

PERANCANGAN UI FITUR ABSENSI ULANG OTOMATIS DAN REKAP GAJI APLIKASI MEKARI TALENTA MENGGUNAKAN DESIGN THINKING DAN UEQ

Christine Sutanto¹, Retno Indah Rokhmawati², Buce Trias Hanggara³
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya
Email: ¹chrstinesutan@ub.ac.id, ²retnoindah@ub.ac.id, ³buce_trias@ub.ac.id

Abstrak

Penelitian berkaitan dengan gangguan teknis pada aplikasi Mekari Talenta dimana sistem seringkali *down* saat jam absensi. Penelitian berfokus pada perspektif *end user* dan *high level*. Teridentifikasi dampak seperti ketidakakuratan data absensi, pengurangan gaji, hingga dampak strategis seperti kecurangan absensi, penurunan KPI, loyalitas karyawan, dan citra perusahaan. Solusi diajukan dengan melakukan perancangan UI fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji menggunakan pendekatan *design thinking*. Perancangan dari sisi UI (User Interface) dilakukan sebagai langkah pertama yang penting dilakukan untuk memahami kebutuhan dan tuntutan pengguna terhadap fitur sebelum masuk ke pengembangan *software*. Proses *testing* dilakukan melalui *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Iterasi *prototype* dilakukan sebanyak dua kali yaitu setelah pertama setelah melakukan *usability testing* dan kedua setelah UEQ. Hasil akhir UEQ menunjukkan bahwa sejumlah variabel telah mendapatkan penilaian “good” dari pengguna pada aspek efisiensi, stimulasi dan kebaruan. dan mendapatkan penilaian “above average” (diatas rata rata) pada aspek daya tarik, kejelasan dan ketepatan. Meskipun secara umum iterasi UI sudah dianggap baik dan mendapatkan persetujuan akhir dari pengguna, diharapkan adanya peningkatan UI pada beberapa aspek seperti attractiveness, perspicuity, dan dependability yang masih mendapat nilai “above average” untuk menjawab kebutuhan pengguna lebih maksimal.

Kata kunci: Gangguan Teknis, UI, Fitur Absensi Ulang Otomatis dan Rekap Gaji, *Design Thinking*, *Usability Testing*. UEQ

Abstract

This research pertains to technical disruptions in the Mekari Talenta application, where the system frequently experiences downtime during attendance hours. The study focuses on the end user and high-level perspectives. Identified impacts include inaccuracies in attendance data, salary deductions, and strategic consequences such as attendance fraud, decreased KPIs, employee loyalty, and company image. The solution proposed involves designing the UI for automatic attendance retry and payroll recap features using a design thinking approach. UI design is undertaken as a crucial initial step to understand user needs and demands for features before delving into software development. Testing processes include usability testing and the User Experience Questionnaire (UEQ). Prototype iterations occur twice: first after usability testing and second after the UEQ. The final UEQ results indicate that several variables received a "good" rating from users in efficiency, stimulation, and novelty aspects, while receiving an "above average" rating in attractiveness, perspicuity, and dependability aspects. Although overall UI iterations are considered satisfactory and have received final approval from users, improvements in certain aspects such as attractiveness, perspicuity, and dependability, which still received an "above average" rating, are expected to better meet user needs.

Keywords: *Technical Disturbances, UI/UX, Automatic Re-attendance and Salary Recap Feature, Design Thinking, Usability Testing, UEQ*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, *Software as a Service* (SaaS) semakin populer, terutama dalam sektor bisnis. SaaS berbasis teknologi *cloud* memungkinkan akses mudah dan praktis melalui internet dan mengurangi beban pemeliharaan lokal. Saat ini, lebih dari 30.000 perusahaan SaaS melayani jutaan pelanggan dengan proyeksi pasar mencapai \$700 miliar pada 2030.

Pemanfaatan SaaS merambah ke berbagai sektor, termasuk *Human Resources* (HR), yang melibatkan berbagai operasional seperti seleksi, rekrutmen, pelatihan, hingga manajemen gaji. Di Indonesia, Mekari Talenta menyediakan solusi HR berbasis *cloud* dengan lebih dari 1.000.000 pengguna, membantu perusahaan mengotomatisasi pengelolaan absensi, penggajian, dan administrasi HR.

Namun, saat dilakukan pra observasi terhadap layanan SaaS Mekari Talenta, ditemukan beberapa permasalahan pengguna terutama terkait absensi. Dari 20 responden, ditemukan 7 pola permasalahan dengan 41 jawaban, termasuk keluhan terkait telat absen, loading, permasalahan koneksi, sistem *error*, maintenance, *unmatch* UI dan *data*, dan pengurangan gaji. Kesalahan ini seringkali terjadi pada jam absensi, menunjukkan potensi kerugian bagi pengguna.

