

PENERAPAN *DESIGN THINKING* UNTUK PERANCANGAN FITUR PEMANTAUAN KINERJA PEGAWAI PADA SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SUMBER DAYA MANUSIA

Izza Muhammad Hafidz^{1*}, Ahmad Ridha²

¹Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak, Institut Pertanian Bogor, Bogor, Jawa Barat

²Ilmu Komputer, Institut Pertanian Bogor, Bogor, Jawa Barat

*Penulis korespondensi: hammadhafidz@apps.ipb.ac.id

ABSTRAK

PT Asta Protek Jiarsi (APJ), sebuah perusahaan penyedia konsultasi layanan teknologi informasi untuk perbankan dan lembaga keuangan yang mengalami pertumbuhan pesat, menghadapi tantangan dalam alokasi tugas yang merata seiring dengan peningkatan jumlah karyawan di atas 50% setiap tahunnya. Untuk mengatasi hal ini, fitur pemantauan kinerja pada *Employee Self Service* (ESS) yang merupakan sistem informasi manajemen sumber daya manusia di PT APJ. Fitur ini dikembangkan berbasis prototipe menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan *design thinking*. Proses pengembangan mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Pengujian dilakukan dengan *usability testing* dan *system usability scale* (SUS) untuk mengevaluasi kemudahan penggunaan fitur yang dikembangkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh responden berhasil menyelesaikan semua tugas meskipun ada beberapa kendala kecil. Skor SUS yang diperoleh adalah 86, masuk dalam kategori *excellent* dengan *grade scale* B dan *acceptable* dalam *acceptability ranges*. Ini menandakan bahwa fitur yang dirancang memiliki kegunaan tinggi dan fungsionalitas memadai bagi pengguna. Penerapan *design thinking* dalam merancang fitur pemantauan kinerja pegawai pada ESS berhasil meningkatkan keteraturan manajemen tim serta memudahkan pemantauan oleh supervisor.

Kata kunci: alokasi tugas, *design thinking*, Figma, SUS, *usability*

1 PENDAHULUAN

PT Asta Protek Jiarsi (APJ) adalah sebuah perusahaan konsultasi dan layanan teknologi informasi yang mengalami pertumbuhan pesat, menyediakan solusi lengkap untuk industri perbankan dan lembaga keuangan. PT APJ merupakan salah satu anak perusahaan grup dari PT Fortress Data Services (FDS-Group). FDS Group telah berhasil mengembangkan bisnisnya ke beberapa negara seperti Singapura, Filipina, Myanmar, Vietnam, dan Bangladesh. Dalam konteks perkembangan perusahaan di berbagai proyek yang sedang berlangsung, PT APJ telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam jumlah karyawan sejak tahun 2021 hingga 2023, dengan pertumbuhan karyawan setiap tahunnya di atas 50%. Kondisi ini menciptakan kesulitan bagi supervisor dalam menjalankan pembagian tugas yang merata kepada seluruh tim padahal kemampuan karyawan sangat menentukan kinerja perusahaan. Manajemen puncak perlu memperhatikan kinerja karyawan agar tujuan perusahaan dapat tercapai (Salain & Rihayana, 2020).

Metode distribusi tugas saat ini di PT APJ masih bergantung pada penggunaan WhatsApp dan komunikasi langsung sebagai media utama, yang pada gilirannya menyulitkan identifikasi dengan akurat karyawan yang menerima tugas lebih sedikit. Kendala ini menunjukkan perlunya mempertimbangkan cara yang lebih baik dalam berkomunikasi dan mendistribusikan tugas di PT APJ. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi dan keteraturan dalam manajemen tim serta memudahkan pemantauan oleh supervisor.

Mengatasi tantangan ini, PT APJ telah memutuskan untuk mengembangkan fitur pemantauan kinerja pada website ESS. Penambahan fitur ini diharapkan memberikan solusi manajemen tugas yang lebih efisien, memudahkan supervisor melacak dan menilai kinerja karyawan. Pengembangan fitur pemantauan kinerja ini berbasis prototipe menggunakan aplikasi Figma. Pendekatan yang digunakan untuk mengembangkan website ini adalah design thinking yang fokus pada pemahaman mendalam terhadap masalah yang dihadapi oleh pengguna website. Pengujian fitur menggunakan usability testing dan system usability scale untuk mengevaluasi seberapa mudah pengguna dapat memahami fitur yang telah dikembangkan. Dengan demikian, website ini diharapkan memberikan solusi yang lebih efektif dan relevan terhadap kebutuhan perusahaan.

