BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Referensi dari penelitian sebelumnya yang menjadi acuan dalam penyusunan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh (Sufah et al., 2025). Pada penelitian yang ini akan melakukan penelitian yang bertujuan untuk merancang *UI/UX* design bagi sistem absensi real-time khusus asisten laboratorium. Fokus utama dari penelitian ini adalah optimalisasi sistem untuk memperkuat transparansi dan pengawasan kehadiran. Untuk mencapai rancangan yang efektif, penelitian ini tidak hanya menggunakan *Design Thinking*, tetapi juga melibatkan pengujian *Task-based Usability Test*ing dan pengukuran *System Usability Scale (SUS)* untuk mengevaluasi kualitas dan pengalaman pengguna dari rancangan yang dihasilkan.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh (Aditya & Kurniawati, 2024) bertujuan untuk merancang *User interface* aplikasi absensi berbasis mobile yang sesuai dengan kebutuhan pengguna di RS. Kartika Pulo Mas. Permasalahan pada penelitian ini adalah sistem absensi karyawan yang masih menggunakan fingerprint menimbulkan beberapa kendala seperti antrian yang panjang, kesulitan identifikasi dalam kondisi tertentu (tangan basah), biaya investasi dan pemeliharaan yang tinggi, serta fungsi yang terbatas hanya untuk absensi saja. Pada penelitian ini menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* yang terdiri dari 4 tahap yaitu understand context of use, specify user requirements, design solutions process, dan evaluate against requirements. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain aplikasi absensi mobile memperoleh skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 87.5 dengan Grade A, yang mengindikasikan bahwa pengguna sangat puas dengan aplikasi tersebut.

Penelitian oleh (Fauziyah, 2024) berjudul *"Perancangan UI/UX Absensi Karyawan PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan Metode Design Thinking"*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses absensi karyawan yang masih dilakukan secara manual menggunakan buku, sehingga pencatatan dan rekapitulasi data

membutuhkan waktu yang cukup lama. Penelitian menggunakan *metode Design Thinking* yang meliputi analisis konteks, identifikasi dan perumusan masalah, pencarian ide dan solusi, pembuatan sketsa, pemodelan dan prototyping, serta pengujian dan evaluasi. Hasil penelitian berupa rancangan sistem informasi absensi karyawan yang membantu proses pencatatan, pencarian, dan rekapitulasi data absensi secara lebih terstruktur.

Penelitian oleh (Sistem et al., 2025) berjudul *"Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach"*. Penelitian ini membahas perancangan sistem informasi kepegawaian berbasis mobile pada PT Perkebunan Nusantara IV yang dilatarbelakangi oleh ketidakefisienan proses pengelolaan sumber daya manusia, seperti keterlambatan persetujuan dan keterbatasan akses terhadap data pegawai. *Metode Design Thinking* digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan pengguna, menghasilkan solusi, serta mengembangkan dan menguji *prototype*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan yang dihasilkan dapat meningkatkan efisiensi alur kerja dan kepuasan pengguna. Penelitian ini juga mencatat keterbatasan berupa ketergantungan terhadap koneksi internet dan cakupan pengujian yang masih terbatas.

Terakhir penelitian oleh (Rafiq & Suranto, 2023) bertujuan untuk merancang ulang desain *UI/UX* website Klinik Piramida Jaya dengan fokus pada pengembangan fitur pendaftaran janji temu untuk layanan klinik. Permasalahan pada penelitian ini adalah Klinik Piramida Jaya sudah tidak memiliki kontrak dengan developer sehingga website klinik ditutup, dan diperlukan perancangan ulang website dengan fitur dan kualitas pengalaman pengguna yang dapat menunjang kemudahan pengguna untuk berobat. Pada penelitian ini menggunakan metode *Lean UX* yang menempatkan pengguna sebagai inti dari proses pengembangan website melalui tahapan *declare assumptions, create MVP, run experiment, hingga feedback and research*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode *Lean UX* dapat membantu menemukan solusi dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan skor *System Usability Scale (SUS)* sebesar 91.25% yang dikategorikan sangat layak.