Dalam merespons masalah ini, peneliti menyarankan penambahan fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji pada Mekari Talenta. Tujuannya adalah memberikan *back up solution* bagi pengguna dalam situasi perbaikan atau *error* sistem yang tidak terduga untuk menghindari kerugian waktu, data penggajian yang tidak transparan, dan pemotongan gaji. Metode perancangan UI yang akan digunakan adalah *design thinking* dengan fokus pada empati mendalam terhadap pengguna. Evaluasi akan dilakukan menggunakan *usability testing* dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mengidentifikasi elemen desain yang perlu diperbaiki dan untuk mengukur kepuasan pengguna. Penelitian ini menjadi penting karena belum ada penelitian sebelumnya yang berfokus pada Mekari Talenta. Dengan memadukan *design thinking* dan UEQ, diharapkan dapat menghasilkan solusi inovatif berdasarkan pengalaman pengguna untuk meningkatkan kualitas layanan SaaS.

2. LANDASAN KEPUSTAKAAN

Penelitian Renaldi & Setiyawati, (2022) "Perancangan UI/UX Fitur Mentor On Demand

dengan Metode Design Thinking" bertujuan merancang fitur mentor on demand 1:1 dengan pendekatan *design thinking*. Melibatkan tahapan *ideate*, *user flow*, *UI style guide*, dan pembuatan *high-fidelity prototype*. *Testing* menggunakan metode SEQ, menunjukkan tingkat kepuasan dan pemahaman tinggi. Meski baik, perlu perbaikan pada animasi, transisi, dan konsistensi *card button*.

Penelitian Susilo et al. (2022) "Evaluasi UI Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan UEQ" mendesain ulang website untuk meningkatkan responsivitas dan daya tarik. Evaluasi dengan UEQ pada 50 responden mahasiswa menghasilkan 4 aspek "good" dan perspicuity "above average". Meski baik, perlu penyesuaian perspicuity dan penambahan elemen inovatif.

Penelitian Haryuda et al. (2021) "Perancangan UI/UX Menggunakan Design Thinking Berbasis Web pada Laportea Company" menyajikan prototipe website untuk mengatasi penurunan minat gerai fisik. Usability testing menunjukkan kepuasan 91%, dengan hasil analisis data 86,1%. Menunjukkan keberhasilan metode Design Thinking dalam menciptakan prototipe sesuai kebutuhan pengguna Laportea Company.

2.1 User Interface

User Interface atau antarmuka pengguna merupakan representasi visual dari suatu produk yang memudahkan interaksi antara pengguna dengan sistem. Sistem ini dapat berupa situs web, aplikasi, atau platform lainnya (Kurnia, 2023).

2.2 User Experience

User Experience (UX) merujuk pada keseluruhan pengalaman yang dirasakan oleh pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk atau layanan (Norman & Nielsen, (1998)).

2.3 Design Thinking

Sebuah pendekatan untuk menyelesaikan masalah yang berfokus pada pengalaman pengguna dan bersifat repetitif memiliki lima tahapan, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Haryuda et al, 2021)

2.4 Gestalt Law

Mengutip dari penelitian "Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa

Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking” oleh Julian et al, (2023) prinsip Gestalt adalah teori tentang pengalaman visual yang menjelaskan bagaimana mata manusia menangkap, mengorganisir, dan menafsirkan informasi visual. Gestalt law akan digunakan dalam perancangan UI / UX. Berikut prinsip Gestalt:

1. *Proximity*: Pandangan bahwa objek yang berdekatan secara fisik memiliki hubungan antara satu sama lain..
2. *Similarity*: Pendekatan bahwa objek yang memiliki atribut visual serupa dianggap memiliki keterkaitan.
3. *Continuity*: Pendekatan untuk melihat suatu pola sebagai kesatuan yang berkelanjutan, bukan sekadar rangkaian objek terpisah.
4. *Closure*: Kemampuan pengamatan visual untuk mengisi celah atau kekosongan pada suatu pola dengan menganggapnya sebagai keseluruhan.
5. *Figure-Ground*: Proses membedakan objek dari latar belakangnya dengan menganggap objek sebagai fokus dan latar belakang sebagai latar.
6. *Common fate*: Upaya untuk menemukan pola yang paling sederhana dan teratur secara efisien.

2.5 Usability Testing

Usability testing menurut ISO 9241-11 adalah kemampuan sistem, produk, atau layanan digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan menilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan. Ini tergantung pada konteks pengguna, termasuk task, pengguna, tools, dan lingkungan.

1. Efektivitas dalam *usability testing* menyoroti sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan akurat dan tanpa kesalahan.
2. Efisiensi berkaitan dengan penggunaan sumber daya termasuk waktu dan upaya yang dikeluarkan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu.
3. Kepuasan mengacu pada tingkat kenyamanan dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan.

2.6 UEQ

Mengutip dari penelitian Susilo et al, (2022) *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan suatu instrumen evaluasi yang dirancang untuk mengukur *User Experience (UX)*. UEQ terdiri dari enam skala penilaian yang mencakup berbagai aspek pengalaman pengguna seperti *attractiveness, efficiency, perspeculity, dependability, stimulation, dan novelty*.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada metode *Research and Development (R&D)* dengan pendekatan *design thinking* untuk mengembangkan fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji UI/UX pada aplikasi Mekari Talenta. Penelitian dengan metode (R&D) akan diaplikasikan dengan pendekatan prinsip *design thinking*.