2 METODE

Design thinking menjadi suatu pendekatan inovatif yang memanfaatkan kreativitas dan metode desain untuk mengakomodasi kebutuhan individu dengan apa yang dapat dicapai secara teknologi, sekaligus dapat diubah menjadi nilai bagi pelanggan dan peluang bisnis melalui strategi yang memiliki potensi (Brown, 2008). Metode design thinking yang digunakan pada pengembangan fitur website ESS mencakup tahap *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*.

2.1 Empathize

Inti dari proses desain yang human centered adalah berempati yang merupakan usaha yang dilakukan untuk memahami individu, sesuai dengan konteks tantangan desain yang dihadapi. Empati melibatkan upaya untuk memahami bagaimana pengguna melakukan sesuatu dan mengapa, kebutuhan fisik dan emosional pengguna, cara berpikir pengguna tentang dunia, serta makna yang pengguna berikan pada hal tersebut (Plattner, 2010). Tahapan empathize dalam tugas akhir ini mencakup dua kegiatan, yakni wawancara dan studi literatur. Tahap wawancara dilakukan melalui percakapan langsung dengan narasumber untuk memahami kebutuhan, pandangan, dan masalah yang mereka hadapi. Setelah wawancara, studi literatur dilakukan dengan menelaah sumber tertulis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai topik yang diteliti.

2.2 Define

Tujuan *define* dalam proses desain adalah untuk membawa kejelasan dan fokus pada wilayah desain. Ini adalah kesempatan serta tanggung jawab sebagai perancang untuk menentukan tantangan yang dihadapi, berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh tentang pengguna dan konteksnya. Tahap ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap informasi yang telah dikumpulkan (Plattner, 2010). Tahapan *define* dalam tugas akhir ini mencakup dua langkah yaitu:

- *User persona*: Persona bukanlah individu sungguhan, tetapi gambaran perilaku dan motivasi orang nyata yang mewakili pengguna sepanjang proses desain (Cooper & Reimann, 2003).
- *How might we* (HWM): HWM membantu membentuk pandangan yang terbuka, optimis, dan kolaboratif terhadap masalah. "*How*" mengasumsikan bahwa solusi dapat ditemukan. "*Might*" menunjukkan bahwa beberapa ide bisa berhasil, sementara yang lain tidak, dan itu tidak masalah. Dan "*We*" menegaskan komitmen untuk menyelesaikan masalah bersama-sama dengan membangun ide-ide masing-masing (Ideo, 2013).

2.3 *Ideate*

Ideate adalah bagian dari proses desain yang fokus utamanya menghasilkan ide. Secara sederhana, ini adalah tahap memperluas pikiran untuk menciptakan berbagai konsep dan solusi. Membuat ide memberikan inspirasi dan materi untuk membuat prototipe dan menghadirkan solusi inovatif kepada pengguna (Plattner, 2010).

Matriks Eisenhower, yang juga dikenal sebagai *urgent-important matrix*, membantu dalam menentukan dan mengutamakan tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya, serta memisahkan tugas-tugas yang kurang mendesak namun penting yang sebaiknya didelegasikan atau diabaikan sama sekali. Mengutamakan tugas berdasarkan urgensi dan pentingnya menghasilkan empat kuadran dengan strategi kerja yang berbeda. Pertama, "*do first*" untuk tugas-tugas yang penting dan mendesak. Kedua, "*schedule*" untuk tugas-tugas yang penting tetapi tidak mendesak. Ketiga, "*delegate*" untuk tugas-tugas yang mendesak namun kurang penting. Terakhir, "*don't do*" untuk hal-hal yang sebaiknya diabaikan sama sekali (The Eisenhower Matrix: Time and Task Management Made Simple, 2024).

