

Desain UI/UX Aplikasi Interaktif Pelatihan Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) PT. Sreeya Sewu Indonesia

Yayan Hendrian¹, Muhammad Rezky Pramudya²

^{1,2}Universitas Bina Sarana Informatika
e-mail: ¹yayan.yhn@bsi.ac.id, ²rezkypramudya228@gmail.com

Abstrak - Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak signifikan dalam berbagai sektor, termasuk dalam pengembangan sistem informasi untuk pelatihan karyawan. PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK, sebuah perusahaan di industri rumah potong ayam, membutuhkan sistem pelatihan yang efektif untuk meningkatkan produktivitas dan keselamatan kerja. Penelitian ini bertujuan merancang aplikasi interaktif untuk pelatihan kesehatan dan keselamatan kerja (K3) bagi karyawan PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan framework Laravel dan basis data MySQL, serta didukung oleh teknologi frontend seperti Bootstrap dan jQuery. Metode penelitian yang digunakan meliputi studi literatur, observasi, dan wawancara dengan pihak terkait di perusahaan. Hasil dari perancangan aplikasi ini menunjukkan bahwa aplikasi interaktif dapat menjadi solusi efektif dalam memberikan pelatihan yang lebih fleksibel dan efisien. Aplikasi ini memungkinkan karyawan untuk mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja, sehingga meningkatkan pemahaman mereka tentang pentingnya K3 dan mengurangi tingkat kecelakaan kerja. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat membawa dampak positif bagi PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK dalam menciptakan lingkungan kerja yang lebih aman dan produktif.

Kata Kunci: MySQL, Laravel, Sreeya Sewu Indonesia

Advances in information technology have had a significant impact in various sectors, including in the development of information systems for employee training. PT. Sreeya Sewu Indonesia Tbk, a company in the chicken slaughterhouse industry, needed an effective training system to improve productivity and occupational safety. This research aims to design an interactive application for occupational health and safety (K3) training for employees of PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK. The application is developed using the Laravel framework and MySQL database, and is supported by frontend technologies such as Bootstrap and jQuery. The research methods used include literature studies, observations, and interviews with related parties in the company. The results of this application design show that interactive applications can be an effective solution in providing more flexible and efficient training. The app allows employees to access training materials anytime and anywhere, thereby increasing their understanding of the importance of OSH and reducing the rate of work accidents. The implementation of this application is expected to have a positive impact on PT. Sreeya Sewu Indonesia Tbk in creating a safer and more productive work environment.

Keywords: MySQL, Laravel, Sreeya Sewu Indonesia

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah membawa dampak besar pada berbagai sektor, termasuk dalam pengembangan sistem informasi. Di era digital ini, kebutuhan akan akses informasi yang cepat dan efisien semakin menjadi kebutuhan utama. Hal ini tercermin dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan dan pelatihan karyawan. PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK, sebagai perusahaan yang bergerak dalam industri rumah potong ayam, memahami pentingnya pelatihan karyawan untuk meningkatkan produktivitas dan keselamatan kerja. Karyawan yang terlatih dengan baik tidak hanya dapat meningkatkan kualitas produksi, tetapi juga dapat meminimalkan risiko kecelakaan kerja yang dapat merugikan perusahaan. Namun, dalam pelaksanaan pelatihan karyawan, masih ditemui berbagai kendala dan

tantangan. Salah satunya adalah kurangnya aksesibilitas terhadap materi pelatihan yang sesuai dan efektif. Metode pelatihan konvensional yang bersifat tatap muka seringkali terbatas dalam hal waktu dan ruang, serta memerlukan biaya yang cukup besar. Dengan minimnya pelatihan dapat mengakibatkan terjadinya kecelakaan kerja, khususnya di dunia industri rumah potong ayam.

Data menunjukkan bahwa industri rumah potong ayam memiliki tingkat kecelakaan kerja yang cukup signifikan. Menurut laporan dari Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, pada tahun 2023 saja, terdapat lebih dari 500 kecelakaan kerja yang dilaporkan di sektor ini (Kemenaker, 2023). Kecelakaan-kecelakaan tersebut tidak hanya mengakibatkan kerugian finansial bagi perusahaan, tetapi juga dapat membahayakan nyawa karyawan.

Kasus tragis yang menimpa Supandi, seorang pemuda asal Kecamatan Parung Bogor, yang tewas

terkena mesin pemotongan ayam di perusahaan Pemotong Ayam Sierad, Jalan Raya Jabon Parung, Bogor, pada Senin, tanggal 28 Januari, menjadi contoh nyata dari risiko kecelakaan kerja dalam industri rumah potong ayam (Kumparan.com, 2020). Kejadian tersebut menunjukkan urgensi peningkatan kesadaran akan keselamatan kerja di antara karyawan, serta perlunya tindakan preventif yang lebih efektif untuk mengurangi risiko kecelakaan kerja. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi interaktif untuk pelatihan karyawan di PT. Sreeya Sewu Indonesia TBK menjadi sangat relevan dan mendesak. Aplikasi tersebut diharapkan dapat memberikan aksesibilitas yang lebih baik terhadap materi pelatihan, meningkatkan pemahaman karyawan tentang K3, serta mengurangi risiko kecelakaan kerja di lingkungan kerja.

