

DESAIN APLIKASI MANAJEMEN PUJA BAKTI BERBASIS WEB PADA VIHARA XYZ

Henry Felix Hartanto¹⁾, Tony²⁾

^{1),2)} Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara
Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440, Indonesia
email : henry.825210039@stu.untar.ac.id¹⁾, tony@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRACT

This research aims to design a web-based management application for handling the attendance and task management processes for XYZ Buddhist Temple. The current attendance registration process results in inefficiencies, such as long wait times during attendance registration, which causes inconvenience. This application will be designed using design thinking methodology which consists of 5 stages, such as Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. By introducing QR code into attendance registration process, the application will ease the check-in process, enhance data accuracy, and provide real-time access to attendance records for the staff. Additionally, it improves the coordination of staff roles in organizing the puja bakti. The expected outcomes include increased operational efficiency, a reduction in errors associated with manual input, and more organized management of attendees and event-related tasks. This solution can also serve as a scalable framework for similar organizations looking to improve their event management processes.

Key words

Management System, Digitalization, Web Application, Design Thinking, Attendance

1. Pendahuluan

Digitalisasi telah menjadi komponen penting dalam berbagai aspek pengelolaan pada era digital saat ini, termasuk pengelolaan sumber daya manusia (SDM) [1]. Digitalisasi dalam manajemen SDM melibatkan penggunaan teknologi untuk mengotomatisasi, memantau, dan menyempurnakan berbagai proses terkait pengelolaan karyawan, dari rekrutmen hingga pengembangan dan evaluasi kinerja[2]. Sistem digital, seperti platform manajemen SDM, program pelatihan online, dan perangkat komunikasi internal, terbukti efektif dalam meningkatkan produktivitas dan kepuasan karyawan di perusahaan atau organisasi [3]. Sistem ini memungkinkan otomatisasi dan integrasi berbagai proses dalam satu platform yang memudahkan pengelola. Selain mendorong efisiensi, digitalisasi juga memastikan pengelolaan kegiatan berjalan tertib dan lancar.

Vihara XYZ adalah sebuah vihara Theravada yang terletak di Sunter, Jakarta Utara. Vihara ini berperan sebagai pusat spiritual dan sosial bagi komunitas Buddha di Jakarta dan sekitarnya. Dengan menyediakan berbagai fasilitas serta kegiatan keagamaan, Vihara XYZ melayani kebutuhan umat dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga lansia.

Seksi Remaja dan Mahasiswa di Vihara XYZ merupakan bagian dari struktur kepengurusan yang secara rutin mengadakan kegiatan puja bakti. "Puja" berarti penghormatan, sedangkan "bakti" berarti mengamalkan ajaran Buddha, sehingga puja bakti merupakan wujud dari penerapan ajaran Buddha serta penghormatan kepada Buddha[4]. Puja bakti remaja di Vihara XYZ Jaya umumnya diadakan setiap hari Minggu, diikuti oleh umat yang berusia pelajar SMP hingga SMA, sementara kegiatan puja bakti untuk mahasiswa terbuka bagi mahasiswa dan sarjana. Setiap minggunya, kegiatan ini dihadiri oleh sekitar 150 umat.

Pada saat ini, pengelolaan puja bakti di Vihara XYZ masih dilakukan secara manual melalui platform *Google Sheets* dan *WhatsApp*, yang menimbulkan berbagai kendala. Sistem presensi yang menggunakan *Google Script* menyebabkan antrian panjang karena peserta harus memasukkan nomor identitas atau nama lengkap secara tepat, tanpa kesalahan ketik. Selain itu, pengelolaan dan pemantauan tugas-tugas pengurus puja bakti menjadi kurang praktis, yang bisa mengakibatkan beberapa tugas penting terlewat atau terlupakan. Keterbatasan ini membuat pengelolaan puja bakti kurang efisien dan rentan terhadap kesalahan manusia.

Untuk mengatasi berbagai masalah tersebut, penulis mengajukan perancangan dan pengembangan aplikasi berbasis web untuk manajemen puja bakti yang diberi nama "Rema App." Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah proses presensi dengan menggunakan inovasi *QR Code*, memungkinkan umat untuk melakukan presensi dengan cepat. Selain itu, aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur pengelolaan tugas yang lebih terstruktur, sehingga pengurus dapat memantau dan menyelesaikan tugas mereka secara lebih efektif. Dengan aplikasi web ini, diharapkan pengelolaan puja bakti akan menjadi lebih efisien dan terorganisir.