Tabel 2.1 Perbandingan variabel penelitian

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
(Aditya & Kurniawati, 2024)	Analisa Perancangan *UI/UX* Aplikasi Absensi Berbasis Mobile Menggunakan *Metode User Centered Design*	*User Centered Design*	Penggunaan metode *User Centered Design* membantu menghasilkan rancangan *UI/UX* yang berfokus pada kebutuhan pengguna melalui tahapan pemahaman konteks, identifikasi kebutuhan, perancangan solusi, dan evaluasi. Hasil pengujian SUS memperoleh skor 87,5 dengan Grade A yang menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik.	Penelitian berfokus pada perancangan aplikasi absensi berbasis mobile di lingkungan rumah sakit sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* absensi berbasis website serta kebutuhan sistem kepegawaian pada perusahaan penyedia tenaga kerja.
(Fauziyah, 2024)	Perancangan *UI/UX* Absensi Karyawan	*Desgin Thinking*	Penggunaan *metode Design Thinking* membantu	Penelitian berfokus pada perancangan sistem absensi berbasis mobile

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan *Metode Design Thinking*		menghasilkan rancangan *UI/UX* yang berorientasi pada kebutuhan pengguna serta mempermudah proses absensi, pencarian data, dan rekapitulasi absensi karyawan.	untuk PT Sumber Bahagia Metalindo sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* absensi berbasis website serta kebutuhan pengelolaan kepegawaian pada perusahaan penyedia tenaga kerja.
(Sistem et al., 2025)	*Designing a Mobile-Based Employee Information System Using the Design Thinking Approach*	*Desgin Thinking*	Penggunaan *metode Design Thinking* membantu mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan pengguna secara langsung melalui wawancara, observasi, dan pengujian prototype sehingga menghasilkan rancangan sistem yang lebih sesuai dengan	Penelitian berfokus pada sistem informasi kepegawaian berbasis mobile pada PT Perkebunan Nusantara IV, sehingga belum secara khusus membahas perancangan *UI/UX* sistem absensi berbasis website dan kebutuhan sistem sesuai karakteristik perusahaan penyedia tenaga kerja.

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
			kebutuhan karyawan.	
(Rafiq & Suranto, 2023)	Perancangan Ulang *Desain UI/UX* Website Klinik Piramida Jaya Dengan *Metode Lean UX*	*Lean UX*	Penggunaan metode *Lean UX* membantu melakukan perancangan dan evaluasi *UI/UX* secara iteratif berdasarkan kebutuhan dan umpan balik pengguna.	Penelitian berfokus pada perancangan ulang *UI/UX* website klinik sehingga belum mencakup kebutuhan sistem *company profile* dan absensi karyawan.
(Pratama, 2023)	Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: PT Solusi Integrasi Teknologi)	*Thinking*	Sistem berbasis website membantu mengelola data penggajian pegawai secara lebih terstruktur dan mempermudah proses pengolahan serta penyajian informasi penggajian.	Penelitian berfokus pada sistem informasi penggajian sehingga belum mencakup perancangan *UI/UX* untuk kebutuhan *company profile* dan absensi karyawan.
(Sufah et al., 2025)	Perancangan *UI/UX* Design Untuk Sistem *Absensi Real-*	*Design Thinking*	Perancangan *UI/UX* Design Untuk Sistem Absensi Real-Time Asisten	Penelitian ini secara spesifik berfokus pada sistem absensi real-time untuk asisten