Penulis mengeksplorasi informasi tentang K3 penelitian-penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan berkaitan dengan topik penelitian ini. Diantaranya penelitian (Prananta & Asnawi, 2022). Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan LMS berbasis UI/UX yang dapat memberikan kontribusi positif terhadap kelangsungan perusahaan serta meningkatkan kualitas karyawan agar lebih siap menghadapi pembaruan dalam dunia digitalisasi. Beliau menggunakan metode penelitian yang berupa pendekatan survei dan wawancara dalam menganalisis kebutuhan internal *human resources*, dengan menggunakan metode *Desain Thinking* dalam pengembangan LMS.

Setelah itu (Saputra et al., 2023) juga melakukan penelitian untuk menganalisis seberapa besar pengaruh beban kerja, kemudian disiplin kerja, lalu motivasi kerja, berbagai penghargaan, serta hukuman terkait dengan produktivitas karyawan. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara wawancara langsung ke nara sumber dan memberikan kuesioner. Hasilnya menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap produktivitas karyawan.

Untuk Aplikasi Interaktif penulis melihat dari studi yang dilakukan oleh (Primawanti et al., 2022) yang menganalisis faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan dalam sebuah organisasi, dengan fokus pada Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web, dan Manajemen Pengetahuan. Melalui analisis data ditemukan bahwa Teknologi Informasi memiliki pengaruh terhadap kinerja karyawan, Sistem Informasi Berbasis Web memberikan dampak positif pada kinerja karyawan, dan praktik manajemen pengetahuan memiliki efek yang menguntungkan pada kinerja karyawan. Studi ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya teknologi informasi dan manajemen pengetahuan dalam meningkatkan kinerja karyawan di sebuah organisasi.

Setelah itu dalam penelitian yang dilakukan oleh (Vera et al., n.d.) mengembangkan metode pembelajaran online yang efektif dan efisien,

khususnya berfokus pada pembuatan aplikasi E-SBT yang dikembangkan berupa e-Learning untuk karyawan PT. Bank Sultra. Penelitian ini menggunakan model Design Based Research (DBR) sebagai panduan untuk pengembangan materi ajar interaktif dan melibatkan metode pengumpulan data seperti pengamatan, wawancara, Diskusi Kelompok Fokus (FGD), dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi E-SBT diharapkan dapat meningkatkan pendidikan dalam bidang teknologi, produktivitas dalam bekerja, mempermudah dalam mendapatkan materi, mengasah kemampuan dengan latihan soal, serta interaksi dengan pengajar secara online. Kesamaan antara penelitian ini dengan penelitian lainnya adalah penggunaan metode pengumpulan data yang melibatkan observasi, wawancara, dan kuesioner, sementara perbedaannya terletak pada fokus penelitian dan tujuan pengembangan aplikasi e-learning khusus untuk karyawan baru di PT. Bank Sultra.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (Rosento et al., 2021) yang menyampaikan bahwa terdapat hubungan yang saling mempengaruhi antara keselamatan dan kesehatan kerja terhadap produktivitas karyawan. Begitu juga diutarakan oleh (Swatika et al., 2022) bahwa keselamatan dan kesehatan dalam bekerja dapat mempengaruhi dan meningkatkan produktivitas kerja apabila karyawan terjamin keselamatan dan kesehatannya.

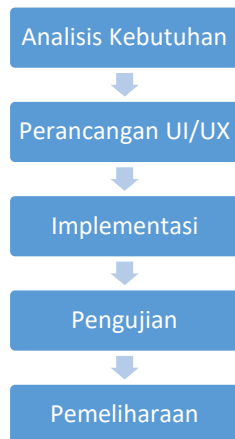
Sedangkan pada penelitian lain yang dilakukan (Sefiani Adella et al., 2023) menganalisis kesehatan dan keselamatan para pekerja PT Surya Karya Setiabudi. Metode yang digunakan fault Tree Analysis. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif kausal. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang telah divalidasi dan direliabilitasi, kemudian dianalisis menggunakan regresi linier berganda. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan K3, perilaku karyawan, dan pengawasan memiliki pengaruh signifikan terhadap kecelakaan kerja di perusahaan tersebut.

Penelitian lainnya dilakukan oleh (Yuliandi & Ahman, 2019) melakukan penelitian tentang penerapan K3 di Balai Inseminasi Buatan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan K3 sangatlah penting dan sudah diterapkan dengan baik di Balai Inseminasi Buatan yang terletak di Lembang. Sehingga resiko akibat kelalaian dan kecelakaan kerja dapat terkendali.

Dari berbagai penelitian terkait yang sudah diuraikan diatas, maka penulis terinspirasi untuk mengembangkan UI/UX untuk program aplikasi interaktif yang berkaitan dengan topik Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3), penulis mengambil sampel studi kasus di PT.Sreeya Sewu Indonesia TBK dengan tujuan meningkatkan keselamatan kerja dan produktivitas karyawan di perusahaan tersebut.