Metodologi yang akan digunakan untuk desain aplikasi manajemen puja bakti Remaja dan Mahasiswa

Vihara XYZ dengan basis web adalah *Design Thinking*. Metode ini memanfaatkan empati, kreativitas, dan pemikiran kritis untuk menyajikan solusi yang inovatif dan bermanfaat bagi pengguna. *Design thinking* dapat digunakan dalam berbagai bidang, dalam kesempatan ini penulis akan menggunakan metode *Design Thinking* untuk merancang *user interface* dan *user experience* dari aplikasi manajemen puja bakti.

Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dan meningkatkan efisiensi pelaksanaan kegiatan puja bakti serta pengelolaannya, terutama dalam proses presensi yang penulis nilai kurang efisien. Selain itu, penelitian ini juga ditujukan untuk menyediakan sarana bagi para pengurus agar dapat memantau dan menganalisis data yang terkait kehadiran umat ataupun operasional puja bakti. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup kemudahan dalam pengelolaan kegiatan puja bakti, peningkatan efisiensi, serta pengurangan kesalahan dalam pelaksanaan tugas.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Vihara

Vihara merupakan tempat ibadah bagi umat Buddha melakukan kegiatan keagamaan, seperti meditasi serta berkumpul untuk mendengarkan atau membahas ajaran Buddha [5]. Selain menjadi tempat ibadah, vihara memiliki peran utama sebagai tempat tinggal yang tenang bagi anggota Sangha (komunitas monastik), dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti ruang kebaktian, perpustakaan, tempat tinggal bagi para Bhikkhu, ruang meditasi, dan kantor pengurus [6]. Dengan demikian, vihara juga berfungsi sebagai pusat komunitas yang mendukung kehidupan monastik, menyediakan lingkungan yang tenang dan fasilitas yang diperlukan untuk menjalani kehidupan religius yang mendalam. Vihara memiliki peran penting dalam melestarikan dan mengembangkan warisan budaya serta spiritual Buddha di berbagai komunitas dan tradisi [7].

2.2 Puja Bakti

Puja merupakan bentuk penghormatan melalui ibadah, sedangkan bakti menunjukkan rasa hormat dan kesetiaan. Oleh karena itu, puja bakti adalah wujud penghormatan sebagai bentuk kesetiaan dan rasa hormat kepada Sang Tiratana [8]. Puja bakti biasanya dipimpin oleh seorang pemimpin puja, diawali dengan persembahan menggunakan sarana puja (penghormatan) seperti dupa, bunga, dan lilin. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan pembacaan paritta suci, meditasi (*samadhi*), diskusi Dhamma (*dhammadesana*), dan diakhiri dengan pelimpahan jasa (*ettavata*) [9]. Menurut Halim, puja bakti memiliki banyak manfaat, antara lain mengikis ego, memperkuat tekad, meningkatkan keyakinan, mengembangkan cinta kasih, memberikan kesempatan untuk berdana, melatih pikiran positif, hingga menumbuhkan kebijaksanaan [8].

2.4 Aplikasi

Menurut Turban *et al*, aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengguna tertentu, dengan fungsi yang beragam seperti pemrosesan data, analisis, dan manajemen informasi [10]. Aplikasi dapat diimplementasikan pada sistem *desktop*, web, atau *mobile*, bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, mengotomatisasi proses, dan mendukung produktivitas. Selain itu juga dinyatakan oleh Pressman dan Macmilan (2019), aplikasi memungkinkan pengelolaan data yang lebih baik dan menyediakan alat analisis yang mendukung pengambilan keputusan yang lebih efektif [11].

2.5 Web

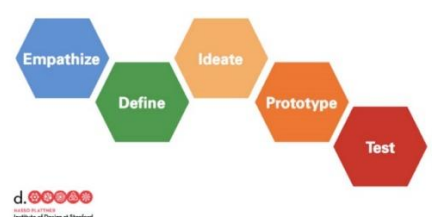
World Wide Web (WWW), atau biasa disebut *web*, adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk mengakses dan membagikan informasi di internet melalui serangkaian halaman yang saling terhubung [12]. Dengan menggunakan *browser*, pengguna dapat membuka halaman *web* dalam suatu *website*, dan menggunakan *hyperlink* untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya. Jain menyatakan bahwa *web* mengalami perkembangan pesat karena sifatnya yang interaktif, memungkinkan berbagai aktivitas, seperti berbelanja atau mencari berita, dilakukan secara *online* [13].