Tahapan *design thinking* dimulai dengan *empathize*, dimana peneliti memvalidasi permasalahan gangguan teknis pada jam-jam absensi dan keurgensian penambahan fitur dari perspektif *end user* dan *high level*. Tahapan melalui penyebaran kuesioner pada 100 orang responden *end user* Mekari Talenta dan wawancara pada 3 *high level* yang menggunakan jasa Mekari Talenta. Tahap *define* berfokus pada merinci masalah yang diperoleh dan merancang solusi dengan membuat *how might we, user persona, dan user journey*. *Ideate* melibatkan penghasilan ide kreatif dan solusi dengan pembuatan alur pengguna (*user flows*) dan sistem desain. Tahap *prototype* akan berfokus pada pembuatan *wireframe* dan *high fidelity prototype* menggunakan prinsip Gestalt. Dilanjutkan dengan tahapan tes pertama yaitu *usability testing* Tujuan dari *usability testing* adalah mengidentifikasi masalah pengguna seperti pemahaman yang kurang jelas, efektivitas, efisiensi, sambil juga memahami preferensi dan kebutuhan demi meningkatkan desain antarmuka pengguna. Iterasi *high fidelity prototype* UI UX kemudian dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang ditemukan pada tahap *usability testing*. Lalu dilanjutkan dengan tahap *test* kedua yaitu UEQ untuk menilai pengalaman pengguna ketika mengoperasikan fitur. Terakhir, dilakukan iterasi design *high didelity* UI UX dikarenakan pada tahapan iterasi pertama peneliti menemukan bahwa adanya iterasi *design* yang tidak sesuai dengan UX dari Gestalt law .

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh karyawan yang menggunakan aplikasi Mekari Talenta di Indonesia. Populasi karyawan pengguna aplikasi Mekari Talenta di Indonesia berjumlah 802,671 orang.

3.1.1 Sample Tahap Empathize Kuesioner (End User)

Dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat *margin of error* 10% didapatkan 100 responden secara acak cukup untuk mencapai representasi yang cukup.

3.1.2 Sample Tahap Empathize Wawancara (High Level)

Jumlah narasumber pada kualitatif bisa dilakukan dengan bisa 2 narasumber atau lebih berdasarkan Nanda, (2023).Tiga narasumber *high level* dipilih untuk penelitian kualitatif sejalan dengan

3.1.3 Sample Tahap Test Usability Testing

Usability testing melibatkan 5 responden acak pengguna Mekari Talenta, mengikuti prinsip penelitian Nielsen, (2000) yang menyatakan bahwa 5 partisipan sudah cukup untuk mengidentifikasi masalah *usability* yang signifikan.

3.1.4 Sample Tahap Test UEQ

User Experience Questionnaire (UEQ) akan diberikan kepada 25 responden dan menggunakan 6 skala pengukuran, yaitu *attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty*. Menurut Panduan *User Experience Questionnaire* (UEQ) tahun 2015, jumlah responden sebanyak 20-30 orang dianggap cukup untuk memberikan hasil pengujian yang stabil.

3.2 Usability Testing

Pengujian dilakukan secara *moderated* melalui *Zoom meeting*. *Pengguna nantinya akan mengakses website Maze* yang terhubung dengan *prototype* Figma untuk menjalankan 3 *task, Task/* skenario dijalankan untuk mengukur efektivitas, efisiensi, dan tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji sesuai dengan prinsip *usability testing* dari ISO 9241-11. Pengambilan *insight* kemudian dilakukan dengan melakukan *post task questionnaires* dalam format wawancara dan menyebarkan kuesioner berskala likert 1-5. Kuesioner digunakan untuk menilai 3 aspek *usability* yaitu *effectivity, efficiency, dan satisfaction*. Dimana skala 1 adalah skala dengan penilaian paling negatif dan skala 5 adalah dengan penilaian paling positif. Tiga *task* akan diberikan kepada responden:

Tabel 3.1 *Task/ scenario testing* dalam *usability testing*

No	Task /Scenario
1	Lakukan absensi ulang melalui <i>pop up</i> di homepage
2	Lakukan absensi ulang dengan mengklik tombol <i>bell</i> di sudut kanan atas
3	Lihat rekap gaji beserta detail gajinya di fitur <i>payslip</i>

3.3 UEQ

Disisi lain UEQ akan digunakan untuk menilai seberapa baik pengalaman pengguna menggunakan fitur Mekari Talenta yang sudah di iterasi. UEQ memiliki 26 komponen pertanyaan dan 7 pilihan jawaban. UEQ sendiri sudah memiliki 6 skala penilaian yaitu *attractiveness, efficiency, perspicuity, dependability, stimulation, dan novelty*. Sudah ada penelitian atau yang sudah membuat UEQ menjadi bahasa Indonesia pada penelitian (Santoso, 2016).