METODE PENELITIAN

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada Systems Development Lifecycle (SDLC) berbasis model waterfall. Langkah-langkah yang akan ditempuh adalah sebagai berikut:



- 1) Menganalisis berbagai kebutuhan dan mengumpulkan data primer maupun sekunder. Tahap ini dimulai dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan di PT. Sreeya Sewu Indonesia Tbk. serta melakukan wawancara untuk memahami permasalahan yang ada dan mengumpulkan data yang diperlukan untuk merancang sistem yang baru.
- 2) Perancangan *user interface* untuk tampilan antar muka pengguna dengan system website K3.
- 3) Implementasi Sistem dan Koding: Setelah merancang sistem, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan dengan menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.
- 4) Pengujian: Aplikasi akan diuji untuk menemukan kelemahan sistem yang dirancang dan memastikan kualitasnya.
- 5) Pemeliharaan: Dari hasil pengujian, kemungkinan masih terdapat kelemahan atau kekurangan dalam aplikasi. Oleh karena itu, langkah pemeliharaan akan dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi.

Metode pengumpulan data yang akan digunakan mencakup:

- 1) Observasi. Melakukan pengamatan langsung di PT. Sreeya Sewu Indonesia Tbk. yang terletak di Jl. Raya Parung, Km. 19 Jabon Mekar, Parung Bogor, Jawa Barat untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan.
- 2) Wawancara. Melakukan wawancara langsung

dengan bapak Ezy Oktafian selaku koordinator Organisasi K3 di perusahaan PT. Sreeya Sewu Indonesia Tbk. Dalam rangka mencari informasi lebih mendalam mengenai sistem yang ada.

- 3) Studi Pustaka dilakukan dengan cara membaca buku, jurnal, dan melakukan penelusuran jurnal penelitian terkait di internet untuk mendapatkan wawasan tambahan mengenai topik yang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan aplikasi yang dirancang penulis bersifat interaktif yang terdiri dari fitur untuk Pengguna (*Frontend*) dan Admin (*Backend*) Fitur untuk pengguna antara lain hasil pelatihan, quiz, dan video interaktif pembelajaran mengenai K3 dan kecelakaan kerja dalam industri rumah potong ayam. Sedangkan fitur untuk Admin (*Backend*) mencakup pengelolaan konten aplikasi seperti menambah, mengedit, dan menghapus materi pelatihan, quiz, serta video pembelajaran.

Untuk mempermudah karyawan dalam memahami K3 serta memberikan pelatihan K3 secara online supaya bisa diakses kapanpun dan di manapun selama tersedia jaringan internet, penulis mengembangkan sebuah Aplikasi Interaktif berbasis website menggunakan Framework Laravel.

Aplikasi ini dirancang untuk mendukung pelatihan K3 di PT. Sreeya Sewu Indonesia dengan berbagai fitur dan menu yang disesuaikan untuk memenuhi kebutuhan pelatihan bagi karyawan dan admin (*trainer*).

Aplikasi Interaktif ini memfasilitasi karyawan untuk mempelajari materi K3 dan mengikuti ujian evaluasi, serta menyediakan alat bagi admin untuk mengelola dan memantau pelatihan dengan lebih efisien.

Berikut adalah deskripsi menu dan fitur aplikasi ini berdasarkan peran pengguna dan antarmuka yang ditawarkan. Sebelum pengguna memasuki halaman login, aplikasi ini menyajikan halaman welcome page yang bertujuan untuk memberikan pengenalan awal dan panduan bagi pengunjung.

Halaman ini dilengkapi dengan beberapa menu utama sebagai berikut:

- a) Menu Home. Bagian ini berfungsi sebagai halaman utama yang memperkenalkan pengunjung dengan sambutan awal dan deskripsi singkat tentang layanan yang ditawarkan oleh Pelatihan K3. Dan terdapat tombol Masuk untuk pergi ke halaman Login
- b) Menu About. Bagian ini memberikan pemahaman mendalam mengenai Pelatihan K3, mencakup penjelasan terperinci tentang misi, visi, dan nilai-nilai utama yang berfokus pada keselamatan dan efisiensi dalam pelatihan karyawan, didukung

- oleh ilustrasi visual yang representatif.
- c) Menu Services. Bagian ini menyajikan daftar layanan yang ditawarkan oleh Pelatihan K3, dengan penjelasan singkat mengenai manfaat dan keunggulan dari masing-masing layanan, yang diperkaya dengan ikon dan deskripsi yang relevan.
 - d) Menu FAQ. Halaman FAQ memberikan jawaban yang komprehensif terhadap pertanyaan pertanyaan umum yang sering diajukan oleh pengunjung, berfungsi untuk memperjelas dan memberikan pemahaman mendalam mengenai layanan dan proses yang ditawarkan oleh Pelatihan K3.
 - e) Contact. Bagian ini menyediakan informasi kontak yang lengkap, termasuk formulir untuk pengiriman pesan, alamat fisik, alamat email, nomor telepon, dan peta lokasi, yang bertujuan untuk memfasilitasi pengunjung dalam menghubungi Pelatihan K3 secara efektif.