2.4 *Prototype*

Prototype merupakan tahap penting dalam proses desain yang memungkinkan membuat model yang berulang kali untuk menjawab pertanyaan dan mendekati pada solusi akhir. Di tahap ini, penting untuk membuat prototipe sederhana yang cepat dan murah, baik dalam hal waktu maupun biaya, dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik yang berguna dari pengguna dan rekan kerja. Menggambarkan skenario dengan *storyboard* adalah metode yang bagus, namun melibatkan pengguna dalam peran fisik akan lebih memunculkan emosi dan respons dari mereka (Plattner, 2010). Tahapan prototype dalam tugas akhir ini mencakup dua langkah utama, yaitu:

- *Wireframe* yang merupakan tahap awal dari antarmuka pengguna (UI) yang belum memiliki gaya, detail, atau bahkan warna. Versi awal dari *wireframe* juga bisa dibuat secara kasar menggunakan pena dan kertas (Staiano, 2022).
- *High fidelity* sebagai pengembangan lebih lanjut dari versi detail *wireframe low fidelity* yang telah dibuat sebelumnya. Perbedaannya terletak pada penambahan elemen seperti warna, ikon, dan gambar untuk meningkatkan daya tarik visual (Yoga et al., 2023).

2.5 *Test*

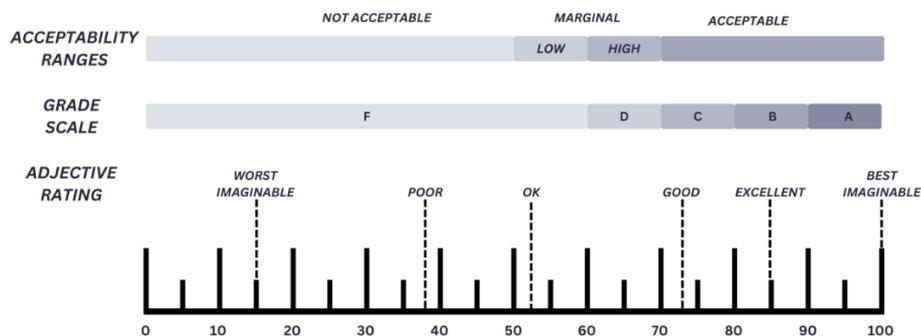
Test adalah waktu untuk pendapat tentang prototipe yang telah dibuat dari pengguna, memberi kesempatan lain untuk merasakan apa yang dirasakan pengguna. Ini merupakan kesempatan tambahan untuk memahami pengguna, meskipun pada tahap ini mungkin telah mengidentifikasi lebih banyak masalah dan membuat prototipe untuk diuji (Plattner, 2010). Tahapan *test* dalam tugas akhir ini mencakup dua langkah yaitu:

- *Usability testing* yang berguna untuk memberikan arahan kepada pengembang produk untuk meningkatkan kemudahan penggunaan produk mereka. Tujuan pokok dari *usability testing* adalah membantu pengembang menciptakan produk yang lebih bermanfaat (Salvendy, 1990).
- *System usability scale* (SUS) yang terdiri atas sepuluh pertanyaan yang memberikan gambaran menyeluruh tentang penilaian subjektif terhadap kegunaan suatu sistem. SUS menggunakan skala Likert (Brooke, 1996). Instrumen pengujian SUS yang terdiri atas 10 pertanyaan terkait dengan *website* yang tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen pengujian SUS

Pertanyaan	Skala Likert
Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.	1-5
Saya menganggap sistem ini terlalu rumit.	1-5
Saya pikir sistem ini mudah digunakan.	1-5
Saya pikir saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk bisa menggunakan sistem ini.	1-5
Saya merasa berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	1-5
Saya merasa ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini.	1-5
Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan cepat.	1-5
Saya merasa sistem ini membebani untuk digunakan.	1-5
Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.	1-5
Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya bisa mulai menggunakan sistem ini.	1-5