4. HASIL & PEMBAHASAN

4.1 Tahap Empathize

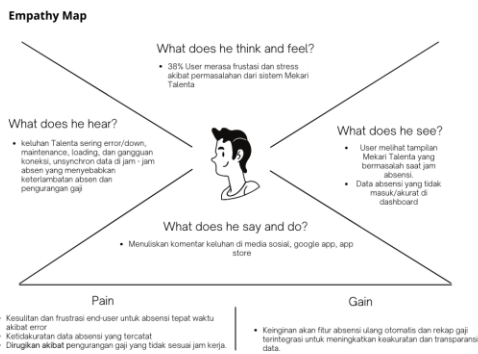
Dari hasil wawancara dan kuesioner pada tahapan *empathize*, permasalahan gangguan teknis pada sistem di awal tervalidasi. Permasalahan tersebut sama sama dihadapi baik dari sisi *high level* dan *end user* tetapi memiliki dampak yang berbeda. Bagi *end user* dampak yang dirasakan antara lain seperti penurunan produktivitas akibat terbuangnya waktu untuk menunggu absensi atau perekapan data absensi secara manual, perasaan frustrasi dengan aplikasi Talenta, hingga pengurangan gaji yang tidak adil. Sedangkan *high level* menghadapi permasalahan yang bersifat lebih strategis seperti terjadinya fenomena kesulitan menilai secara objektif kinerja karyawan dan fenomena penurunan KPI karyawan yang dilandaskan pada data absensi. Lalu, kebijakan pengurangan gaji juga mengakibatkan menurunnya nilai kepuasan karyawan terhadap perusahaan, potensi citra buruk yang tersebar, hingga risiko turnover karyawan.

Sejauh ini, solusi yang diterapkan berbasis pada fitur "*Request Attendance*" dan pencatatan data absensi secara manual. Namun,

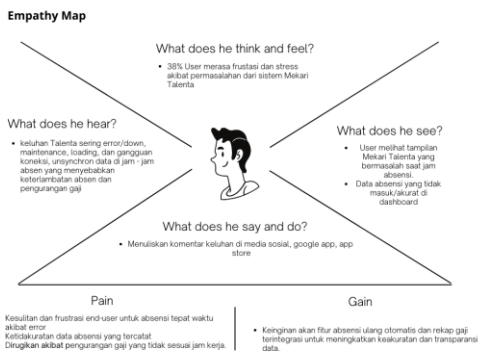
solusi tersebut masih dianggap belum mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik. Fitur “Request Attendance” memiliki potensi untuk terjadinya kecurangan di mana beberapa karyawan dapat mengajukan absensi saat tidak mematuhi regulasi kantor. Pencatatan manual juga dinilai belum efektif dan efisien, serta menimbulkan potensi kesalahan manusia.r.

4.1.1 Empathy Map End User dan High Level

Empathy map adalah produk akhir pada tahap empathize yang memiliki tujuan untuk memahami kebutuhan pengguna secara menyeluruh agar desain antarmuka dan pengalaman pengguna yang dihasilkan dapat sepenuhnya disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan responden. Mengetahui bahwa pain/frustrations dan goals dari end user maupun high level berbeda maka peneliti membuat 2 versi empathy map:



Gambar 4.1 Empathy map end user



Gambar 4.2 Empathy map high level

4.2 Tahap Define

Tahap define, yang merupakan langkah kedua dalam proses design thinking yang bertujuan untuk menganalisis dan memahami permasalahan yang telah diperoleh pada tahap empathize dan memberikan solusi yang terpersonalisasi dengan kebutuhan dan

karakteristik pengguna.ada tahap ini, langkah-langkah yang dilakukan melibatkan pembuatan how might we, user persona, dan user journey.

4.2.1 How Might We

How might we digunakan untuk memberikan solusi untuk diselesaikan dengan memfokuskan meringkas pain point berdasarkan hasil kuesioner dan wawancara pada tahap empathize.

