

## ABSTRAK

Populernya kegiatan kerja yang dilakukan tidak dari kantor atau biasa disebut *work form home* atau WFH ini diterapkan oleh PT XYZ. PT XYZ adalah perusahaan yang bergerak pada bidang edukasi bisnis kreatif yang menyediakan layanan *digital learning class* dan sudah berdiri sejak tahun 2014 di Indonesia. Dalam proses pekerjaannya, PT XYZ mengalami masalah keterlambatan penyelesaian program yang didapatkan dari faktor-faktor seperti kesadaran karyawan untuk melakukan kegiatan masih rendah, tidak adanya sistem pemantauan kerja, dan *daily timesheet* yang masih konvensional. Untuk menyelamatkan bisnis PT XYZ, dirancanglah *blueprint timesheet management* berbasis *mobile* atau seluler yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan menggunakan pendekatan *Design Thinking*. Hasil dari rancangan *blueprint timesheet management* ini digunakan untuk mempermudah perusahaan untuk dapat memantau, mengontrol, dan memonitor aktivitas tugas masing-masing individu. Setelah dilakukan perancangan *blueprint* menggunakan pendekatan *design thinking*, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan ini perusahaan bisa memperbaiki *threshold* kualitas proses bisnis monitoring dan kontroling agar bisa meningkatkan akurasi pemantauan performansi pada perusahaan, dengan model sistem pengisian *timesheet* yang terdiri dari fitur-fitur tampilan *user interface* (UI) seperti menu *daily submission*, menu cuti / *leave*, menu *draft timesheet*, menu *submitted tasks*, menu *report*, dan menu *approval*. Melihat hasil perancangan dan analisis data, dimensi yang dipakai dari pendekatan *design thinking* yaitu *Empathize*, *Define*, *Ideate*, dan *Prototype*. Hasil yang didapatkan pada proses pengolahan dan analisis data mendapatkan hasil yang mencerminkan pengalaman pengguna. Indikator analisis hasil yang menjadi sasaran tepat yaitu pada *Heatmap*. Dengan usulan yang dibuat diharapkan dapat dapat mengurangi permasalahan mengenai keterlambatan penyelesaian program pada PT XYZ sehingga karyawan dapat berkontribusi terhadap pencapaian target secara keseluruhan.

**Kata kunci** – [*Blueprint, Design Thinking, Timesheet Management, Perancangan aplikasi, UI/UX*]