3. Metodologi

Metodologi perancangan dan *testing* aplikasi yang digunakan dalam perancangan aplikasi manajemen puja bakti Vihara XYZ dengan basis web adalah *Design thinking* dan *System Usability Scale* (SUS).

3.1 Design Thinking

Metode ini merupakan pendekatan pemecahan masalah yang berfokus pada solusi kreatif atau inovasi yang berorientasi pada manusia (*Human Centered Design*). Walaupun metode ini sudah ada dan sering digunakan sejak dahulu, metode ini mulai populer lagi setelah setelah Tim Brown yang merupakan CEO dan presiden perusahaan desain IDEO, mempublikasikan sebuah artikel di majalah *Harvard Business Review* [14]. Hasso Plattner Institute of Design di Stanford (d.school) menyatakan bahwa terdapat 5 tahap dari *design thinking*, yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test* [15]. Ilustrasi dari 5 tahap metode *design thinking* ditunjukkan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Ilustrasi 5 tahap *design thinking* [15]

1. *Empathize*

Empathize adalah inti dari proses desain yang berorientasi pada manusia (*Human Centered Design*). Tahap ini sangat penting dalam *design thinking* karena tahap ini merupakan upaya untuk memahami masalah yang dihadapi pengguna, cara pengguna melakukan sesuatu, bagaimana pengguna berpikir, dan apa yang berarti bagi pengguna. *Empathize* dapat dilakukan melalui 3 metode, yaitu observasi (*Observe*), interaksi (*Engage*), atau gabungan dari keduanya (*Watch and Listen*).

2. *Define*

Setelah berhasil memahami pengguna, maka tahap berikutnya adalah merumuskan masalah yang akan diselesaikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami masalah yang dihadapi serta mempersempit fokus dari solusi yang akan dirancang nantinya.

3. *Ideate*

Ideate merupakan tahapan yang memiliki fokus pada pembuatan ide yang kreatif dan inovatif untuk menyelesaikan masalah yang telah dinyatakan dan diperjelas dalam tahap *define*. Tujuan dari tahap ini adalah mempertimbangkan sebanyak mungkin solusi yang memiliki potensi. Hasil dari tahap *ideate* ini akan menjadi dasar dari pengembangan solusi yang ada pada tahap *prototype*.

4. *Prototype*

Tahap ini adalah proses realisasi dari ide yang terpilih sebagai solusi terbaik dalam tahap *ideate*. Ide yang sudah dipilih dapat diimplementasikan kedalam suatu aplikasi ataupun produk uji coba. Implementasi dari ide ini dapat dibuat dalam versi sederhana atau lebih terjangkau. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat kinerja dari ide solusi yang telah dipilih serta mendapatkan umpan balik dari pengguna terhadap solusi yang telah dirancang.

5. *Test*

Tahap *test* adalah tahap pengujian *prototype* yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya oleh pengguna. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mendapatkan tanggapan dan umpan balik dari pengguna. Sehingga perancang mendapatkan kesempatan untuk mengoptimalkan solusi yang telah dibuat menjadi lebih baik lagi. Selain itu, tahap ini dapat menjadi alat ukur evaluasi keberhasilan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan pada tahap *define*.

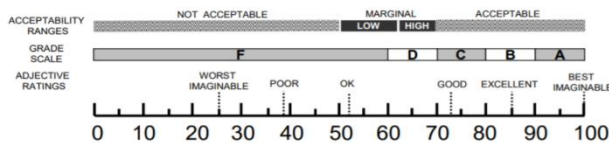
3.2 *System Usability Scale*

Metode *system usability scale* dapat digunakan sebagai alat ukur untuk menilai tingkat kegunaan (*usability*) dari suatu sistem atau produk. Metode ini sudah ada sejak tahun 1984 oleh John Brooke, dan sekarang sudah diadopsi sebagai metode standar untuk melakukan pengujian pada sistem [16]. Pengujian

dilakukan dengan cara memberikan pengguna atau responden sebanyak 10 pertanyaan, kemudian pengguna atau responden dapat menjawab 10 pertanyaan tadi dengan skala 5 poin yang berjenjang dari “Sangat Tidak Setuju” hingga “Sangat Setuju” sesuai dengan kesetujuan mereka terhadap masing-masing pernyataan. Untuk hasil yang lebih komprehensif, terdapat 5 pernyataan positif dan 5 pernyataan negatif seperti yang ditunjukkan pada **Tabel 1**. Jawaban semua responden kemudian dapat dihitung sehingga nilai dari *system usability scale* (SUS) dapat diperoleh. **Gambar 2** akan membantu interpretasi dari penilaian SUS yang sudah diperoleh menjadi lebih mudah.