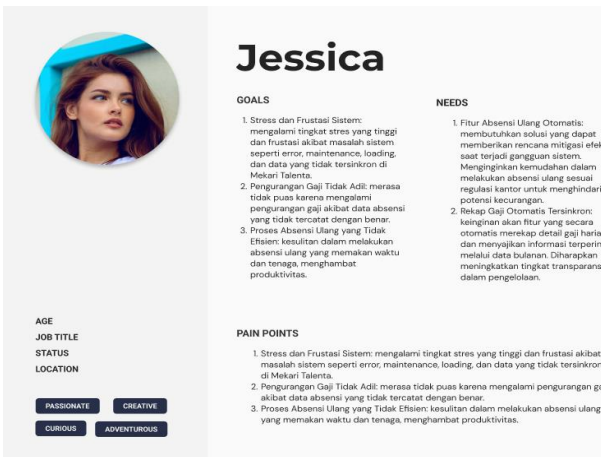
Tabel 4.1 How might we

No	How Might We
1	Fitur Absensi ulang otomatis adalah solusi yang dirancang untuk memberikan rencana mitigasi yang efektif dalam menghadapi gangguan sistem. Fitur ini diharapkan mampu mengintegrasikan konsep geotagging dan timestamp. Dengan menggunakan fitur ini, sistem akan secara otomatis mendeteksi lokasi dan waktu pengguna saat melakukan absensi pertama kali. Apabila pengguna sudah berada di lokasi dan jam yang sesuai maka akan diberikan opsi absensi ulang jika ada atau terjadi permasalahan sistem. Fitur ini memberikan opsi kepada karyawan yang terimbas untuk melakukan absensi ulang sesuai regulasi kantor jika terjadi gangguan sistem yang mempengaruhi pencatatan absensi. Dengan adanya fitur absensi ulang otomatis, tujuan utamanya adalah untuk memastikan keakuratan dan kepatuhan terhadap regulasi absensi kantor. Karyawan yang terkena dampak gangguan sistem memiliki kemudahan untuk melakukan absensi ulang secara otomatis, menghindarkan potensi kecurangan yang mungkin timbul akibat kegagalan teknis. Hal ini memberikan ketenangan pikiran baik kepada karyawan maupun manajemen, memastikan bahwa data absensi tetap tercatat dengan benar meskipun terjadi gangguan sistem.
2	Fitur rekap gaji yang otomatis tersinkron dengan data absensi ulang, bertujuan meningkatkan tingkat transparansi dalam pengelolaan. Hal ini untuk mencegah adanya potensi kecurangan penggajian yang dilakukan oleh manajemen. Fitur payslip yang ada pada Mekari Talenta saat ini hanya

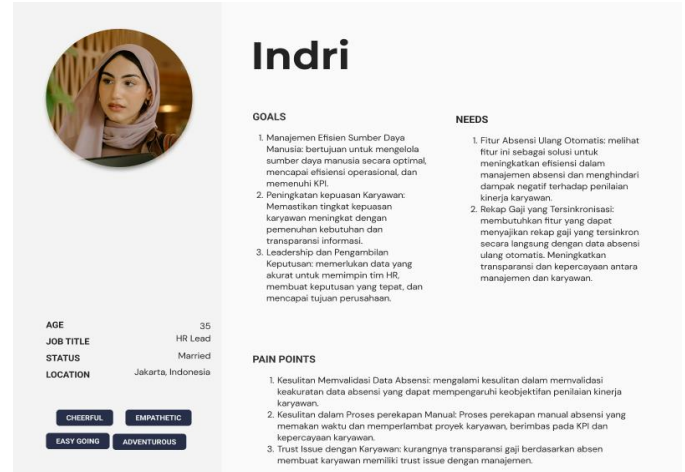
memberikan ringkasan gaji tanpa adanya keterangan detail dari mana total akhir gaji tersebut berasal. Fitur ini nantinya tidak hanya mampu merekap detail gaji harian, namun juga menyajikan informasi secara terperinci yang dikelompokkan berdasarkan bulan untuk memberikan kemudahan dan visibilitas yang optimal bagi pengguna.

4.2.2 User Persona

User persona berfungsi sebagai gambaran dari pengguna yang menjadi target produk. Oleh karena itu, keberadaan persona ini sangat membantu dalam pemahaman terhadap kebutuhan pengguna terkait dengan permasalahan yang ada. Dalam konteks penelitian ini, peneliti membagi persona menjadi dua yaitu *high level* dan *end user* karena adanya perbedaan permasalahan, frustrasi, kebutuhan, dan goals. User persona dari *end user* maupun *high level* bisa dilihat pada gambar 4.3 dan 4.4 di bawah ini:



Gambar 4.3 User persona end user



Gambar 4.4 User persona end user

4.2.3 User Journey Maps

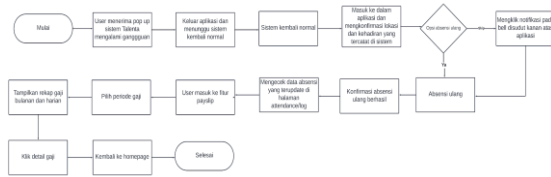
User journey maps yang peneliti terapkan dalam penelitian bertipe prospective dimana user journey ini menekankan pada perencanaan proses yang diinginkan untuk pengguna terkait produk yang sedang dikembangkan. User journey maps jenis ini umumnya digunakan untuk produk atau konsep baru, sehingga penjelasan mengenai prosesnya lebih berfokus pada tahapan yang diharapkan terjadi ketika produk tersebut selesai dikembangkan.

4.3 Tahap Ideate

Dalam tahap ideate, peneliti menghasilkan ide-ide kreatif dan solusi untuk masalah yang diidentifikasi. Peneliti merancang user flow, langkah-langkah pengguna dalam aplikasi, dan membuat design system, pedoman untuk pengalaman yang konsisten dan mudah digunakan.