Setelah halaman *welcome page*, desain berikutnya untuk halaman login. Aplikasi ini menyediakan halaman login yang universal, namun dengan otentikasi berbasis *role* yang membedakan akses sesuai dengan peran pengguna:

- a) Halaman Login: Pengguna memasukkan email dan *password* untuk mengakses aplikasi. Sistem melakukan verifikasi berdasarkan *role* pengguna untuk menentukan hak akses yang sesuai. Otentikasi berbasis *role* jika pengguna memiliki *role* sebagai admin, sistem akan mengarahkannya ke halaman admin. Jika pengguna memiliki *role* sebagai karyawan, sistem akan mengarahkannya ke halaman karyawan. Pengguna yang tidak memiliki *role* yang sesuai tidak dapat mengakses aplikasi. Manajemen pengguna diatur oleh Admin. Admin bertanggung jawab atas pembuatan dan pengelolaan akun karyawan. Admin membuat email dan *password* untuk setiap karyawan yang terdaftar dalam sistem. Memastikan keamanan dan akurasi dalam pengelolaan akses serta penggunaan aplikasi.
- b) Menu untuk Admin (*Trainer*). Setelah login, admin memiliki akses ke beberapa menu yang dirancang untuk mendukung pengelolaan pelatihan K3 yaitu menu *dashboard*, *leaderboard quiz*, menu data kecelakaan, daftar pelatihan, buat quiz, buat video, menu management. Pada menu Dashboard terdapat informasi yang meliputi "Panduan Penggunaan Program" untuk instruksi penggunaan, "Visualisasi Data Pelatihan" untuk melihat progress bulanan, dan tab "*Teams*" untuk manajemen informasi tim. Menu *leaderboard* menampilkan peringkat peserta berdasarkan skor quiz pelatihan, dengan fitur filter untuk melihat *leaderboard* berdasarkan pelatihan tertentu. Menu data kecelakaan membantu Admin mengelola data kecelakaan kerja dengan fitur untuk melihat, menambah, mengubah,

menghapus, dan mengimport data dari file Excel. Antarmuka yang *user-friendly* memudahkan pengelolaan data secara efisien. Menu pelatihan memberikan kontrol penuh kepada Admin untuk mengelola pelatihan dalam sistem. Admin dapat membuat, mengedit, dan menghapus pelatihan, serta memantau hasil quiz dan *leaderboard* karyawan. Fitur ini memastikan materi pelatihan selalu mutakhir dan sesuai kebutuhan perusahaan, serta memungkinkan pemantauan perkembangan karyawan secara efektif. Buat Quiz memudahkan pembuatan, pengeditan, dan penghapusan quiz untuk pelatihan. Fitur ini menampilkan daftar quiz, memungkinkan penambahan, pengeditan, dan penghapusan quiz, serta filter pelatihan untuk navigasi mudah. Antarmuka intuitif memastikan efisiensi dalam mengelola quiz. Menu Buat Video adalah halaman admin untuk mengelola video pembelajaran dalam berbagai pelatihan. Halaman ini menampilkan daftar video yang telah diunggah, memungkinkan penambahan video baru melalui formulir sederhana, serta memfasilitasi pembaruan dan penghapusan video dengan mudah. Format video yang didukung adalah mp4, avi, dan mkv dengan ukuran maksimum 20MB. Menu Management berisi pengaturan penting untuk perusahaan, yang mencakup beberapa sub-menu utama sebagai berikut: Data karyawan, departemen, manager, supervisor, bagian, leader. Dengan fitur-fitur ini, menu Management membantu perusahaan dalam menjaga keteraturan dan efisiensi pengelolaan data organisasi, termasuk dalam hal pembuatan dan pengelolaan akun email serta password karyawan.

- c) Menu untuk Karyawan. Menu untuk karyawan terdiri dari *dashboard*, *leaderboard quiz*, dan daftar pelatihan. Pada menu *dashboard* akan menampilkan grafik data kecelakaan berdasarkan bulan dan tipe kecelakaan, menampilkan skor rata-rata *leaderboard team*, informasi evaluasi anggota *team*. Sedangkan pada menu pelatihan tersedia materi pelatihan, daftar pelatihan, mengakses video pembelajaran dan mengikuti quiz.

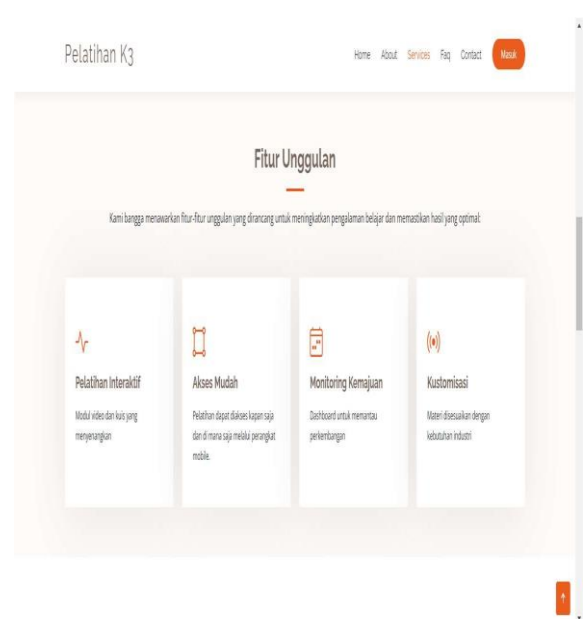
3. Rancangan UI/UX

Berikut ini rancangan *User Interface* yang sudah penulis buat berdasarkan hasil diskusi, wawancara dan mendengarkan masukan dari pihak terkait. Rancangan dimulai dengan mendesain bagian halaman *Home*. Kemudian dilanjutkan dengan desain halaman *About*, *Service*, *FAQ*, *contact* dan halaman *login*.