Tabel 1. Daftar pertanyaan *system usability scale* (SUS)

No	Pertanyaan
1	Saya rasa saya akan sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya merasa aplikasi ini terlalu rumit
3	Saya pikir aplikasi ini mudah digunakan
4	Saya pikir saya memerlukan bantuan untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam aplikasi ini terintegrasi dengan baik
6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini
7	Saya kira orang lain akan sangat mudah mempelajari aplikasi ini
8	Saya merasa aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa sangat yakin dapat menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menjalankan aplikasi ini



Gambar 2. Skala penilaian skor SUS

Hasil akhir dari metode ini adalah skor kegunaan atau nilai SUS yang menunjukkan seberapa mudah atau sulit sistem tersebut digunakan. Penulis memilih *System Usability Scale* (SUS) karena metode ini mudah digunakan, efisien, dan dapat diandalkan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem yang telah dibuat.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 *Empathize*

Penulis melaksanakan tahap *empathize* dengan metode observasi dan wawancara secara langsung pada Remaja dan Mahasiswa Vihara XYZ. Menggunakan kedua metode tersebut, penulis telah memperoleh pemahaman secara holistik terhadap proses dan kondisi yang ada dari puja bakti Remaja dan Mahasiswa Vihara

XYZ. Kegiatan puja bakti ini biasanya dipisah menjadi 3 bagian serta lokasi yang berbeda, yaitu jenjang pendidikan SMP, SMA, dan Mahasiswa hingga Sarjana. Jumlah umat yang hadir dalam ketiga kegiatan puja bakti tersebut mencapai 150 umat setiap minggunya. Penulis melihat secara langsung bahwa ketika umat hadir di lokasi puja bakti, terdapat antrian yang cukup panjang karena proses pencatatan presensi yang memakan waktu cukup lama. Pengurus puja bakti yang melakukan manajemen kegiatan puja bakti ini merupakan umat yang terpilih dari Remaja dan Mahasiswa itu sendiri dan bersifat sukarela.



Gambar 3. Wawancara dengan pengurus puja bakti

Penulis mendapatkan dari wawancara dengan salah satu komisaris pengurus puja bakti Remaja bahwa ia berkeinginan untuk dapat melakukan analisis terhadap data kehadiran umat maupun pengurus dengan lebih mudah. Selain itu penulis juga menilai bahwa pada saat kegiatan puja bakti, banyak umat yang malu untuk bertanya kepada penceramah. Tabel 2 memperlihatkan daftar kebutuhan pengguna yang penulis dapatkan dari tahap *empathize* ini.

Tabel 2. Daftar kebutuhan pengguna

No	Kebutuhan Pengguna
1	Proses presensi yang lebih cepat dan efisien agar antrian presensi puja bakti menjadi lebih sedikit.
2	Sistem yang dapat mencatat dan memantau kehadiran dan absensi dari para pengurus supaya dapat mengatur jadwal petugas puja bakti dengan lebih baik.
3	Melihat data umat beserta kehadirannya yang cepat dan mudah untuk mendapatkan informasi mengenai hari ulang tahun hingga jumlah kehadiran umat dari masing-masing jenjang.
4	Pencatatan donasi yang masuk pada setiap jenjang yang lebih tertata dan terpusat.
5	Pencatatan informasi kehadiran yang lebih baik untuk melakukan analisa tren kehadiran.

4.2 Define

Setelah penulis telah mendapatkan informasi yang diperlukan dalam tahap *empathize*, maka dalam tahap *define* ini penulis akan merumuskan dan menganalisis masalah yang dihadapi oleh pengguna. Tabel 3 menunjukkan daftar masalah yang dihadapi oleh pengguna menurut penulis. Penulis juga memperjelas profil dan preferensi dari pengguna dengan menggunakan

3 user persona yang ada pada Gambar 4 hingga Gambar 5.

