

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN REKOMENDASI
DESAIN UNTUK PENINGKATAN APLIKASI
ABSENSI ONLINE SUMBAR**

TUGAS AKHIR



Oleh:

JAUZA DALILAH IRBAH

2010932030

**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ANDALAS**

2024

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN REKOMENDASI
DESAIN UNTUK PENINGKATAN APLIKASI
ABSENSI ONLINE SUMBAR**

TUGAS AKHIR

*Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Sarjana pada
Departemen Teknik Industri Fakultas Teknik Universitas Andalas*



Dr. Eng. Ardhian Agung Yulianto, S.Kom., M.T

**DEPARTEMEN TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ANDALAS**

2024

ABSTRAK

Teknologi yang terus berkembang menyebabkan berbagai sektor harus ikut serta menjadi bagian dari era digital demi semakin efisien dan efektifnya proses yang telah dilakukan selama ini, termasuk sektor pemerintahan. Aplikasi Absensi Online Sumbar merupakan aplikasi yang digunakan untuk mempermudah absensi 11.981 pegawai di 51 OPD yang berada langsung di bawah naungan Pemerintah Provinsi Sumatera Barat. Oleh karena itu, penelitian dilakukan dengan menganalisis pengalaman pengguna untuk mengidentifikasi indikator yang perlu ditingkatkan dan memberikan rekomendasi desain user interface dan user experience untuk aplikasi Absensi Online Sumbar.

Proses desain dapat dilakukan dengan metode Design Thinking yang terdiri dari 5 tahap. Tahap pertama empathy, memahami pendapat dan permasalahan pengguna dengan wawancara, observasi dan UEQ yang dirangkum dalam empathy map. Data yang digunakan adalah 106 dari 113 data yang ada setelah pengujian validitas dan reabilitas Berdasarkan hasil dari UEQ, seluruh skala penilaian aplikasi ini masih berada di bawah rata-rata. Tahap kedua define, mendefinisikan permasalahan pengguna menggunakan point of view. Tahap ketiga adalah mengembangkan ide dan solusi melalui metode seperti how might we, brainstorming, now wow how, alur pengguna, dan pembuatan prototipe berfidelitas rendah. Tahap keempat melibatkan pembuatan prototipe menggunakan wireframe dan prototipe berfidelitas tinggi. Tahap terakhir adalah pengujian, dilakukan dengan menggunakan Maze dan dianalisis menggunakan MAUS dan SUS.. Berdasarkan pengujian, prototipe yang dirancang dapat diterima karena penilaian MIUS berada pada skor 92 (kategori tinggi) dan SUS 92 (adjective rating excellent dan grade A) sehingga rancangan desain dapat diterima. High-fidelity prototype yang telah menyelesaikan permasalahan berdasarkan pengujian akan diberikan kepada koordinator aplikasi Absensi Online Sumbar dan tim pengembang aplikasi Diskominfo Sumbar sebagai referensi desain UI pengembangan selanjutnya.

Kata Kunci: Absensi Online Sumbar, Design Thinking, Prototype, User Experience, User Interface

ABSTRACT

The continuous development of technology necessitates various sectors to integrate into the digital era to enhance the efficiency and effectiveness of ongoing processes, including the government sector. The Absensi Online Sumbar application is used to facilitate the attendance tracking of 11,981 employees across 51 OPDs under the jurisdiction of the West Sumatra Provincial Government. Therefore, this research was conducted by analyzing user experiences to identify areas for improvement and to provide recommendations for the user interface and user experience design of the Absensi Online Sumbar application.

The design process can be conducted using the Design Thinking methodology, which consists of five stages. The first stage, empathy, involves understanding user perspectives and issues through interviews, observations, and UEQ, summarized in an empathy map. The data used includes 106 out of 113 available data points after validity and reliability testing. Based on the UEQ results, all rating scales of the application are still below average. The second stage, define, involves defining user problems using a point of view. The third stage is to develop ideas and solutions through methods such as how might we, brainstorming, now wow how, user flow, and low-fidelity prototyping. The fourth stage involves creating prototypes using wireframes and high-fidelity prototypes. The final stage is testing, conducted using Maze and analyzed with MAUS and SUS. Based on the testing, the designed prototype is acceptable as the MIUS score is 92 (high category) and SUS score is 92 (excellent adjective rating and grade A), indicating that the design can be accepted. The high-fidelity prototype, having resolved the identified issues based on the testing, will be provided to the coordinator of the Absensi Online Sumbar application and the application development team at Diskominfo Sumbar as a reference for future UI design development.

Keywords: Absensi Online Sumbar, Design Thinking, Prototype, User Experience, User Interface