Untuk menghitung skor SUS, pertama-tama kontribusi skor dari setiap butir dijumlahkan. Kontribusi skor dari setiap pertanyaan berkisar dari 0 hingga 4. Untuk pertanyaan 1, 3, 5, 7, dan 9, kontribusi skor adalah posisi skala dikurangi 1, sedangkan untuk pertanyaan 2, 4, 6, 8, dan 10, kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Jumlah skor dikalikan dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan SUS. Skor SUS memiliki rentang dari 0 hingga 100 (Brooke, 1996). Meskipun metode penilaian bervariasi, skor SUS dapat memberikan gambaran yang lebih jelas tentang kegunaan produk (Bangor et al., 2009). Standar nilai hasil SUS disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Nilai SUS

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 *Empathize*

3.1.1 Kajian Literatur

Sumber daya manusia adalah kombinasi kemampuan berpikir dan fisik individu yang produktivitasnya didorong oleh keinginan mencapai kepuasan pribadi (Marnis, 2008). SDM adalah kunci keberhasilan perusahaan yang harus dimanfaatkan sebaik mungkin meskipun terdapat tantangan dalam keanekaragaman karakteristik dan perilakunya (Setyawan et al., 2020). Kinerja atau performance tidak hanya diartikan sebagai hasil atau prestasi kerja, tetapi juga mencakup bagaimana proses kerja itu berjalan (Astuti et al. 2021).

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara langsung dengan empat orang yang memegang peran dalam pengembangan website ESS, seperti yang dijelaskan dalam Tabel 2. Hasil wawancara dengan pengembang website ESS mengungkapkan beberapa permasalahan yang perlu ditangani. Terdapat pertumbuhan signifikan dalam jumlah karyawan, terutama terkait dengan proyek yang tengah berjalan dan proyek-proyek baru yang direncanakan. Supervisor mengalami kesulitan dalam menjalankan pembagian tugas yang merata kepada seluruh tim akibat dari pertumbuhan jumlah karyawan. Metode distribusi tugas yang masih bergantung pada penggunaan WhatsApp dan komunikasi langsung sebagai media utama, menyebabkan kesulitan dalam identifikasi karyawan yang menerima tugas lebih sedikit. Diperlukan cara yang lebih baik dalam komunikasi dan distribusi tugas di PT APJ untuk meningkatkan keteraturan manajemen tim serta memudahkan pemantauan oleh supervisor.

Tabel 2. Responden pengembang website ESS

Posisi	Usia	Jenis Kelamin
Kepala divisi IT	33 Tahun	Laki-laki
Supervisor UI/UX	27 Tahun	Laki-laki
Human Resouce Development	24 Tahun	Perempuan
Supervisor programmer	23 Tahun	Perempuan

3.2 Define

3.2.1 User Persona

User persona pada pengembangan fitur ini dibuat dengan isian data berupa profile, background, frustation, dan goals. Detail terkait user persona yang telah dikembangkan untuk fitur ini dapat dilihat pada Gambar 2. User persona ini memberikan gambaran ringkas mengenai pengembangan fitur yang sesuai untuk membantu kebutuhan Bagus Hidayat.



Gambar 2. User persona

3.2.2 How might we

Pada pengembangan fitur ini, pertanyaan how might we dapat ditemukan pada Tabel 3. Penjelasan ini memberikan gambaran tentang bagaimana setiap pertanyaan how might we berusaha mengatasi masalah spesifik yang dihadapi dalam distribusi tugas dan pemantauan kinerja di PT APJ, serta bagaimana solusi teknologi dapat membantu mengatasi tantangan-tantangan tersebut.

Tabel 3. How might we

How Might We

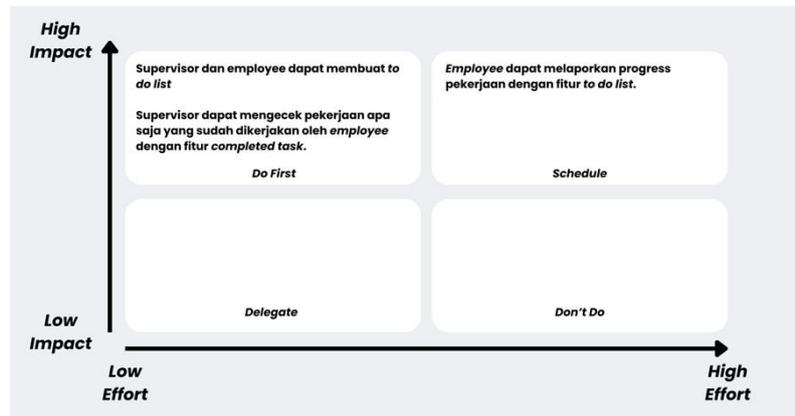
Bagaimana cara untuk membagikan tugas yang merata di PT APJ?

