

**PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN  
MENGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI  
NUSANTARA**



**MAGANG**

**Yolanda Mere Marie Immanuela  
0000059051**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG  
2024**

**PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN  
MENGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI  
NUSANTARA**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

**Yolanda Mere Marie Immanuela**

**0000059051**

**UMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yolanda Mere Marie Immanuela  
NIM : 00000059051  
Program Studi : Informatika

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis/Skripsi/Tugas Akhir/Laporan Magang/MBKM saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN MENGGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI NUSANTARA.**

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain; Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan karya ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan TIDAK LULUS. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 19 Juni 2024

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



(Yolanda Mere Marie Immanuela)

HALAMAN PENGESAHAN

Magang dengan judul

**PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN  
MENGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI  
NUSANTARA**

oleh

Nama : Yolanda Mere Marie Immanuela  
NIM : 00000059051  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika


Telah diujikan pada hari Rabu, 12 Juni 2024

Pukul 11.00 s/s 12.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan penguji sebagai berikut

Dosen Pembimbing



(David Agustriawan, S.Kom., M.Sc.,  
Ph.D.)

NIDN: 0525088601

Penguji



(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom.,  
M.Kom.)

NIDN: 0818038501

Pjs. Ketua Program Studi Informatika,



(Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.)

NIDN: 0419128203

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yolanda Mere Marie Immanuela  
NIM : 00000059051  
Program Studi : Informatika  
Jenjang : S1  
Jenis Karya : Magang

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)\*\*.

Tangerang, 19 Juni 2024

Yang menyatakan



Yolanda Mere Marie Immanuela

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

\*\* Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

**Halaman Persembahan / Motto**

"We all make choices in life, but in the end our choices make us."

Andrew Ryan (BioShock)



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN MENGGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI NUSANTARA. dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

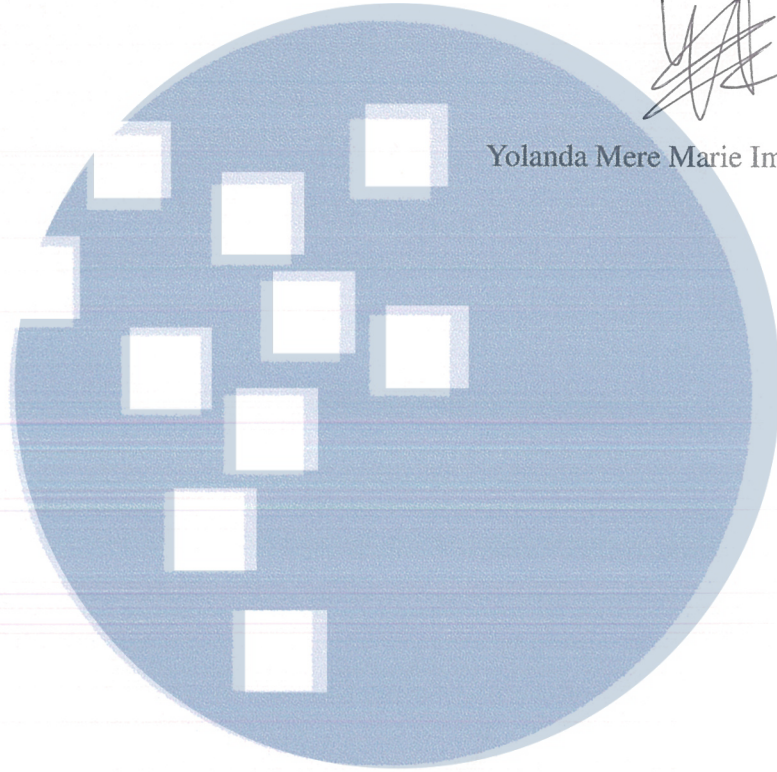
1. Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara, serta selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. David Agustriawan, S.Kom., M.Sc., Ph.D., sebagai Pembimbing magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
4. Orang Tua dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.
5. Kepada Yudha Permana, Supervisor's Position : Sr. Staff, Product Development yang sudah mengizinkan saya untuk melakukan praktik kerja magang di PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, dan membimbing saya selama magang.
6. Teman-teman yang telah membantu dan mendukung dalam menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 19 Juni 2024