Tabel 3. Pernyataan masalah

No	Pernyataan masalah
1	Sistem pencatatan presensi yang lambat dan tidak efisien.
2	Kesulitan dalam mengatur jadwal petugas puja bakti karena pencatatan kehadiran dan absensi pengurus puja bakti yang tidak teratur dan dilakukan secara manual.
3	Data umat yang ada masih mentah sehingga cukup memakan waktu untuk melakukan filtering data ulang tahun pada bulan tertentu dan jumlah kehadiran umat pada tiap-tiap kegiatan puja bakti.
4	Pencatatan donasi yang masih manual dan tidak terpusat.
5	Data kehadiran umat yang hanya berupa jumlah kehadiran sehingga tidak dapat dilakukan analisis tren kehadiran pada bulan atau lokasi tertentu.
6	Kebanyakan umat yang merasa malu untuk bertanya pada saat sesi ceramah berlangsung.



Gambar 4. User persona umat



Gambar 5. User persona pengurus

4.3 Ideate

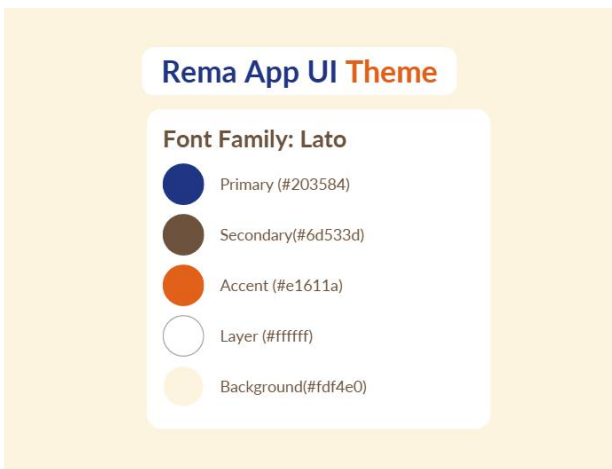
Pada tahap *Ideate*, penulis menggunakan *affinity diagram* untuk melakukan *brainstorming* solusi yang

dapat digunakan untuk mengatasi masalah yang sudah diperjelas di tahap *define*. *Affinity diagram* dapat membantu mengumpulkan dan mengelompokkan isu dan ide secara visual [17]. Hasil penggunaan *affinity diagram* untuk *brainstorming* oleh penulis ditunjukkan dalam **Gambar 6**. Dari berbagai solusi yang sudah penulis buat untuk masing-masing masalah, penulis berniat untuk melakukan digitalisasi dan integrasi fitur solusi dengan satu aplikasi yang berbasis web yang bernama “Rema App”. Penulis memutuskan untuk menggunakan aplikasi yang berbasis web supaya aplikasi tersebut dapat dengan mudah dan cepat diakses oleh umat maupun pengurus tanpa perlu melakukan instalasi dalam perangkat *smartphone* mereka.