Bagaimana mengidentifikasi karyawan yang menerima tugas lebih sedikit di PT APJ, mengingat metode distribusi tugas yang bergantung pada WhatsApp dan komunikasi langsung sebagai media utama?

Bagaimana meningkatkan kemudahan bagi *supervisor* untuk memantau kinerja timnya?

3.3 Ideate

Permasalahan yang telah diidentifikasi pada tahap define dijadikan fitur untuk mempermudah supervisor dalam memantau pekerjaan karyawannya, yaitu fitur *completed task* dan *to do list*. Untuk memudahkan pengembangan fitur ini, matriks Eisenhower digunakan untuk memprioritaskan tugas berdasarkan urgensi dan kepentingannya (lihat Gambar 3).

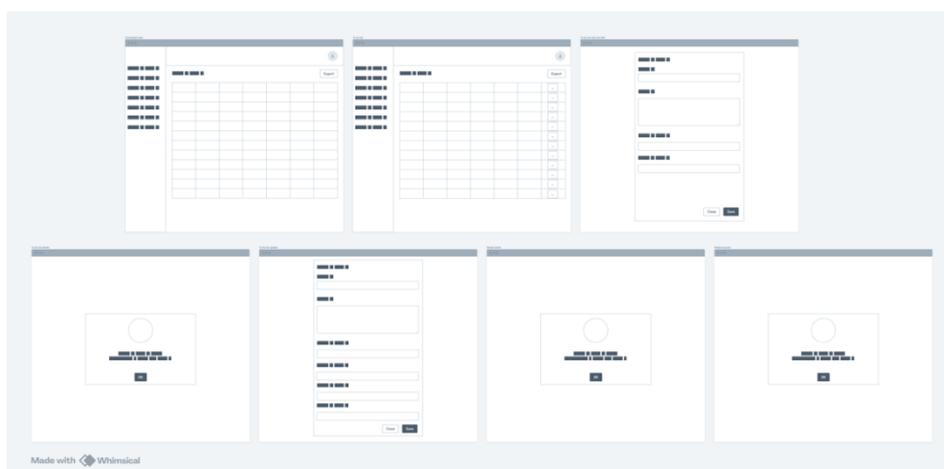


Gambar 3. Matriks Eisenhower

3.4 Prototype

3.4.1 Wireframe

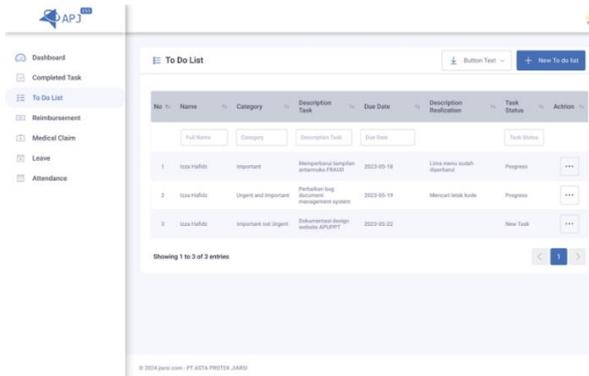
Hasil wireframe untuk fitur *to do list* dan *completed task* dapat dilihat pada Gambar 4. Desain untuk fitur *to do list* dan *completed task* direncanakan dalam bentuk tabel dengan beberapa layar modal. Pembuatan wireframe menggunakan bantuan Whimsical.