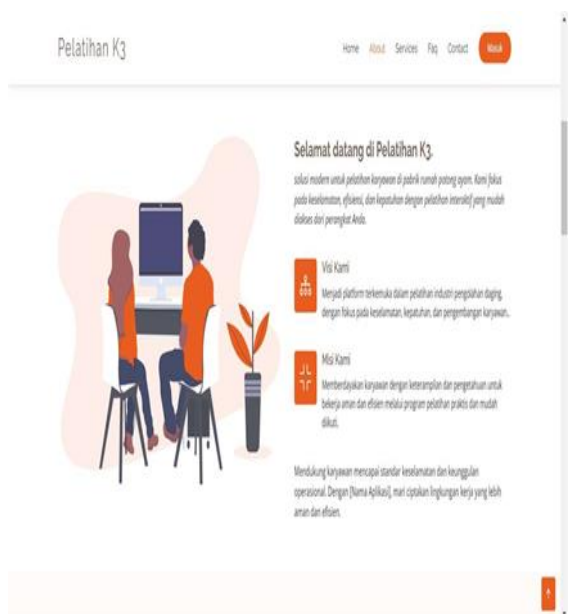
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 1. User Interface Home Page

Home page adalah tampilan yang akan muncul pertama kali ketika pengguna masuk ke dalam aplikasi program pelatihan K3. Di dalamnya terdapat menu home, about, service, Faq, contact, masuk, dan watch video.



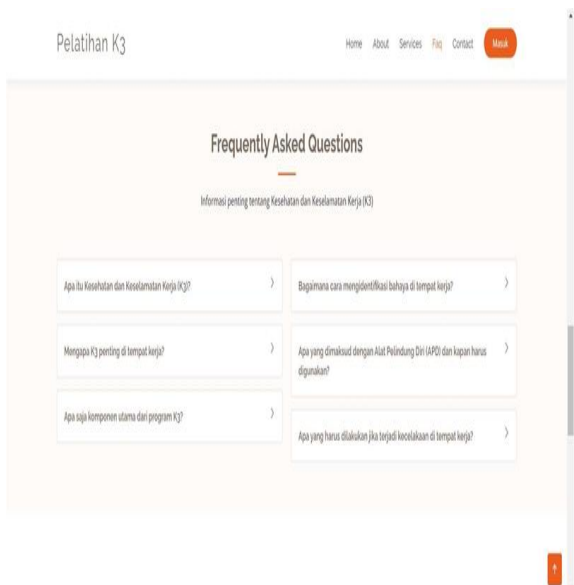
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 3. User Interface Service page

User interface service page berisi penjelasan beberapa fitur unggulan dari program yang dirancang yaitu pelatihan interaktif, akses mudah, monitoring kemajuan dan kustomisasi.



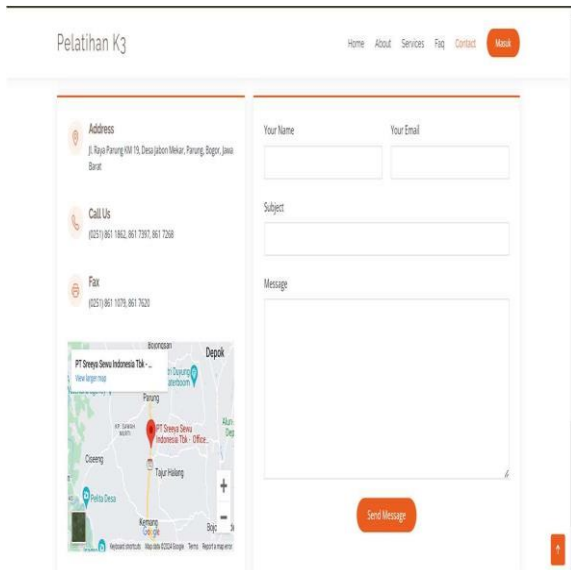
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 2. User Interface About Page

User interface about page merupakan halaman web yang menampilkan ucapan selamat datang di pelatihan K3, deskripsi tentang K3, Visi dan misi.



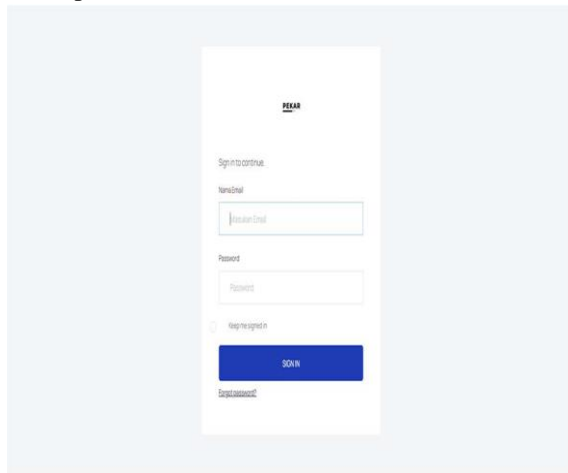
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 4. User Interface FaQ Page

Di dalam rancangan halaman FaQ (Frequently Asked Question) terdapat beberapa pertanyaan yang sering diajukan berhubungan dengan program aplikasi maupun K3 yang dilengkapi dengan jawabannya.



