suatu masalah (Depdiknas, 2002). Secara umum, penjadwalan rapat melibatkan proses penentuan tema, waktu, dan peserta, disesuaikan dengan lingkungan kerja organisasi. Rapat diperlukan karena setiap individu memiliki tugas dan pekerjaan berbeda, memerlukan koordinasi, komitmen, dan kerjasama yang baik. Selain itu, perbedaan ide, pengetahuan, dan pengalaman memotivasi pelaksanaan rapat untuk mencapai mufakat, solusi, dan keputusan bersama (Sampebua dan Nugroho, 2010).

Menurut (Sardjono, 2009) aspek penting dalam pelaksanaan rapat melibatkan pengambilan keputusan bersama, tanggung jawab pimpinan rapat, peningkatan kehadiran peserta rapat, ketepatan waktu kedatangan peserta, penghidupan diskusi, penyampaian komentar konstruktif, dan tindak lanjut pasca rapat. Sebuah rapat dianggap berhasil apabila tujuan tercapai dengan efektif dan efisien, yang dapat direalisasikan melalui penerapan manajemen rapat yang baik (Marianti, 2004). Dalam manajemen rapat, terdapat dua bagian krusial. Pertama, adalah menyusun, memfasilitasi, dan mengadakan rapat dengan efektif. Kedua, melibatkan penentuan waktu, situasi, dan jenis rapat yang harus dihadiri oleh pemimpin rapat (Asmara et al., 2021).

Manajemen rapat menjadi semakin relevan dalam konteks PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi, sebuah organisasi yang bergerak di sektor layanan kebandarudaraan dan mengelola Bandar Udara Sultan Thaha Jambi. Dengan 13 unit kerja yang secara rutin mengadakan rapat, termasuk rapat mingguan dan bulanan, keputusan yang dihasilkan memerlukan tindak lanjut.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bersama salah satu supervisor *IT System* di PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi, telah diperoleh informasi bahwasanya saat ini kegiatan rapat belum terkelola dengan baik. Kegiatan rapat tidak memiliki dokumentasi rapat seperti laporan progres tanggung jawab kerja, riwayat rapat yang pernah dilaksanakan, dan bukti kehadiran peserta rapat. Penyebaran undangan rapat dan notulen rapat juga masih menggunakan grup pada aplikasi komunikasi *WhatsApp*, yang dapat menimbulkan masalah seperti terjadinya penumpukan obrolan sehingga tidak terlihat dan kehilangan data ketika tidak dilakukan pencadangan pesan. Dibutuhkanlah sebuah solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang ada dengan memanfaatkan penggunaan teknologi.

Pentingnya penerapan teknologi, seperti penggunaan sistem informasi, menjadi relevan dalam konteks perubahan kebutuhan informasi yang cepat, tepat, dan akurat di lingkungan kerja modern (Asmara et al., 2021). Perlu diperhatikan bahwa penyediaan sistem informasi yang baik dan akurat dapat memberikan kontribusi signifikan dalam menciptakan manajemen rapat yang lebih efektif (Nilawati, 2018). Sebagai hasilnya, hal ini akan membawa dampak positif pada penghematan waktu, pengurangan biaya, dan peningkatan pemahaman antar anggota organisasi.

Dengan kemajuan teknologi, integrasi *website* menjadi solusi efektif untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen rapat di PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi. *Website* memfasilitasi akses cepat, distribusi dokumen yang efisien, dan pencatatan keputusan yang terstruktur. Sebagai pusat informasi, *website* manajemen rapat dapat menjadwalkan, melacak, dan mendokumentasikan setiap pertemuan, meningkatkan transparansi dan akuntabilitas. Teknologi *website* dapat diakses melalui *browser* pada berbagai perangkat, menjadikannya pilihan ideal (Billah et al., 2023). Perkembangan teknologi *website*, termasuk *Progressive Web Apps* (PWA) (Kurniawan et al., 2018), memberikan pengalaman aplikasi mirip native melalui *browser* pada berbagai perangkat. *Progressive Web Apps* (PWA) menawarkan keunggulan, seperti muatan cepat pada koneksi lambat, pemberitahuan *push*, *splash screen*, dan ikon di layar utama perangkat pengguna (Mishra, 2016).

Dalam pengembangan *website*, terdapat dua aspek kunci: *back end* dan *front end*. *Back end* menangani pengolahan data dan logika aplikasi, sementara *front end* fokus pada pengembangan antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) (Widiatmoko & Utami, 2022). Desain UI/UX memiliki peran penting dalam pengembangan *front end* karena dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan diimplementasikan ke dalam sebuah *front-end web* (Safitri & Andrianingsih, 2022). Antarmuka yang baik meningkatkan kepuasan pengguna dan menjadi kunci keberhasilan dalam menyediakan solusi yang efektif. Desain UI/UX dibuat berdasarkan analisis kebutuhan pengguna dan iterasi desain. Pemilihan elemen seperti *layout*, warna, dan navigasi dirancang untuk memudahkan pengguna mengakses informasi dengan mudah (Nielsen, 1994 dalam Rahman et al., 2024).

Pada proses perancangan UI/UX, metode adalah hal yang sangat diperlukan guna menciptakan pengalaman pengguna yang optimal dalam menggunakan suatu sistem. Metode yang akan digunakan adalah konsep pendekatan metode *design thinking*. Terdapat metode lain seperti *User centerale design* dan *human centered design* yang juga banyak digunakan. Metode *Human-*

Centered Design (HCD) dan *User-Centered Design* (UCD) berfokus pada pengguna (Ramadhani et al, 2023; Ghozali et al, 2023), namun memiliki perbedaan dalam ruang lingkup dan penerapannya. HCD lebih menitikberatkan pada aspek psikologi pengguna dan interaksi dengan produk, sedangkan UCD lebih terkait dengan desain solusi teknologi untuk pengguna. Sedangkan *Design Thinking* menurut (Kelley & Brown, 2018) adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis.