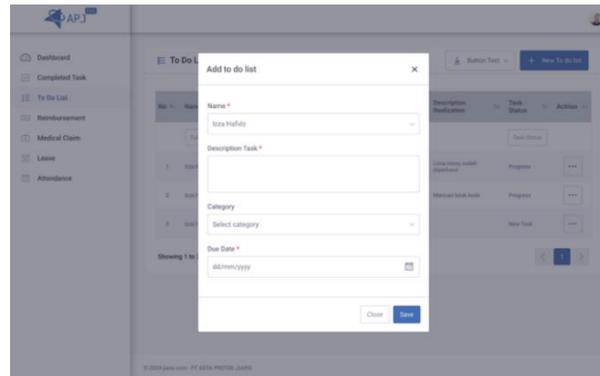
Gambar 4. Wireframe to do list dan completed task

3.4.2 High Fidelity

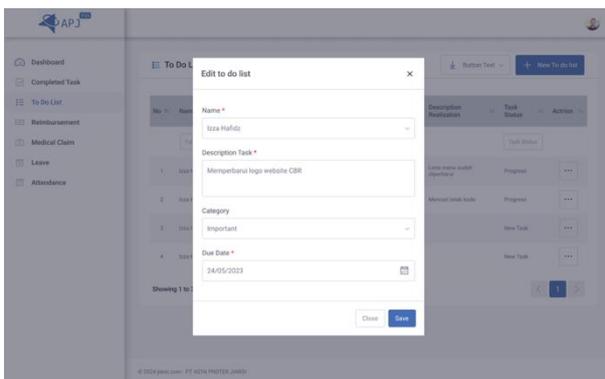
Pengembangan fitur pemantauan kinerja menghasilkan desain high fidelity untuk to do list (lihat Gambar 5). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menambahkan to do list (lihat Gambar 6), mengubah to do list (lihat Gambar 7), menghapus to do list (lihat Gambar 8), dan memperbarui to do list (lihat Gambar 9). Fitur completed task memungkinkan pengguna melihat semua tugas yang telah diselesaikan (lihat Gambar 10). Hasil desain high fidelity menunjukkan adanya fitur sort untuk mengurutkan konten dan search bar untuk memudahkan filter konten yang akan muncul pada fitur yang sudah dikembangkan.