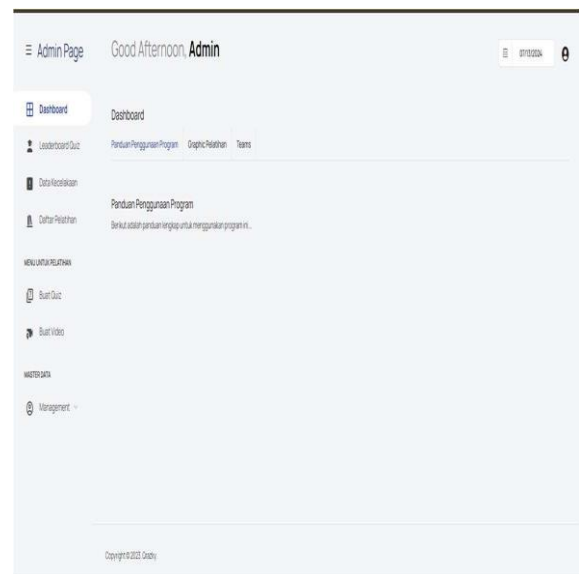
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 5. User Interface Contact Page

Di halaman *Contact*, desain pada bagian kiri terdapat alamat perusahaan, nomor telepon dan fax. Halaman ini juga dilengkapi dengan petunjuk google maps letak perusahaan. Sedangkan desain bagian kanan terdapat kolom untuk mengisi pesan dengan terlebih dahulu memasukkan nama, alamat email, subject pesan dan isi pesan yang ingin disampaikan.



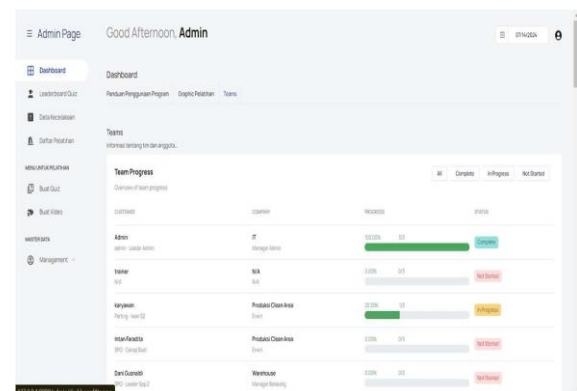
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 6. User Interface Login

Desain halaman *login* dibuat agar setiap pengguna program pelatihan K3 dapat teregistrasi dan diketahui riwayatnya. Di dalam form ini, pengguna harus mengisi alamat email dan *password* yang sudah didaftarkan sebelumnya. Bagi pengguna baru wajib registrasi terlebih dahulu. Didalamnya juga terdapat pilihan jika pengguna lupa password.



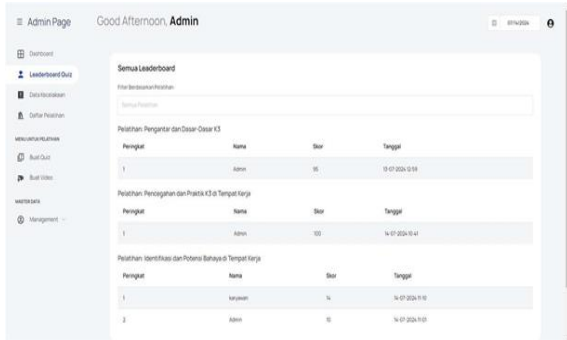
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 7. User Interface Dashboard Admin

Desain berikutnya adalah halaman untuk admin yang sudah berhasil login. Di dalamnya terdapat dashboard dan panduan penggunaan program. Pada bagian kiri terdapat beberapa pilihan yaitu : *dashboard*, *leaderboard quiz*, data kecelakaan, daftar pelatihan, menu untuk pelatihan, buat quiz, buat video, master data, dan management. Sedangkan pada bagian kanan atas terdapat tanggal dan identitas pengguna.



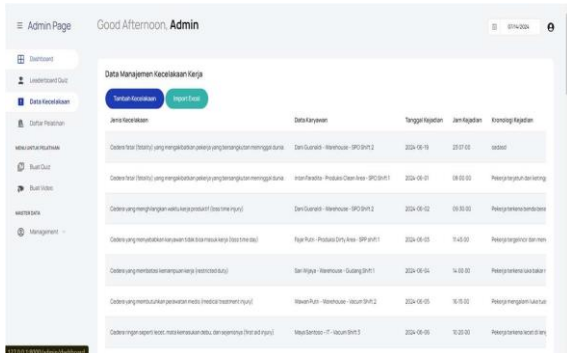
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 8. User Interface Dashboard Admin – teams progress

Desain halaman berikutnya berupa bagian dari dashboard admin. Di dalamnya terdapat team progress dari para user yang mengikuti pelatihan yang dilengkapi dengan status program pelatihan yang diikuti apakah sudah *completed*, *in progress* atau *not started*.