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	Time Asisten Laboratorium Dengan Optimalisasi Untuk Memperkuat Transparansi Dan Pengawasan Kehadiran		Laboratorium Dengan Optimalisasi Untuk Memperkuat Transparansi Dan Pengawasan Kehadiran	laboratorium, sedangkan penelitian yang akan dilakukan mungkin memiliki lingkup atau studi kasus yang lebih luas atau berbeda. Penelitian ini juga menggunakan pengujian *usability* yang lebih spesifik *(SUS dan task-based).*
(Fauziyah, 2024)	Perancangan *UI/UX* Absensi Karyawan PT. Sumber Bahagia Metalindo dengan *Metode Design Thinking*	*Design Thinking dan prototyping*	Berfokus pada perancangan *UI/UX* sistem absensi karyawan dan membantu proses pencatatan serta *rekapitulasi absensi.*	Fokus pada sistem absensi dan belum mengintegrasikan *website company profile.*
Desfian Zahta Gunawan	Perancangan *UI/UX* Website Company Profile dan Absensi Karyawan Berbasis Web	*Design Thinking*	Penggunaan *Design Thinking* membantu mengidentifikasi permasalahan dan kebutuhan pengguna sehingga	Penelitian masih berfokus pada perancangan *UI/UX* dan *prototype* sehingga implementasi sistem secara nyata belum

Nama Penelitian	Judul	Metodologi	Kelebihan	Kekurangan
	Menggunakan *Metode Design Thinking* (Studi Kasus : PT Putra Medang Kampai)		menghasilkan *prototype* yang dapat dievaluasi sebelum diterapkan ke sistem sebenarnya.	menjadi fokus utama.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Profile PT. Putra Medang Kampai

PT. Putra Medang Kampai merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi dan pembangunan proyek, yang berlokasi di Kota Dumai, Riau. Didirikan pada 10 Juli 2013, perusahaan ini telah memiliki pengalaman dalam menangani berbagai proyek konstruksi, baik bangunan fasilitas umum maupun infrastruktur di wilayah Dumai dan sekitarnya. Dengan komitmen untuk memberikan layanan berkualitas, PT. Putra Medang Kampai selalu mengedepankan kepuasan pelanggan dan ketepatan waktu dalam menyelesaikan setiap proyek. Melalui pendekatan profesional dan inovatif, perusahaan ini berupaya turut serta dalam pembangunan dan peningkatan kualitas infrastruktur di wilayahnya, serta menjaga reputasi sebagai mitra terpercaya dalam industri konstruksi.

2.2.2 Sistem Informasi Kepegawaian

Sistem Informasi Kepegawaian adalah suatu sistem berbasis komputer yang dirancang untuk membantu organisasi dalam mengelola seluruh informasi yang berkaitan dengan pegawai. Sistem ini meliputi pencatatan dan pengelolaan data personal, riwayat pekerjaan, presensi harian, cuti, izin, lembur, gaji, dan kinerja karyawan. Sistem ini menjadi bagian penting dalam manajemen sumber daya manusia (SDM) yang efektif dan efisien.



Menurut (Laudon & Laudon, 2012), sistem informasi adalah suatu sistem yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam organisasi. Dalam konteks kepegawaian, sistem informasi ini mendukung departemen HRD untuk mempercepat proses administrasi, meningkatkan transparansi data pegawai, serta mempermudah pelaporan dan pemantauan aktivitas kerja.

Adapun komponen utama dari sistem informasi kepegawaian antara lain :

1) Basis Data Pegawai: Menyimpan informasi lengkap tentang setiap karyawan, termasuk nama, NIP, jabatan, unit kerja, status kepegawaian, dan kontak.
2) Presensi dan Absensi: Fitur ini mencatat kehadiran harian karyawan, baik secara manual maupun digital, serta mengelola data keterlambatan, ketidakhadiran, dan jam kerja.
3) Pengajuan Cuti dan Izin: Pegawai dapat mengajukan cuti tahunan, sakit, cuti menikah, atau izin keperluan lain secara daring, dan status pengajuan dapat dipantau oleh pegawai dan atasan.
4) Lembur dan Tugas Luar: Mencatat permintaan dan persetujuan lembur, serta penugasan di luar kantor.
5) Laporan Kepegawaian: Sistem menghasilkan laporan rutin mengenai rekap absensi, daftar pegawai aktif, hingga grafik statistik kehadiran untuk mendukung pengambilan keputusan oleh manajemen.

Implementasi sistem ini menjadi sangat penting dalam perusahaan seperti PT. Putra Medang Kampai, di mana jumlah pegawai yang tersebar di berbagai lokasi

kerja membuat laporan kehadiran secara manual menjadi tidak efisien dan rawan kesalahan. Sistem informasi kepegawaian digital memungkinkan HR untuk mengakses data secara real-time, meningkatkan akurasi, dan mempercepat pengambilan keputusan terkait pengelolaan pegawai.