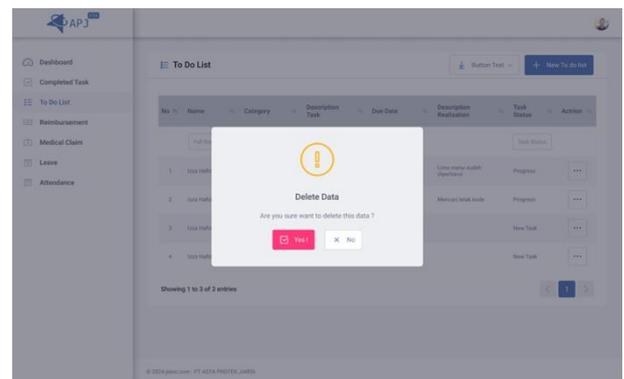
Gambar 1. To do list



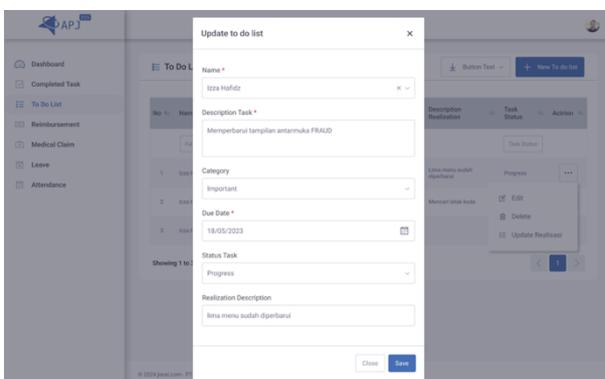
Gambar 2. Menambahkan to do list



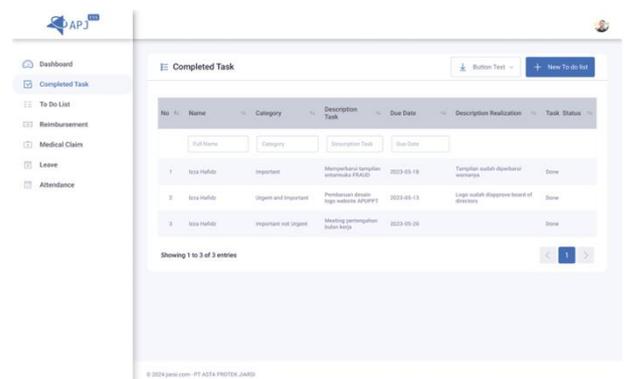
Gambar 3. Mengubah to do list



Gambar 4. Menghapus to do list



Gambar 5. Memperbarui to do list



Gambar 6. Completed task

3.5 Prototype

3.5.1 Usability testing

High fidelity prototipe yang telah dibuat diuji oleh lima responden yang merupakan pengembang website ESS, di antaranya kepala divisi IT, supervisor UI/UX, supervisor programmer, human resource development, dan quality assurance. Pengujian prototipe dilakukan secara langsung menggunakan bantuan Maze yang telah diintegrasikan dengan prototipe Figma. Daftar skenario tugas yang dijalankan oleh responden pada proses pengujian prototipe dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Skenario pengujian

Skenario
Login dan melihat menu <i>to do list</i> dan <i>completed task</i>
Membuat <i>to do list</i>
Mengubah <i>to do list</i>
Menghapus <i>to do list</i>
Memperbarui <i>to do list</i>

Hasil dari usability testing dapat dilihat pada Tabel 5 yang menunjukkan bahwa kelima responden dapat menyelesaikan semua misi dengan sukses. Meskipun terdapat beberapa kendala berupa kesalahan dalam mengklik, semua misi tetap dapat dijalankan dengan baik oleh para responden. Kesalahan bisa terjadi karena responden lupa pada tahapan yang akan dikerjakan, merasa misi sudah selesai padahal belum, dan ingin mencoba fitur lain di luar misi yang diberikan.

Tabel 5. Hasil pengujian usability testing

<i>Direct Success</i>	<i>Mision Unfinished</i>	<i>Missclick Rate</i>	<i>Average Duration</i>
100%	0%	32.4%	31.8s
100%	0%	13%	34.6s
100%	0%	7.4%	20.4s
100%	0%	0%	8.4s
100%	0%	30%	26s

3.5.2 System usability scale

Responden diminta untuk mengisi kuesioner penilaian system usability scale (SUS) setelah menjalankan skenario pengujian. Informasi mengenai hasil kuesioner SUS yang diisi oleh lima responden untuk mengevaluasi prototipe website yang telah dibuat tersedia dalam Tabel 5.

Tabel 6. Skor asli pengujian SUS

Responden	Skor Asli									
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Responden 1	5	1	4	3	5	1	4	1	5	1
Responden 2	4	4	3	2	4	2	4	2	4	3
Responden 3	5	1	4	2	5	1	5	1	5	4
Responden 4	5	1	5	1	5	1	4	2	5	2
Responden 5	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2

Berdasarkan perhitungan tersebut, hasil kuesioner disesuaikan dengan rumus tersebut dan diperoleh perhitungan seperti yang terlihat dalam Tabel 6 sebagai berikut. Hasil kuisisioner menunjukkan skor SUS sebesar 86, yang termasuk dalam kategori excellent dengan grade scale B dan acceptability ranges acceptable.

Tabel 7. Skor pengujian dengan perhitungan SUS

Responden	Skor Asli										Σ	Skor SUS
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
Responden 1	4	4	3	2	4	3	3	4	4	4	36	90
Responden 2	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	26	65
Responden 3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	1	35	87,5
Responden 4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	37	92,5
Responden 5	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	38	95
Rata-rata												86