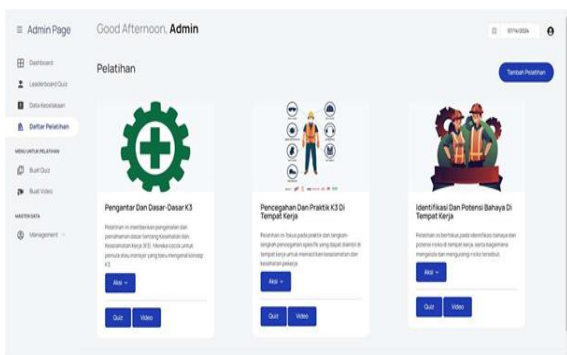
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 9. User Interface Leaderboard Quiz

Desain berikutnya *interface* admin untuk *leaderboard* quiz. Pada halaman ini akan ditampilkan siapa saja pengguna yang sedang mengikuti quiz pelatihan K3, peringkatnya, nama, skor, dan tanggal



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 10. User Interface data kecelakaan

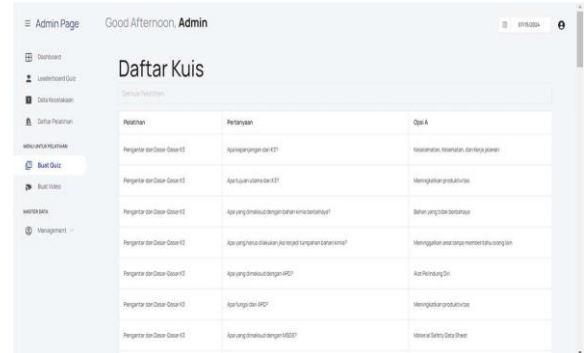
Pada halaman ini, ditampilkan data-data kecelakaan yang pernah terjadi di perusahaan yang detailnya berisi riwayat jenis kecelakaan kerja, data karyawan yang kecelakaan kerja, tanggal, jam, dan kronologi kejadian.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 11. User Interface jenis-jenis pelatihan

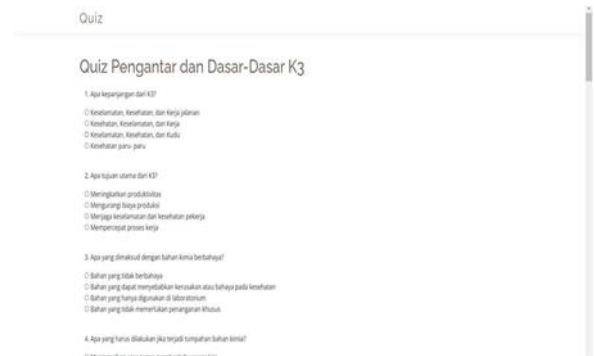
Pada halaman ini admin dapat mengupdate berbagai materi pelatihan yang dibutuhkan oleh

pengguna.



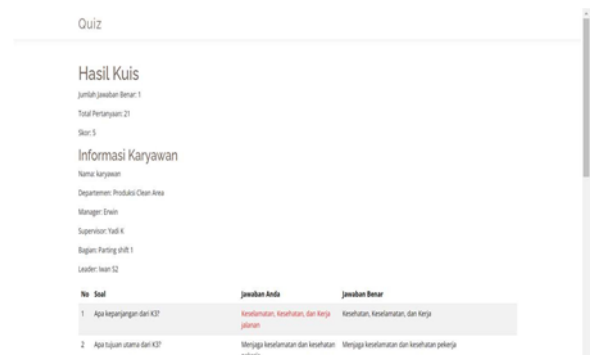
Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 12. User Interface Daftar Kuis

Desain pada gambar 12 merupakan *user interface* untuk mengetahui siapa saja pengguna yang mendaftar untuk mengikuti kuis.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 13. User Interface quiz

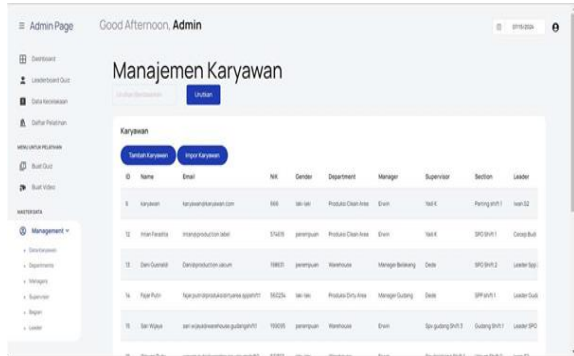
Pada gambar 13 merupakan desain untuk tata letak soal-soal quiz dan pilihan jawabannya. Peserta pelatihan cukup klik pada jawaban yang dianggap benar.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)
Gambar 14. User Interface Hasil Kuis

Pada gambar 14 adalah *user interface* untuk melihat hasil quiz yang terdiri dari jawaban benar,

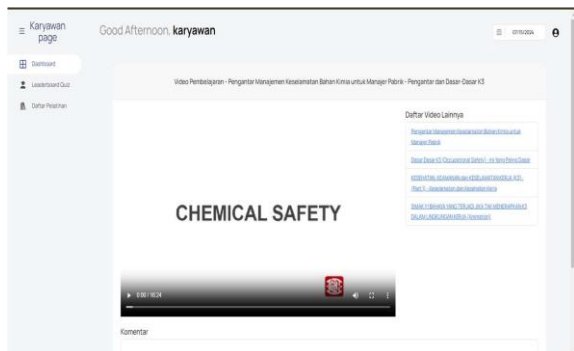
jawaban salah, skor, informasi karyawan yang mengerjakan quiz dan pada bagian bawah terdapat rincian soal dan jawaban peserta quiz dan kunci jawaban yang benar.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 15. User Interface Manajemen Data Karyawan

Pada gambar 15 adalah desain *interface* untuk manajemen data dari karyawan. Admin dapat mengatur keberadaan karyawan, bisa menambah data karyawan ketika ada karyawan baru atau mengimpor data dari sumber data lain seperti excel.