Metode *Design Thinking* digunakan untuk memecahkan masalah dengan berpikir komprehensif dan menciptakan solusi inovatif berdasarkan kebutuhan calon pengguna (Razi et al, 2018). *Design thinking* merupakan pendekatan yang menggabungkan berpikir kritis, kreatif, dan kemampuan praktis (Mucjal et al, 2021). Prosesnya difokuskan pada penelitian masalah untuk merancang solusi, melibatkan calon pengguna pada setiap tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Penting bagi seorang *desainer* untuk mempertimbangkan aspek lingkungan calon pengguna guna menciptakan produk yang efektif. Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya memicu ide-ide inovatif, terutama pada fase inspirasi, ide, dan implementasi, yang dapat diulangi selama pengembangan ide dan eksplorasi solusi baru (Alrazi & Rachman, 2021). Pendekatan *design thinking* sangat relevan dalam perancangan sistem informasi manajemen rapat, memastikan melibatkan calon pengguna pada setiap tahap dan memungkinkan revisi efektif dalam kasus kesalahan. Untuk itu, *design thinking* merupakan inti dari pengembangan strategi yang efektif dan perubahan organisasi (Naiman, 2019). Dalam penelitian ini akan dilakukan pengujian produk atau fitur untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna antarmuka menggunakan metode *usability testing*. *Usability testing* adalah Salah satu kategori metode yang dilakukan dengan cara mengujinya langsung pada pengguna untuk mengevaluasi sebuah produk (Wedayanti, et al., 2019). Sudah mencakup 80 persen permasalahan pengguna dalam pengujian lima orang (Nielsen, 2012).

Metode *design thinking* ini telah digunakan pada beberapa penelitian sebelumnya, diantaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Setiyana & Siregar, 2023) yang berjudul “Analisa UI/UX *website* pada *papaya fresh gallery* menggunakan metode *design thinking*”. Penelitian lain dilakukan (Januar Adi Putra, Muhammad Yusuf Auliya & Fahrobby Adnan, 2023) yang berjudul “Perancangan desain *user interface* dan *user experience* media pembelajaran aksara jawa untuk siswa sekolah dasar dengan metode *design thinking*”.

Penelitian ini berhasil membangun *prototype* yang telah lolos pengujian langsung oleh pengguna. Penerapan metode design thinking mulai dari proses *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* pada analisis UI/UX *website* Papaya Fresh Gallery memberikan kontribusi yang signifikan. Proses ini membantu mengembangkan website dengan menghasilkan *prototype* produk yang sesuai dengan harapan pengguna.

Selanjutnya, penelitian lain yang membahas sistem informasi manajemen rapat telah dilakukan oleh (Maulana et al., 2023) dengan judul “Aplikasi Berbasis Web untuk Manajemen Ruangan, Presensi, dan Notulensi Rapat pada Bappeda Kota Pontianak”. Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk menciptakan sebuah sistem berbasis *website* yang dapat membantu dalam melakukan pengelolaan rapat. Tetapi penelitian yang ada belum memberikan fitur notifikasi kepada pengguna, dimana fitur tersebut akan sangat berguna dalam penyebaran undangan rapat dan memberikan pengalaman yang baik kepada pengguna dengan tidak terus-menerus membuka website untuk memeriksa notifikasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian dengan judul **“PERANCANGAN UI/UX DESIGN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RAPAT BERBASIS WEB DENGAN METODE DESIGN THINKING”** Diharapkan dengan adanya rancangan UI/UX sistem informasi manajemen yang dihasilkan, dapat membantu dalam mengelola kegiatan rapat pada PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* pada sistem informasi manajemen rapat berbasis website dengan metode *Design Thinking* ?
2. Bagaimana hasil pengujian rancangan *UI/UX* pada sistem informasi manajemen rapat ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan desain *UI/UX* yang sesuai dengan permasalahan pengguna dengan metode *Design Thinking* dan sebagai rancangan website yang akan dikembangkan peneliti selanjutnya.
2. Mengetahui hasil pengujian rancangan *UI/UX*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian ini adalah:

1. Hasil dari penelitian ini ialah berupa rancangan *UI/UX* berbasis web dalam bentuk *prototype* yang dibuat menggunakan *tools figma*.
2. Target pengguna sistem informasi ini ialah para staff PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, berikut ini adalah manfaat penelitian secara teoritis dan praktis:

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dalam perancangan Sistem Informasi Manajemen Rapat menggunakan Metode *Design Thinking*.

2. Praktis

Secara praktis, penelitian ini memberikan manfaat bagi PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi dalam melakukan manajemen rapat, sebagai berikut:

- a. Desain sistem informasi manajemen rapat akan memungkinkan penjadwalan rapat yang lebih terstruktur dan efisien, dengan mempertimbangkan tema, waktu, dan peserta yang relevan dengan lingkungan kerja organisasi.
- b. Desain ini untuk meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan rapat internal perusahaan. Ini mencakup penjadwalan rapat yang lebih efisien, presensi yang mandiri, pelaporan progres tanggung jawab kerja yang lebih akurat, serta penyebaran notulen rapat dan dokumentasi kegiatan yang lebih cepat dan mudah diakses.
- c. Desain yang dihasilkan dari penelitian ini dapat membantu PT Angkasa Pura II KC Sultan Thaha Jambi dalam menyediakan antarmuka yang lebih intuitif dan mudah digunakan, sehingga memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sistem manajemen rapat.
- d. Desain yang baik mengurangi waktu navigasi dan mencari informasi terkait manajemen rapat.