Yolanda Mere Marie Immanuela



**UMN**

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



**PENGEMBANGAN DESAIN UI/UX APLIKASI PRESENSI KARYAWAN  
MENGUNAKAN FIGMA DI PT PGAS TELEKOMUNIKASI  
NUSANTARA**

Yolanda Mere Marie Immanuela

**ABSTRAK**

Aplikasi untuk merekam jam kerja karyawan, termasuk waktu masuk dan keluar, sudah menjadi hal penting dalam dunia bisnis, terutama di perusahaan. PT PGAS Telekomunikasi Nusantara juga memiliki aplikasi semacam ini. Aplikasi D-Caps, yang digunakan oleh perusahaan PT PGAS Telekomunikasi Nusantara, merupakan aplikasi absensi karyawan yang digunakan oleh seluruh karyawan PGAS COM untuk merekam kehadiran mereka. Dalam pelaksanaan program kerja magang, *jobdesk* yang diberikan oleh perusahaan adalah mengubah *UI/UX* aplikasi. Aplikasi D-Caps memiliki kekurangan dalam hal visualisasi, koordinasi warna, dan *flow* aplikasi. Hal ini menyebabkan User Experience (*UX*) pada karyawan menjadi sulit, terutama ketika karyawan menggunakan aplikasi untuk pertama kalinya. Oleh karena itu, desain ulang aplikasi absensi dilakukan dengan menggunakan Figma. Desain baru aplikasi yang memiliki visualisasi yang efisien, warna yang konsisten, dan *flow* yang mudah digunakan diharapkan dapat membantu karyawan dalam menggunakan aplikasi dengan lebih mudah ketika desain baru tersebut dalam proses pengembangan.

**Kata kunci:** Absensi karyawan, Desain, Figma, Flow, UI/UX

UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

# UI/UX Designer Development for Employee Attendance Application Using Figma at PT PGAS Telekomunikasi Nusantara

Yolanda Mere Marie Immanuela

## ABSTRACT

Having an application to record employee working hours, when employees come in and leave has become important in the business world, especially in companies and with the company PT PGAS Telekomunikasi Nusantara. The D-Cap application for the company is an employee attendance application owned by the company PT PGAS Telekomunikasi Nusantara. D-Caps is an attendance application that all PGAS COM employees use to record PGAS COM employees in implementing the internship program. Changing the UI/UX of the application is a *jobdesk* provided by the company. The D-Caps application has shortcomings starting from the application visualization, color coordination, and application *Flow*. So that *User Experience* (UX) for employees, when employees use the application, can be difficult to use when employees use the application for the first time. By redesigning the attendance application using Figma. New application design with efficient visualization, consistent colors, and usable application *Flow*. Helping employees make it easier to use the application when a new application design is in the development process.