Sumber: Hasil Penelitian (2024)

Gambar 16. User Interface Video Pembelajaran

Pada halaman ini admin dapat mengunggah atau menghapus video tentang K3. Video tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran tentang K3.

Langkah berikutnya setelah menyelesaikan semua desain *user interface* yang diperlukan, penulis membuat *listing program* yang dilampirkan. Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan kuesioner terhadap karyawan, supervisor, manajer dan pimpinan. Hasil yang diperoleh 90 % menyatakan puas dan suka dengan desain UI/UX yang dibuat.

KESIMPULAN

Aplikasi interaktif yang dirancang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kesadaran karyawan terhadap pentingnya K3. Ini ditunjukkan oleh peningkatan skor evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan. Antarmuka pengguna yang dirancang sederhana dan intuitif, sehingga karyawan dengan berbagai latar belakang teknologi dapat dengan mudah mengoperasikan aplikasi ini. Fitur-fitur interaktif seperti quiz dan video pelatihan terbukti meningkatkan partisipasi dan engagement karyawan selama pelatihan. Implementasi aplikasi ini diharapkan dapat membantu dalam penurunan jumlah kecelakaan kerja dan meningkatkan kinerja keselamatan di PT Sreeya Sewu Indonesia.TBK.

Mengingat pentingnya akses yang fleksibel, sangat disarankan untuk mengembangkan versi mobile dari aplikasi ini. Dengan versi mobile, karyawan bisa mengakses materi pelatihan sesuai ketersediaan waktu dan di tempat manapun dia berada. Materi pelatihan harus terus diperbarui sesuai dengan perkembangan terbaru dalam regulasi dan praktik terbaik K3 agar tetap relevan dan efektif. Perlu disediakan pelatihan lanjutan dan program sertifikasi bagi karyawan yang sudah menyelesaikan pelatihan dasar untuk terus memotivasi mereka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam bidang K3. Perlu dilakukan integrasi data hasil pelatihan dengan system manajemen HRD untuk memudahkan pemantauan dan pelaporan hasil pelatihan K3.

REFERENSI

- Kemenaker. (2023). *Jumlah Kecelakaan Kerja Tahun 2023*. 1–2. <https://satudata.kemnaker.go.id/data/kumpulan-data/1728>
- Kumparan.com. (2020). *Ngantuk Saat Kerja, Pria Bogor Tewas Terkena Mesin Potong Ayam kumparanNEWS*. <https://kumparan.com/kumparannews/ngantuk-saat-kerja-pria-bogor-tewas-terkena-mesin-potong-ayam-1sj6Inx3i9n>
- Prananta, C., & Asnawi, N. (2022). Perancangan LMS (Learning Management System) In Corporate Internal Berbasis UI/UX PT. Sreeya Sewu Indonesia, Tbk. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi-2022*, 721–728.
- Primawanti, E. P., Ali, H., & Penulis, K. (2022). Pengaruh Teknologi Informasi, Sistem Informasi Berbasis Web Dan Knowledge Management Terhadap Kinerja Karyawan (Literature Review Executive Support Sistem (Ess) For Business). *JEMSI (Jurnal Ekonomi*

- Manajemen Sistem Informasi*), 3(3), 267–285.
<https://doi.org/10.31933/jemsi.v3i3>
- Rosento, Yulistria, R., Handayani, E. P., & Nursanty, S. (2021). pengaruh kesehatan dan keselamatan kerja. *Jurnal SWABUMI*, 9(2), 155–166.
- Saputra, A. S., Sulistiyani, R., Beban, P., Halaman, K., Kerja, P. B., Kerja, D., Kerja, M., Dan, P., Terhadap, H., & Karyawan, P. (2023). Pengaruh Beban Kerja, Disiplin Kerja Motivasi Kerja, Penghargaan Dan Hukuman Terhadap Produktivitas Karyawan Bagian Produksi PT. Sreeya Sewu Indonesia Sidoarjo. In *Soetomo Management Review* (Vol. 2, Issue 1).
- Sefiani Adella, T., Yuamita, F., & Artikel, H. (2023). Analisis Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Dengan Metode Fault Tree Analysis (FTA) Pada PT. Surya Karya Setiabudi Informasi Artikel. *Jurnal ETNIK*, 2(7), 650–656.
- Swatika, B., Wibowo, P. A., & Abidin, Z. (2022). Pengaruh Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3) Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 11(02), 197–204.
<https://doi.org/10.33221/jikm.v11i02.1220>
- Vera, N., Hutabarat, T., Wantah, E., & Wuisang, J. R. H. (n.d.). *Pengembangan Aplikasi E-Sbt Berbasis E-Learning Bagi Karyawan Baru PT. Bank Sultra*.
- Yuliandi, C. D., & Ahman, E. (2019). *Penerapan Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3) Di Lingkungan Kerja Balai Inseminasi Buatan (BIB) Lembang* (Vol. 18, Issue 2).
<http://ejournal.upi.edu/index.php/manajerial/>