Namun, sistem informasi kepegawaian yang baik tidak cukup hanya dengan kelengkapan fitur. Sistem juga harus dirancang dengan memperhatikan aspek kemudahan penggunaan. Di sinilah peran penting dari *UI/UX* Design, yang memastikan sistem dapat digunakan oleh semua pengguna dengan tingkat pemahaman teknologi yang beragam.

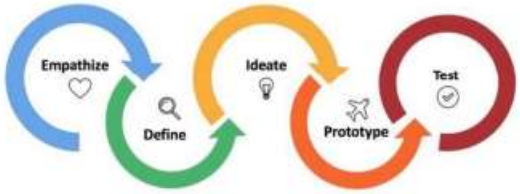
2.2.3 Metode Design Thinking

Design Thinking merupakan pendekatan perancangan yang berorientasi pada pengguna (*human-centered*) dengan menempatkan kebutuhan, permasalahan, dan pengalaman pengguna sebagai dasar dalam menghasilkan suatu solusi. Pendekatan ini digunakan untuk memahami permasalahan pengguna secara mendalam, merumuskan permasalahan yang tepat, menghasilkan berbagai alternatif solusi, membuat rancangan awal, serta menguji solusi tersebut kepada pengguna. Dalam konteks perancangan *UI/UX*, *Design Thinking* dapat membantu menghasilkan desain yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna.

Haryuda, Asfi, dan Fahrudin (2021) menerapkan *Design Thinking* dalam perancangan *UI/UX* berbasis web dan menggunakan lima tahapan, yaitu *Empathize*, *Define, Ideate, Prototype*, dan *Test*. Pendekatan tersebut digunakan untuk menghasilkan rancangan antarmuka yang mempertimbangkan kebutuhan dan pengalaman pengguna.

Selain itu, penelitian *Systematic Literature Review* mengenai *Design Thinking* untuk perancangan user interface menunjukkan bahwa lima tahapan tersebut merupakan tahapan yang paling umum ditemukan dalam penelitian terkait, dengan metode seperti wawancara, *user persona*, *brainstorming*, perancangan

antarmuka, dan *usability testing* yang banyak digunakan pada masing-masing tahap.



Metode ini memiliki lima tahapan dengan peran yang berbeda-beda selama proses perancangan aplikasi, berikut adalah tahapan-tahapan pada *metode Design Thinking* :

1) Empathize

   Tahapan *empathize* dilakukan untuk memahami kebutuhan, kebiasaan, dan permasalahan pengguna sistem, yaitu karyawan, HRD, dan manager di PT. Putra Medang Kampai. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi proses absensi yang masih berjalan secara manual serta wawancara langsung dengan karyawan dan staf HRD. Dari tahap ini diperoleh informasi mengenai kendala yang sering dialami, seperti kesulitan pencatatan kehadiran, proses rekap data yang memakan waktu, serta kurangnya transparansi status izin dan lembur.

2) Define

   Berdasarkan data yang diperoleh pada tahap *empathize*, dilakukan analisis untuk merumuskan permasalahan utama yang dihadapi pengguna. Permasalahan difokuskan pada kebutuhan akan sistem absensi yang mudah digunakan, responsif, dan terintegrasi. Hasil tahap ini berupa pernyataan masalah, yaitu belum tersedianya sistem absensi berbasis website dengan desain *UI/UX* yang sesuai dengan karakteristik pengguna, sehingga proses absensi, pengajuan izin, dan lembur belum berjalan secara efektif dan efisien.

3) Ideate

Pada tahap *ideate*, peneliti mengembangkan berbagai ide solusi untuk menjawab permasalahan yang telah didefinisikan. Ide yang dihasilkan meliputi perancangan alur sistem absensi digital, pengajuan izin dan lembur secara online, serta pembagian hak akses berdasarkan peran pengguna. Seluruh ide difokuskan pada kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, dan efisiensi proses kerja.