**Keywords:** A Worker's Attendance, Flow, Design, Figma, UI/UX

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

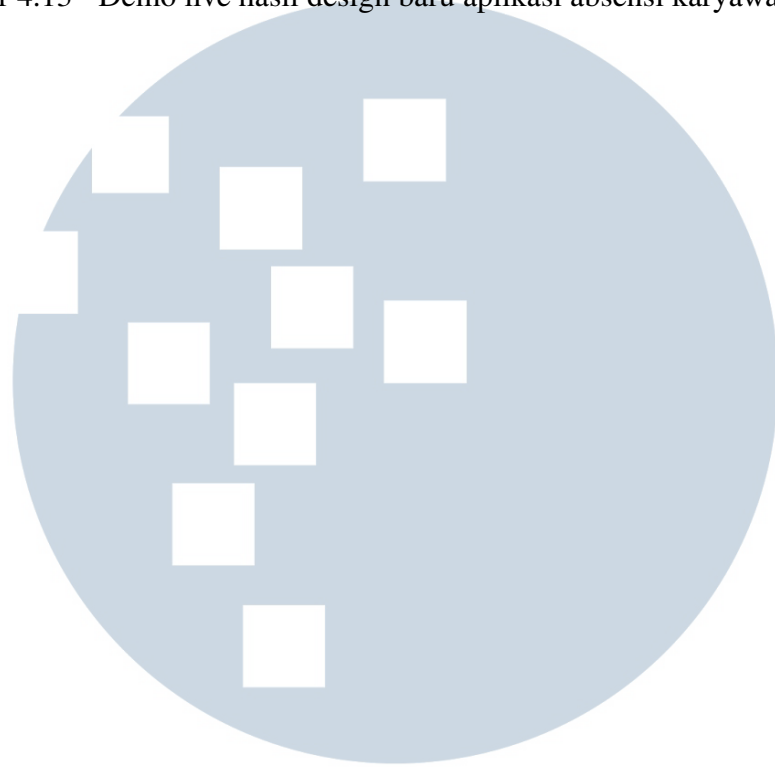
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PERSETUJUAN . . . . .	iii
HALAMAN PENGESAHAN . . . . .	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	v
KATA PENGANTAR . . . . .	vi
ABSTRAK . . . . .	viii
ABSTRACT . . . . .	ix
DAFTAR ISI . . . . .	x
DAFTAR GAMBAR . . . . .	xi
DAFTAR TABEL . . . . .	xiii
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang . . . . .	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN . . . . .	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan . . . . .	4
2.2 Visi dan Misi Perusahaan . . . . .	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan . . . . .	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG . . . . .	8
3.1 Kedudukan dan Organisasi . . . . .	8
3.2 Tugas yang Dilakukan . . . . .	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang . . . . .	8
3.4 Proses Pelaksanaan . . . . .	9
3.4.1 <i>Onboarding</i> . . . . .	9
3.4.2 Analisa Aplikasi presensi Perusahaan . . . . .	10
3.4.3 <i>Halaman Utama</i> . . . . .	25
3.5 Supervisor Evaluasi . . . . .	32
3.6 Kendala dan Solusi yang Ditemukan . . . . .	37
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	39
4.1 Simpulan . . . . .	39
4.2 Saran . . . . .	39
4.2.1 <i>Flutter Error</i> . . . . .	39
4.2.2 <i>Peralihan Development</i> . . . . .	40
4.2.3 <i>Instalasi Xamarin</i> . . . . .	40
4.2.4 <i>Xamarin Projek</i> . . . . .	44
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo PT PGAS Telekomunikasi Nusantara . . . . .	4
Gambar 2.2	Gedung Kantor PT PGAS Telekomunikasi Nusantara . . . . .	5
Gambar 2.3	Struktur organisasi PT PGAS Telekomunikasi Nusantara . . . . .	6
Gambar 2.4	Struktur Product dan Service Management . . . . .	7
Gambar 3.1	Tampilan existing aplikasi presensi perusahaan . . . . .	10
Gambar 3.2	Flowchart Aplikasi presensi D-Caps . . . . .	12
Gambar 3.3	Wireframe Desain baru aplikasi D-Cap perusahaan . . . . .	13
Gambar 3.4	Screen 1 Wireframe Aplikasi . . . . .	14
Gambar 3.5	Screen 2 Wireframe Aplikasi . . . . .	14
Gambar 3.6	Screen 3 Wireframe Aplikasi . . . . .	15
Gambar 3.7	Screen 4 Wireframe Aplikasi . . . . .	16
Gambar 3.8	Screen 5 Wireframe Aplikasi . . . . .	16
Gambar 3.9	Screen 6 Wireframe Aplikasi . . . . .	17
Gambar 3.10	Screen 7 Wireframe Aplikasi . . . . .	18
Gambar 3.11	Screen 8 Wireframe Aplikasi . . . . .	18
Gambar 3.12	Screen 9 dan Screen 10 Wireframe Aplikasi . . . . .	19
Gambar 3.13	Screen 11 Wireframe Aplikasi . . . . .	20
Gambar 3.14	Screen 12 Wireframe Aplikasi . . . . .	20