4.3.1 User flow

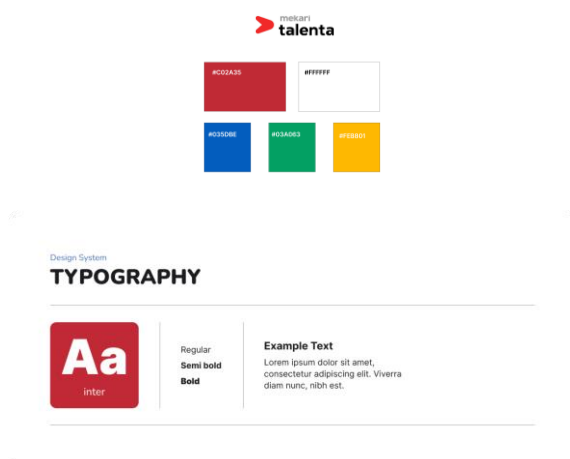
User flow merupakan serangkaian tugas atau langkah-langkah yang harus pengguna lalui dari permulaan hingga akhir untuk menjalankan suatu fungsi atau fitur tertentu. User flow ini dirancang dengan tujuan mempermudah peneliti dalam merancang prototipe, sehingga alur pengguna dapat dipahami dengan lebih mudah. Alur user flow dari fitur absensi ulang dan juga rekap gaji dapat dilihat pada gambar 4.6 di bawah ini:



Gambar 4.6 User Flow

4.3.2 Design System

Warna dan typography yang diimplementasikan dalam desain ini telah disesuaikan dengan identitas perusahaan Mekari Talenta. Hal ini dirancang karena penelitian tidak merubah existing design pada aplikasi melainkan merancang fitur baru dalam aplikasi sehingga design akan menyesuaikan dengan guideline warna, font, dan typography yang sudah ada. Design system dapat dilihat pada gambar 4.7 di bawah ini:



Gambar 4.7 Design System

4.4 Tahap Prototype

Sebelum tahap pembuatan high fidelity prototype peneliti membuat wireframe untuk menampilkan representasi visual sederhana menggunakan prinsip UX dari Gestalt law untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Menurut

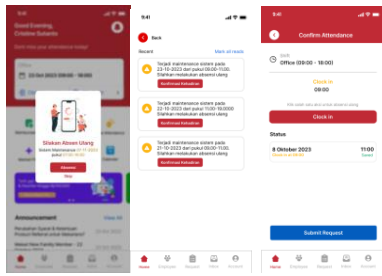
Julian et al, (2023) prinsip ini menjelaskan persepsi tentang komponen komponen yang diatur yang memiliki kemiripan dari segi pola dan bentuk sebagai suatu kesatuan. Penerapan beberapa prinsip Gestalt pada aplikasi Mekari Talenta dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

Tabel 4.2 Penerapan prinsip Gestalt pada wireframe

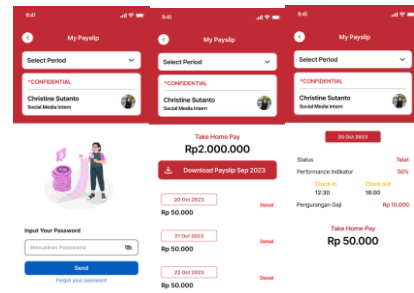
Prinsip	Penjelasan	Implementasi
Law of Proximity	Prinsip ini menjelaskan bahwa objek yang memiliki posisi berdekatan dapat dikelompokkan menjadi satu kesatuan.	
Law of Similarity	Prinsip ini menjelaskan bahwa objek yang memiliki karakteristik sama mulai dari warna, tipografi, dan ukuran dapat dikelompokkan menjadi satu kesatuan.	
Closure	Kemampuan visual dalam menutupi celah atau kekosongan pada suatu pola dengan mengasumsikan bahwa pola tersebut adalah utuh.	

4.4.1 High Fidelity Prototype Fitur Absensi Ulang Otomatis Melalui Pop Up

Fitur absensi ulang akan muncul dalam bentuk pop up kepada pengguna yang telah mengkonfirmasi data awal (lokasi dan waktu) saat mengakses aplikasi. Bagi pengguna yang mematuhi regulasi bisa melanjutkan absensi dengan mengklik tombol absensi pada pop up. Data akan secara otomatis terupdate di halaman attendance dan log. High fidelity prototype fitur ini bisa dilihat pada gambar 4.8 di bawah:



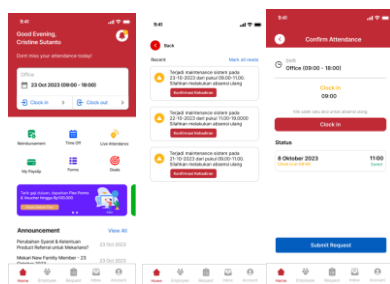
Gambar 4.8 *High fidelity prototype* fitur absensi ulang melalui *pop up*