4) Prototype

Setelah memilih ide yang paling menjanjikan, tahap berikutnya adalah membuat *prototype*, yaitu membuat rancangan antarmuka pengguna dalam bentuk wireframe dan mockup menggunakan tools Figma. *Prototype* ini mencakup tampilan halaman login, dashboard, absensi, pengajuan izin, pengajuan lembur, serta halaman pengelolaan untuk HRD dan manager. *Prototype* dirancang interaktif agar dapat mensimulasikan penggunaan sistem secara nyata.

5) Test

Tahap *test* dilakukan dengan mengujikan *prototype* kepada pengguna untuk memperoleh umpan balik terkait kemudahan penggunaan dan kenyamanan tampilan. Evaluasi dilakukan menggunakan *User Experience* Questionnaire (UEQ) untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna. Hasil pengujian digunakan sebagai dasar perbaikan dan penyempurnaan desain hingga diperoleh rancangan *UI/UX* yang optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Keunggulan *Design Thinking* adalah kemampuannya dalam menciptakan solusi yang tidak hanya fungsional, tetapi juga relevan secara emosional dan praktis bagi pengguna. Metode ini sangat cocok digunakan dalam lingkungan kerja seperti PT. Putra Medang Kampai, di mana latar belakang pengguna yang beragam menuntut antarmuka sistem yang sederhana, intuitif, dan mudah diakses oleh siapa saja.

Dengan *Design Thinking*, pengembangan antarmuka sistem informasi kepegawaian tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan pada pemahaman mendalam terhadap pengguna dan dilakukan melalui siklus desain yang terbuka, fleksibel, dan berorientasi pada perbaikan terus-menerus.

Pada penelitian ini, *metode Design Thinking* diterapkan sebagai pendekatan dalam merancang *UI/UX* website *company profile* dan sistem absensi karyawan berbasis web. Setiap tahapan yang terdiri atas *Empathize, Define, Ideate, Prototype,* dan *Test* dilakukan secara sistematis untuk memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi permasalahan, menghasilkan solusi, merancang prototype, serta mengevaluasi hasil rancangan. Dengan demikian, desain yang dihasilkan diharapkan mampu memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik sekaligus memenuhi kebutuhan operasional PT Putra Medang Kampai.

2.2.4 Website Company Profile

Website *company profile* merupakan website resmi yang dimiliki oleh suatu perusahaan yang berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi mengenai identitas, profil, layanan, pengalaman, pencapaian, serta informasi lainnya kepada masyarakat. Website ini menjadi salah satu media komunikasi digital yang memungkinkan perusahaan memperkenalkan dirinya kepada calon pelanggan, mitra kerja, investor, maupun masyarakat luas secara lebih profesional dan mudah diakses.

Menurut Kotler dan Keller (2016), perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk memanfaatkan media digital sebagai sarana komunikasi pemasaran yang efektif dalam membangun hubungan dengan pelanggan serta meningkatkan citra perusahaan. Salah satu bentuk media digital tersebut adalah website *company profile* yang mampu menyampaikan informasi perusahaan secara lengkap dan dapat diakses kapan saja melalui jaringan internet.

Website *company profile* memiliki peran penting dalam meningkatkan kredibilitas perusahaan. Dengan adanya website resmi, perusahaan dapat menyampaikan informasi yang akurat mengenai sejarah perusahaan, visi dan misi, struktur organisasi, layanan yang diberikan, portofolio pekerjaan, hingga informasi kontak. Selain itu, website juga mampu meningkatkan kepercayaan masyarakat karena informasi yang disampaikan berasal langsung dari perusahaan.

Menurut Rahmat (2021), tujuan utama website *company profile* adalah sebagai media komunikasi perusahaan kepada masyarakat, media promosi produk atau jasa, media penyampaian informasi perusahaan, serta sarana membangun citra profesional perusahaan di era digital.

Secara umum, website *company profile* memiliki beberapa fungsi sebagai berikut.