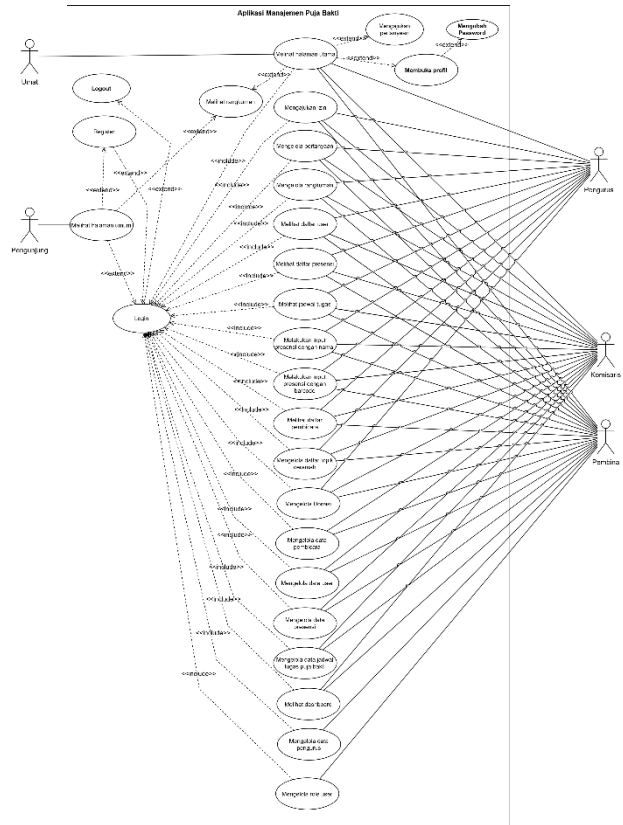


Gambar 6. Affinity diagram

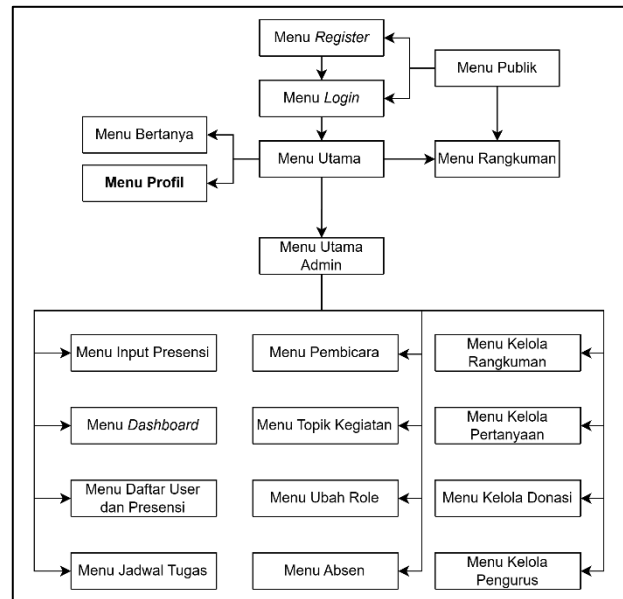
Setelah itu, penulis melakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat. **Gambar 7** memperlihatkan tema *user interface* (UI) yang penulis rancang menyesuaikan tema warna yang sudah Vihara XYZ miliki. Penulis juga membuat Use Case Diagram untuk menggambarkan hubungan antara aktor dengan aplikasi yang dapat dilihat pada **Gambar 8**. Diagram navigasi juga dibuat oleh penulis untuk memvisualisasikan daftar menu yang akan ada di dalam aplikasi beserta dengan alurnya.



Gambar 7. User interface theme



Gambar 8. Use Case Diagram

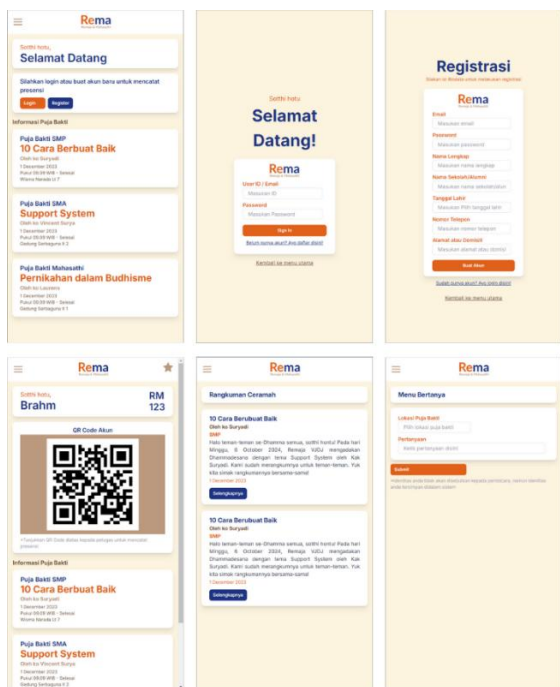


Gambar 9. Navigation Diagram

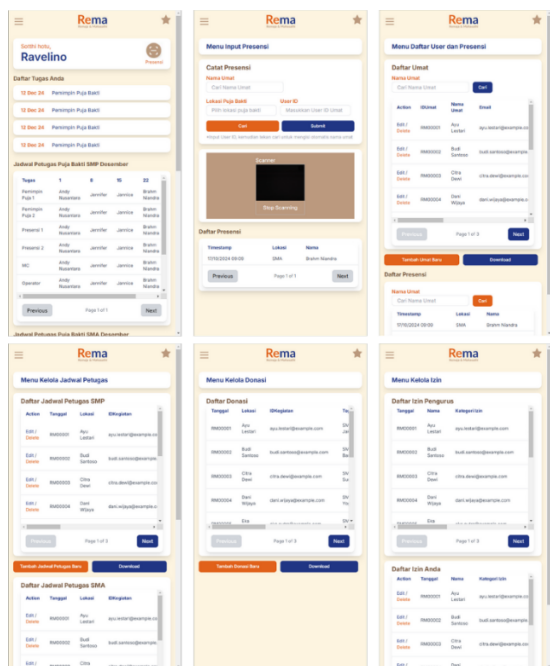
4.4 Prototype

Untuk membuat *prototype* dari aplikasi yang sudah dirancang, penulis menggunakan Figma sebagai *tools* pembuatan *prototype*. Penulis menyesuaikan aplikasi untuk ditampilkan dan digunakan dalam ukuran perangkat *mobile*, karena mayoritas pengguna nantinya akan menggunakan aplikasi ini dengan perangkat *mobile*.