Gambar 4.10 *High fidelity prototype* rekap gaji

4.4.2 High Fidelity Prototype Absensi Ulang Otomatis Melalui Icon Bell

Bagi Pengguna yang menekan tombol *skip*, pengguna bisa melakukan absensi dengan menekan icon. Akan muncul list notifikasi terkait kebutuhan absensi ulang. Pengguna bisa menekan tombol konfirmasi kehadiran dan melakukan absensi ulang. Data akan secara otomatis terupdate di halaman *attendance* dan *log*. *High fidelity prototype* fitur ini bisa dilihat pada gambar 4.9 di bawah:



Gambar 4.9 *High fidelity prototype* fitur absensi ulang melalui *icon bell*

4.4.3 High fidelity Prototype Fitur Rekap Gaji

Pada fitur rekap gaji pengguna perlu memasukkan password terlebih dahulu dikarenakan data penggajian bersifat *confidential*. Setelahnya pengguna bisa memfilter data gaji berdasarkan bulan. Akan tampil data penggajian seperti *take home pay* dan juga detail gaji harian di bawahnya yang juga mengintegrasikan data absensi. *High fidelity prototype* fitur ini bisa dilihat pada gambar 4.10 di bawah:

4.5 Test dan Iterasi Prototype

Testing dilakukan dua kali melalui *usability testing* dan UEQ. *Usability testing* bertujuan mengidentifikasi masalah pengguna, preferensi, dan kebutuhan untuk meningkatkan desain produk. Sementara UEQ mengukur kepuasan pengguna terhadap fitur absensi ulang dan rekap gaji. Setelah *testing*, dilakukan iterasi desain untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

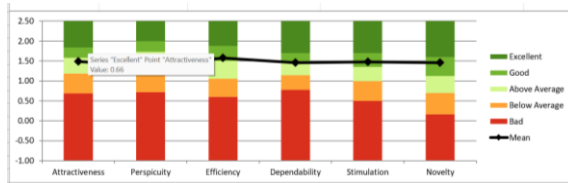
4.5.1 Hasil Usability Testing dan Iterasi Pertama

Berdasarkan hasil *usability testing* melalui wawancara diperoleh beberapa permasalahan dan masukan untuk pertimbangan iterasi. Sedangkan dari hasil kuesioner 3 aspek *usability* mendapat perolehan nilai yang positif, Dimana aspek efektif mendapatkan skor 3.87, efisien 3.93, dan kepuasan 4. Dari *insight* tersebut penelitian dilanjutkan dengan membuat iterasi awal berdasarkan *insight* diatas menyesuaikan kebutuhan dan preferensi responden.

4.5.2 UEQ

Setelah dilakukan iterasi, peneliti menggunakan hasil iterasi UI/UX untuk diuji kembali. Kali ini pengujian menggunakan UEQ untuk menilai seberapa baik pengalaman pengguna ketika menggunakan fitur

Gambar 4.11 adalah hasil perolehan pengujian UEQ yang menunjukkan bahwa keenam skala tersebut memperoleh nilai mean atau rata-rata lebih dari 0,8 sehingga hasil tersebut bernilai positif. Dapat diidentifikasi bahwa sejumlah variabel telah mendapatkan penilaian *good* (baik) dari pengguna pada aspek efisiensi (*efficiency*), stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). dan mendapatkan penilaian *above average* (diatas rata rata) pada aspek daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*) dan ketepatan (*dependability*).



Gambar 4.11 Hasil UEQ

4.5.3 Iterasi kedua dan persetujuan

Setelah iterasi kedua, penelitian lanjut ke tahap terakhir yaitu mendiskusikan hasil dengan lima responden awal pada tahap *usability testing*. Mereka dipilih karena kontribusi berharga. Peneliti meminta persetujuan lewat WhatsApp dengan mengirimkan hasil iterasi. Respons positif dari mereka diterima tanpa masukan tambahan.

5. KESIMPULAN & SARAN

Dari hasil penelitian, ide perancangan UI fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji sebagai upaya mitigasi terhadap permasalahan sistem yang terjadi saat jam absensi terbukti memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna maupun kantor yang menggunakan layanan Mekari Talenta.

Dari tahap *empathize* dikonfirmasi bahwa pengguna baik dari end user maupun high level memiliki banyak kesamaan permasalahan. Dari 9 pola permasalahan terdapat 6 permasalahan yang sama-sama dirasakan. Gangguan teknis pada sistem Mekari Talenta menciptakan kompleksitas operasional dan strategis yang merugikan end user maupun high level. Perancangan fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji diusulkan sebagai langkah mitigasi untuk mengatasi gangguan sistem diterima baik oleh end user dan high level. Data kuesioner menunjukkan bahwa sebesar 79% membutuhkan fitur absensi ulang otomatis jika terjadi masalah pada sistem Mekari Talenta dan 74% membutuhkan fitur rekap gaji yang tersinkronisasi langsung dengan data absensi ulang otomatis jika terjadi masalah pada sistem Mekari Talenta.