1. Memperkenalkan identitas perusahaan kepada masyarakat.
2. Menyampaikan informasi mengenai produk maupun jasa yang ditawarkan perusahaan.
3. Meningkatkan citra dan profesionalisme perusahaan.
4. Mempermudah masyarakat memperoleh informasi perusahaan secara cepat.
5. Menjadi media promosi perusahaan.
6. Menjadi sarana komunikasi antara perusahaan dengan pelanggan maupun calon tenaga kerja.

Dalam perancangannya, website *company profile* biasanya memiliki beberapa halaman utama yang berfungsi untuk menyampaikan informasi secara terstruktur kepada pengguna. Halaman-halaman tersebut antara lain:

Menu	Fungsi
Home	Menampilkan informasi utama perusahaan serta gambaran singkat mengenai perusahaan
About Us	Menjelaskan sejarah perusahaan, visi, misi, serta profil perusahaan
Service	Menampilkan layanan atau jasa yang diberikan perusahaan
Achievement	Menampilkan pencapaian, pengalaman proyek, maupun penghargaan perusahaan
Join Team	Menampilkan informasi lowongan pekerjaan serta proses rekrutmen perusahaan
Contact	Menyediakan informasi alamat, nomor telepon, email, maupun lokasi perusahaan

Dalam penelitian ini, website *company profile* dirancang sebagai halaman utama yang dapat diakses oleh masyarakat umum sebelum pengguna memasuki sistem absensi karyawan. Halaman ini berfungsi sebagai media penyampaian informasi perusahaan sekaligus meningkatkan citra profesional PT Putra Medang Kampai. Selanjutnya, pengguna internal perusahaan dapat mengakses sistem absensi melalui menu Login Karyawan yang tersedia pada halaman utama.

2.2.5 UI (User Interface) dan UX (User Experience)

User interface (UI) adalah aspek visual dari sistem atau aplikasi yang digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan sistem tersebut. UI meliputi desain tampilan, warna, ikon, tombol, tipografi, serta layout halaman. Tujuan utama dari UI adalah memastikan tampilan sistem menarik, konsisten, dan mudah dinavigasi.

User Experience (UX) adalah pengalaman menyeluruh yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu sistem atau aplikasi. UX tidak hanya mencakup aspek tampilan, tetapi juga alur penggunaan, kemudahan belajar (learnability), efisiensi, kenyamanan, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan sistem.

Menurut (Norman, 2002), UX mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produk yang ditawarkan—baik fisik maupun digital. Dengan kata lain, UI adalah bagian dari UX, tetapi UX mencakup aspek yang jauh lebih luas.

Berikut komponen penting dalam desain *UI/UX* :

1) Konsistensi Visual Penggunaan elemen visual yang konsisten (warna, bentuk tombol, ukuran teks) memudahkan pengguna mempelajari sistem.
2) Navigasi yang Jelas Menu navigasi harus logis dan mudah ditemukan agar pengguna tidak kesulitan berpindah antar halaman.
3) Responsif dan Aksesibel Sistem harus bisa diakses di berbagai perangkat (desktop, tablet, mobile) dan memperhatikan aksesibilitas untuk semua jenis pengguna.

4) Feedback Pengguna Sistem harus memberikan respon yang jelas setelah pengguna melakukan suatu aksi, misalnya notifikasi setelah menyimpan data.
5) Error Handling Pesan kesalahan harus informatif dan membantu pengguna memperbaiki kesalahan, bukan hanya menampilkan "Error" tanpa penjelasan.

Pada sistem informasi kepegawaian, desain *UI/UX* yang baik akan:

1) Mempermudah karyawan dalam melakukan absensi, cuti, atau izin tanpa bantuan teknis.
2) Mengurangi kesalahan input data karena tampilan yang intuitif.
3) Meningkatkan efisiensi kerja staff HR karena sistem lebih mudah dikelola.
4) Memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan, sehingga pengguna mau menggunakan sistem secara mandiri.

Tanpa desain *UI/UX* yang baik, sistem informasi kepegawaian dapat dianggap membingungkan, sulit digunakan, dan akhirnya diabaikan oleh pengguna. Hal ini berdampak langsung pada efektivitas sistem secara keseluruhan.