4 KESIMPULAN

Penerapan metode *design thinking* dalam merancang fitur pemantauan kinerja pegawai untuk situs *website* ESS berhasil dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahapan ini meliputi *empathize* melalui kajian literatur dan wawancara, *define* dengan menggunakan *user persona* dan *how might we question*, *ideate* menggunakan matriks Eisenhower, *prototype* meliputi *wireframe* dan *high fidelity*, serta *testing* yang terdiri atas *usability testing* dan *system usability scale*. Hasil pengujian fitur pemantauan kinerja pegawai pada *website* ESS menunjukkan hasil yang memuaskan. *Usability testing* menunjukkan bahwa kelima responden dapat menyelesaikan semua misi dengan sukses, meskipun terdapat beberapa kendala kecil. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan skor SUS sebesar 86, yang termasuk dalam kategori *excellent* dengan *grade scale* B dan *acceptability ranges acceptable*. Hal ini menunjukkan bahwa fitur yang dirancang tidak hanya fungsional tetapi juga memiliki tingkat kegunaan yang tinggi bagi pengguna. Untuk selanjutnya, hasil rancangan dapat diimplementasikan menjadi sebuah prototipe yang fungsional. Hasilnya bisa diuji dengan lebih interaktif yang memungkinkan pengembang untuk menangkap masukan lebih jauh dari pengguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Terima kasih penulis ucapkan kepada Bapak Rahmadi Mirlansyah selaku product designer dan mentor, beserta seluruh staf karyawan PT Asta Protek Jiarsi dan teman-teman mahasiswa Program Studi Teknologi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah membantu selama pengumpulan data.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R. Y., Nasution, M. H., Rifaldi, M., Aditnya, D. H., Triswijaya, B. K., Raharjo, D. S., Romdhoni, L., Mahdi, M. W. B., Hasan, M. F., Wijanarko, R. M. I., & Taqiyuddin, A. H. (2021). *Manajemen Kinerja*. CV. Nata Karya.
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Brooke, J. (1996). *SUS - A Quick and Dirty Usability Scale*. In *Usability Evaluation In Industry* (1st ed., pp. 189–194). Taylor & Francis Publisher.
- Brown, T. (2008, June). *Design Thinking*. *Harvard Business Review*. <https://hbr.org/2008/06/design-thinking>

- Cooper, A., & Reimann, R. (2003). Modeling Users: Personas and Goals. In *About Face 2.0 The Essentials of Interaction Design* (pp. 55–74). Wiley Publishing, Inc.
- Ideo. (2013, December 16). How Might We Improve the Health & Wealth of Cities? *Ideo Design Thinking*. <https://designthinking.ideo.com/blog/how-might-we-improve-the-health-wealth-of-cities/>
- Marnis, P. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia* (T. Chandra, Ed.; Vol. 1). Zifatama Publisher.
- Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking PROCESS GUIDE*. Institute of Design at Stanford.
- Salain, P. P. P., & Rihayana, I. G. (2020). Peran Gaya Kepemimpinan Dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan Studi Kasus : PT PLN (Persero) Distribusi Bali UP3 Wilayah Bali Selatan. In A. W. S. Gama & N. P. Y. Astiti (Eds.), *Manajemen Sumberdaya Manusia: Konsep, Pengembangan dan Aplikasi* (pp. 20–23). CV. NOAH ALETHEIA.
- Salvendy, G. (1990). *Handbook of Human Factors and Ergonomics* (4th ed.). John Wiley & Sons, Inc.
- Setyawan, I. P. A., Sapta, I. K. S., & Sudja, I. N. (2020). Peran Budaya Organisasi dan Kepuasan Kerja Dalam Meningkatkan Kinerja. In A. W. S. Gama & N. P. Y. Astiti (Eds.), *Manajemen Sumber Daya Manusia: Konsep, Pengembangan dan Aplikasi* (pp. 30–32). CV. NOAH ALETHEIA.
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma* (A. Ahmed, Ed.; 1st ed.). Packt Publishing Ltd.
- The Eisenhower Matrix: Time and Task Management Made Simple. (2024, June 19). Luxafor. <https://luxafor.com/the-eisenhower-matrix/>
- Yoga, T. P., Budiman, & Putra, J. H. F. E. (2023). Perancangan Prototype User Interface dan Pengujian User Experience Aplikasi Rental Mobil Berbasis Menggunakan Metode Design Thinking (Studi Kasus: PT Trans Berjaya Khatulistiwa). *Nuansa Informatika*, 17(2), 48–65. <https://journal.fkom.uniku.ac.id/ilkom48TerakreditasiSINTA5>