Integrasi *usability testing* dalam proses design thinking terbukti mampu menjawab permasalahan dalam rancangan UI yang dihadapi pengguna, preferensi yang diinginkan, hingga sejauh mana pengguna dapat menggunakan fitur secara efisien, efektif, dan memuaskan. *Usability testing* juga membuktikan bahwa high fidelity prototype fitur

absensi ulang dan rekap gaji memperoleh hasil yang positif pada aspek *usability* seperti efektif mendapat skor rata-rata 3.87, aspek efisien mendapat skor 3.93, dan *satisfaction* skor 4. Dengan *usability testing* peneliti juga menerima banyak kritik dan saran yang menjadi insight baru untuk melakukan iterasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Iterasi dilakukan dengan upaya menjawab untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna terhadap UI fitur absensi ulang otomatis dan rekap gaji Mekari Talenta. Namun, aspek-aspek pertimbangan kebutuhan juga perlu diselaraskan dengan UX law. Dalam penelitian ini peneliti mengupayakan iterasi yang turut sesuai dengan prinsip UX law dari Gestalt.

Hasil akhir pengalaman pengguna dalam menjalankan high fidelity prototype menggunakan UEQ turut memberikan hasil positif. Grafik menunjukkan bahwa keenam skala mendapatkan nilai mean di atas 0,8 menunjukkan hasil positif. Sejumlah variabel memperoleh penilaian "good" (baik) pada aspek efisiensi, stimulasi, dan kebaruan, serta mendapatkan penilaian "above average" (di atas rata-rata) pada daya tarik, kejelasan, dan ketepatan. Ini menunjukkan bahwa pengguna cenderung memberikan penilaian sangat positif terhadap aspek-aspek tersebut dalam penggunaan aplikasi Mekari.

Berikut ini beberapa saran agar penelitian ini bisa dilengkapi dan dikembangkan lebih lanjut kedepannya. Berikut adalah saran-saran berdasarkan hasil penelitian:

1. Penambahan Fitur Absensi Ulang dan Rekap Gaji:

Mekari Talenta dapat mempertimbangkan untuk menambahkan fitur Absensi Ulang Otomatis dan Rekap Gaji sebagaimana disarankan dalam penelitian ini. Hasil dari penelitian UI ini dapat digunakan sebagai preferensi oleh pihak pengembang Mekari Talenta sebagai pedoman melakukan perbaikan untuk dapat memberikan solusi yang efektif terhadap gangguan sistem dan meningkatkan transparansi pengelolaan data absensi dan gaji.

2. Sistem dirancang dengan fitur mode darurat atau cadangan yang memungkinkan aplikasi tetap beroperasi secara terbatas saat gangguan terjadi

Developer Mekari Talenta disarankan untuk mengintegrasikan konsep geo tagging dan timestamp yang mampu tetap bekerja walaupun terjadi sistem down sehingga ketika sistem kembali normal data kehadiran awal bisa

disinkronisasikan.

3. Peningkatan UI secara Terus-Menerus
Mekari Talenta perlu menjaga komitmen untuk meningkatkan UI secara terus-menerus. Fokuskan upaya pada aspek yang masih mendapat penilaian "above average" dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kepuasan pengguna. Hal ini dapat dilakukan melalui siklus iteratif, dengan bantuan *usability testing* dan UEQ.
4. Iterasi dan Pengembangan Lanjutan
Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk iterasi dan pengembangan lanjutan, dengan mempertimbangkan masukan dari *usability testing* dan evaluasi kepuasan pengguna untuk mencapai solusi yang lebih optimal.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Julian, D., Sutabri, T., & Negara, E. S. (2023). Medan. Perancangan UI/UX Aplikasi Forum Diskusi Mahasiswa Universitas Bina Darma Dengan Menerapkan Metode Design Thinking. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika Universitas Prima Indonesia (UNPRI) Medan*. Volume, 6(1). <http://jurnal.unprimdn.ac.id/index.php/JUTIKOMP/article/view/3579/2392>
- Kurnia, F. (2023, January 21). PERANCANGAN UI/UX MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING BERBASIS WEB PADA LAPORTEA COMPANY. *Dailysocial*. <https://dailysocial.id/post/ui-user-interface>
- Nanda, S. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif: Pengertian, Tujuan, Ciri, Jenis & Contoh*. Brain Academy. <https://www.brainacademy.id/blog/metode-penelitian-kualitatif>
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/>
- Norman, D., & Nielsen, J. (2021). *The Definition of User Experience (UX)*. Nielsen Norman Group. <https://www.nngroup.com/articles/definition-user-experience/>
- Reynaldi, V. K., & Setiyawati, N. (2022). PERANCANGAN UI/UX FITUR MENTOR ON DEMAND MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING PADA PLATFORM PENDIDIKAN TEKNOLOGI. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 835–849. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.3109>
- SC, S. (2018). *ISO 9241-11:2018 Ergonomics of Human-system Interaction*.
- Susilo, E. (2019, March 11). *Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX*. EDI SUSILO. <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>
- Susilo, E., Andhi, R. R., & Ramadhani, D. (2022). Evaluasi User Interface Website Prodi Teknik Informatika UNRI Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Infotek : Jurnal Informatika Dan Teknologi*, 5(2), 366–373. <https://doi.org/10.29408/jit.v5i2.5939>