Perancangan website *company profile* tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga harus memperhatikan aspek *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX). Antarmuka yang menarik, navigasi yang mudah dipahami, serta penyusunan informasi yang terstruktur akan membantu pengguna memperoleh informasi perusahaan dengan lebih efektif sehingga meningkatkan pengalaman pengguna saat mengakses website.

2.2.6 Figma

Figma adalah salah satu platform desain *UI/UX* berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat *prototype* interaktif secara kolaboratif. Berbeda dengan software desain konvensional seperti Adobe XD atau Sketch yang berbasis desktop, Figma memungkinkan para desainer dan tim untuk bekerja bersama dalam satu file desain secara real-time tanpa perlu instalasi aplikasi. Figma dapat dijalankan langsung melalui browser dan mendukung fitur multi-platform, baik di Windows, macOS, maupun Linux.

Figma sangat populer dalam pengembangan *UI/UX* karena menyediakan alat desain yang lengkap, efisien, dan mudah digunakan. Dalam konteks pengembangan sistem informasi kepegawaian, Figma digunakan untuk membuat wireframe (kerangka halaman), mockup (desain visual), serta *prototype* interaktif dari halaman-halaman utama seperti halaman login, dashboard, form absensi, pengajuan cuti/izin, hingga halaman notifikasi.

Dalam konteks penelitian ini, Figma berfungsi sebagai alat utama untuk mengimplementasikan hasil dari tahapan prototyping dalam metode *Design Thinking*. Desain yang dibuat di Figma dapat diuji langsung kepada pengguna melalui *usability test*ing, sehingga diperoleh umpan balik untuk perbaikan lebih lanjut. Desain ini juga akan menjadi dasar bagi tim pengembang apabila sistem kepegawaian nantinya dikembangkan ke tahap implementasi menggunakan bahasa pemrograman dan basis data tertentu.

Dengan segala fitur dan fleksibilitasnya, Figma telah menjadi standar industri dalam pembuatan desain *UI/UX* modern dan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proyek-proyek pengembangan antarmuka sistem informasi, termasuk sistem absensi karyawan berbasis web

2.2.7 Usaibility Testing : System Usability Scale

Pengujian kegunaan atau usabilty *test*ing menunjukkan seberapa baik pengguna dapat menggunakan produk, seberapa efisien dan efektif produk membantu pengguna mencapai tujuan tertentu, dan apakah pengguna puas dengan produk yang mereka gunakan.

*Usability test*ing adalah cara terbaik untuk mengevaluasi aplikasi dan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah desain atau layanan sehingga pengguna dapat menerima masalah yang terkait dengan interaksi antara sistem dan pengguna.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *usability test*ing adalah metode mengamati pengguna dalam sebuah desain dan mengambil serta menganalisis data. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah kegunaan, mengumpulkan data, dan mengukur kepuasan pengguna dengan produk.

System *usability* scale merupakan teknik evaluasi sistem informasi yang melihat tiga aspek yaitu adjective rating, grade scale, acceptability dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir. Dalam proses evaluasi system *usability* scale digunakan sepuluh instrumen sebagai pengukur evaluasi. Penelitian tentang pengukuran *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)* banyak dilakukan karena metode ini memiliki sifat yang berbeda dengan kuesioner lainnya yaitu reliabilitasnya telah tervalidasi dan teruji walaupun menggunakan nilai sampel yang kecil.

2.2.8 Usability Testing : System Exprience Quentionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan salah satu metode evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*User Experience*) melalui instrumen kuesioner. UEQ dikembangkan oleh Laugwitz, Schrepp, dan Held pada tahun 2005 dan pada awalnya hanya tersedia dalam bahasa Jerman. Seiring perkembangannya, UEQ telah diterjemahkan ke dalam lebih dari 30 bahasa, termasuk bahasa Indonesia, serta dapat digunakan secara bebas tanpa dikenakan biaya lisensi.