Selain itu, karena telah disesuaikan untuk aplikasi *mobile*, aplikasi ini akan sangat fleksibel untuk diakses dan digunakan dari mana saja tanpa perlu perangkat komputer seperti laptop. *Prototype* yang penulis sudah hasilkan seperti yang ditunjukkan dalam **Gambar 10** dan **Gambar 11** merupakan rancangan awal dari desain *User Interface* (UI), terbagi menjadi 2 bagian yaitu bagian pengunjung serta umat dan bagian pengurus (admin). *Prototype* tersebut masih dalam tahap pekerjaan dan terbuka untuk pengembangan lebih lanjut.



Gambar 10. *Prototype* UI pengunjung dan umat



Gambar 11. *Prototype* UI pengurus (admin)

4.5 Test

Setelah tahap *prototype* selesai dibuat, *prototype* yang sudah dibuat kemudian dilakukan pengujian kepada pengguna dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Metode ini melibatkan partisipasi sebanyak 22 orang pengurus puja bakti remaja dan mahasiswa. Para partisipan mencoba *prototype* aplikasi yang sudah dibuat dan kemudian mengisi kuisioner yang berisikan 10 pertanyaan seperti yang ditunjukkan pada **Tabel 1** sebelumnya. Dalam kuisioner tersebut, penulis mengimplementasikan aspek *Learnability* (kemudahan penggunaan) pada pertanyaan nomor 4 serta 8 dan juga aspek *Satisfaction* (kepuasan) melalui seluruh pertanyaan kuisioner. **Tabel 4** menunjukkan nilai akhir yang diperoleh.

Tabel 4. Hasil pengujian

No	Nama	Skor Asli	Nilai
1	Kyara Flora Auryn	34	85
2	Shannon Metta Hartanti	26	65
3	Nandash	28	70
4	Kania Paramita Purnomo	38	95
5	Jeevan Valerian Annatio	26	65
6	Jennifer Angela	26	65
7	Aprilia Metta	33	82.5
8	Reynaldi Mursalim	31	77.5
9	Reinaldy	26	65
10	Luvanno Dananca	32	80
11	Fabiant sothi	20	50
12	Grace Joe	20	50
13	Samanta manggalani liauw	21	52.5
14	Aurel	32	80
15	Fredhecia	28	70
16	Brahm Niandra	20	50
17	Clarabella	36	90
18	Jannice	34	85
19	Reynard Vesakha Arya	35	87.5
20	Shayna harsha Prakash	28	70
21	Adrian Pradita Purnomo	12	30
22	Sharon Queen	22	55
Nilai Akhir			69

Nilai dari pengujian ini dapat dihitung dengan cara berikut:

1. Kurangi skor yang diberikan oleh penguji pada masing-masing pertanyaan bernomor ganjil dengan nilai 1, skornya akan berkisar dari nilai 0 hingga 4.
2. Kurangi nilai 5 dengan skor yang penguji berikan pada pertanyaan yang bernomor genap, skornya akan berkisar dari angka 0 hingga 4.

3. Jumlahkan semua skor yang telah disesuaikan (dikurangi), jumlah skor akan berkisar dari 0 hingga 40.
4. Jumlah skor tadi dikalikan dengan 2.5, hasil dari perkalian ini menggambarkan nilai dari pengujian SUS masing-masing pengguna, nilainya berkisar dari angka 0 hingga 100.
5. Untuk mendapatkan nilai keseluruhan, hitung nilai rata-rata dari skor yang telah disesuaikan dari seluruh pengujian.

Jumlah skor akhir dari pengujian SUS yang diperoleh oleh penulis adalah 69. Menurut skala penilaian yang ada pada **Gambar 2**, nilai tersebut termasuk di atas rata-rata skor SUS yaitu 68, dan terkelompok dalam kategori C (*good*).

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, terdapat beberapa kesimpulan penting. Perancangan aplikasi manajemen puja bakti menerapkan metode *Design Thinking* untuk melakukan proses perancangannya dan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) sebagai alat untuk melakukan pengujian terhadap *prototype* aplikasi yang telah dirancang. Metode *design thinking* telah membantu penulis dalam melakukan identifikasi masalah dan menemukan solusi dari masalah tersebut, metode *System Usability Scale* (SUS) juga membantu penulis melakukan evaluasi dan peningkatan terhadap pengembangan aplikasi manajemen puja bakti kedepannya.