Gambar 3.15	Screen 13 Wireframe Aplikasi . . . . .	21
Gambar 3.16	Desain baru aplikasi presensi perusahaan . . . . .	22
Gambar 3.17	<i>Flowchart</i> desain baru presensi aplikasi . . . . .	23
Gambar 3.18	Halaman Utama aplikasi presensi . . . . .	25
Gambar 3.19	Presensi jarak jauh dari jangkauan perkantoran . . . . .	26
Gambar 3.20	Presensi jarak dekat dari jangkauan perkantoran . . . . .	27
Gambar 3.21	Absensi jarak jauh dari jangkauan perkantoran . . . . .	28
Gambar 3.22	Absensi jarak dekat dari jangkauan perkantoran . . . . .	29
Gambar 3.23	Kalender aplikasi presensi . . . . .	30
Gambar 3.24	Profil aplikasi presensi . . . . .	31
Gambar 3.25	Identitas pengisi forum . . . . .	34
Gambar 3.26	Pertanyaan pertama . . . . .	35
Gambar 3.27	Pertanyaan dua . . . . .	35
Gambar 3.28	Pertanyaan tiga . . . . .	35
Gambar 3.29	Pertanyaan empat . . . . .	36
Gambar 3.30	Pertanyaan lima . . . . .	36
Gambar 3.31	Pertanyaan enam . . . . .	36
Gambar 3.32	Pertanyaan tujuh . . . . .	37
Gambar 3.33	Pertanyaan delapan . . . . .	37
Gambar 4.1	<i>Website Official Visual Studio</i> . . . . .	41
Gambar 4.2	<i>Website Official Visual Studio</i> setelah tombol Download . . . . .	41
Gambar 4.3	<i>Search Apps</i> pada windows. . . . .	42
Gambar 4.4	Instalasi <i>Visual Studio Community 2022 Preview</i> . . . . .	43
Gambar 4.5	Instalasi <i>Visual Studio Community 2022 Preview</i> . . . . .	43
Gambar 4.6	Instalasi details pada <i>Visual Studio Community 2022 Preview</i> . . . . .	44
Gambar 4.7	<i>Visual Studio 2022</i> . . . . .	45
Gambar 4.8	<i>Create New Project Visual Studio</i> . . . . .	45
Gambar 4.9	Pemilihan template projek . . . . .	46
Gambar 4.10	konfigurasi projek baru . . . . .	47

Gambar 4.11 Pemilihan template aplikasi yang akan dibentuk. . . . . 47  
Gambar 4.12 Tampilan editor kode proyek Xamarin dengan Visual Studio. 48  
Gambar 4.13 Demo live hasil design baru aplikasi absensi karyawan. . . 64



UMMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Pekerjaan yang dilakukan tiap minggu selama pelaksanaan kerja magang . . . . .	9
Tabel 3.2	Pertanyaan kuesioner Evaluasi Supervisor mengenai design baru aplikasi absensi perusahaan. . . . .	33



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	MBKM-01 Cover Letter MBKM Internship Track 1 . . . . .	51
Lampiran 2	MBKM-02 MBKM Internship Track 1 Card . . . . .	52
Lampiran 3	MBKM-03 Daily Task - Internship Track 1 . . . . .	53
Lampiran 4	MBKM-04 Verification Form of Internship Report MBKM Internship Track 1 . . . . .	62
Lampiran 5	Form Bimbingan . . . . .	63
Lampiran 6	Demonstrasi Desain Baru . . . . .	64