Tahap pengujian *prototype* aplikasi manajemen puja bakti telah diikuti oleh 22 partisipan dan mendapatkan total skor SUS sebesar 69. Skor tersebut masuk ke dalam kategori C (*good*) dan berada di atas nilai rata-rata SUS pada umumnya yaitu 68. Kesimpulan ini menekankan bahwa metode *design thinking* dan hasil pengujian SUS telah membantu penulis dalam melakukan perancangan aplikasi manajemen puja bakti secara positif, walaupun rancangan aplikasi ini masih sangat dapat dikembangkan lebih lanjut lagi untuk meningkatkan kenyamanan dan kepuasan pengguna melalui nilai SUS pengujian.

REFERENSI

- [1] A. Wahyudi *et al.*, “Dampak Transformasi Era Digital Terhadap Manajemen Sumber Daya Manusia,” *Jurnal Bintang Manajemen (JUBIMA)*, vol. 1, no. 4, pp. 99–111, doi: 10.55606/jubima.v1i4.2222.
- [2] N. Wardah Latifah, P. Magister Manajemen, F. Ekonomi dan Bisnis, and U. Winaya Mukti Bandung, “Strategi Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Berwirausaha Di Era Digitalisasi,” 2023.
- [3] Andi Asari *et al.*, *Manajemen SDM di Era Transformasi Digital*. 2023.
- [4] D. dhira wintako Dayu, Suharno, and Danang Try Purnomo, “Akulturasi Budaya Akulturasi Budaya Jawa Dan Agama Buddha Dalam Puja Bakti Buddha Jawi Wisnu,” *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, vol. 2, no. 2, pp. 102–120, Dec. 2021, doi: 10.53565/sabbhatayatra.v2i2.362.
- [5] S. E. M. A. Olivia, *Ringkasan Umum Kebudayaan Masyarakat Tionghoa di Indonesia*. PT Kanisius. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=tTQhEAAAQBAJ>
- [6] M. A. TGS. Prof. Dr. K. H. Saidurrahman and M. A. Dr. H. Arifinsyah, *Nalar Kerukunan: Merawat Keragaman Bangsa Mengawal NKRI (Edisi Pertama)*. Prenada Media, 2018. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=eOC2DwAAQBAJ>
- [7] P. Pichard, F. Lagirarde, and É. française d’Extrême-Orient, *The Buddhist Monastery: A Cross-cultural Survey*. in EFEO-Silkworm books series. Silkworm Books, 2013. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=fuX2nQEACAAJ>
- [8] Vidyāsenā Production, *Dhammadana Para Dhammaduta 4*, 1st ed. Yogyakarta: Vidyāsenā Production, 2014.
- [9] Mujiyanto and Wiryanto, *Pendidikan Agama Buddha dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VII*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- [10] Efraim Turban, Carol Pollard, and Gregory Wood, *Information Technology for Management: On-Demand Strategies for Performance, Growth and Sustainability*, 11th ed. John Wiley & Sons, 2018.
- [11] Roger S. Pressman and Palgrave Macmillan, *Software Engineering: A Practitioner’s Approach*. United Kingdom: McGraw-Hill Education, 2019.
- [12] Cecep Kurnia Sastradipraja and Zen Munawar, *Konsep Dasar Teknologi Web*. Kaizen Media Publishing, 2022.
- [13] Dr. R.K. Jain, *Zero To Mastery In World Wide Web*, 1st ed. Independently published, 2022.
- [14] T. Brown, “Design Thinking,” *Harvard Business School Publishing Corporation.*, 2008. [Online]. Available: www.hbr.org
- [15] (d.school), “An Introduction to Design Thinking Process Guide,” Jan. 2010.
- [16] J. Brooke, “SUS: A quick and dirty usability scale,” *Usability Eval. Ind.*, vol. 189, Nov. 1995.
- [17] A. Lucero, “Using Affinity Diagrams to Evaluate Interactive Prototypes,” 2015, pp. 231–248. doi: 10.1007/978-3-319-22668-2_19.

Henry Felix Hartanto, saat ini sebagai mahasiswa di Universitas Tarumanagara, Fakultas Teknologi Informasi, Program Studi Sistem Informasi.

Tony, memperoleh gelar S.Kom. pada tahun 2005 dari Universitas Tarumanagara, M.Kom. pada tahun 2010 dari Universitas Indonesia, dan Ph.D. pada tahun 2021 dari Curtin University. Saat ini sebagai staf pengajar di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.