UEQ dapat diterapkan dalam berbagai skenario evaluasi, seperti membandingkan tingkat *User Experience* antara dua produk, menilai apakah suatu produk telah memiliki pengalaman pengguna yang memadai, serta mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan. Jika dibandingkan dengan metode evaluasi lain seperti QUIS, SUPR-Q, dan SUS, UEQ memiliki keunggulan karena mampu memberikan gambaran *User Experience* yang lebih menyeluruh, mencakup aspek kegunaan (*usability*) hingga aspek pengalaman pengguna secara holistik (Schrepp, 2023). Selain itu, UEQ juga dilengkapi dengan perangkat analisis yang memudahkan interpretasi hasil secara akurat dan praktis, serta tersedia secara gratis untuk digunakan.

Tujuan utama penggunaan UEQ antara lain untuk membandingkan tingkat *User Experience* antar produk, mengevaluasi pengalaman pengguna pada suatu produk, serta menentukan area yang perlu ditingkatkan. UEQ terdiri dari enam skala pengukuran yang mencakup 26 item pertanyaan, yaitu attractiveness,

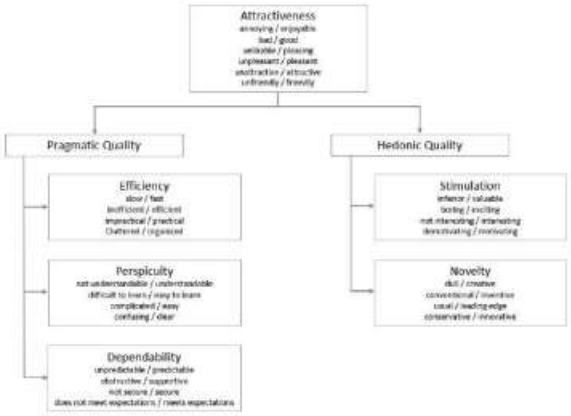
perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty (Schrepp, 2023). Attractiveness menggambarkan kesan umum pengguna terhadap produk, perspicuity menunjukkan kemudahan pengguna dalam mempelajari dan memahami penggunaan produk, efficiency berkaitan dengan kemampuan pengguna dalam menyelesaikan tugas secara cepat dan efisien, dependability merefleksikan tingkat kontrol yang dirasakan pengguna selama berinteraksi, stimulation menggambarkan tingkat kesenangan dan motivasi pengguna, sedangkan novelty menilai tingkat inovasi dan kreativitas produk dalam menarik perhatian pengguna.

Beberapa tujuan utama penggunaan UEQ adalah untuk membandingkan level dari *User Experience* antara dua produk. UEQ memiliki 6 skala pengukuran yang terbagi menjadi 26 item pertanyaan yaitu :

1. *Attractivness:* Kesan pengguna terhadap produk secara keseluruhan, suka atau tidak sukanya
2. *Perspicuity:* Kemudahan untuk mempelajari cara dari penggunaan suatu produk agar menjadi familiar dengan produk tersebut
3. *Effeciency:* Pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar
4. *Dependability:* Tingkat kontrol yang dirasakan dapat dimiliki oleh pengguna dalam interaksi
5. *Stimulation:* Tingkat dari motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan produk
6. *Novelty:* Tingkat inovasi dan kreativitas dari sebuah produk dapat menarik perhatian pengguna

Keenam skala tersebut dikelompokkan ke dalam tiga kategori utama, yaitu attractiveness, pragmatic quality, dan hedonic quality. Aspek attractiveness merupakan dimensi utama dalam UEQ yang merepresentasikan persepsi pengguna terhadap daya tarik sistem secara keseluruhan. Pragmatic quality berkaitan dengan aspek teknis yang mendukung pencapaian tujuan pengguna, meliputi kemudahan pemahaman *(perspicuity),* efisiensi dalam menyelesaikan tugas *(efficiency),* serta tingkat kebebasan dan kontrol pengguna *(dependability).* Sementara itu, hedonic quality berfokus pada aspek non-teknis yang berkaitan dengan perasaan pengguna,

seperti kesenangan dan motivasi dalam penggunaan produk *(stimulation)*, serta tingkat inovasi dan kreativitas desain *(novelty)*.



Kelengkapan aspek berupa attractiveness, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *UEQ* dibandingkan metode lainnya. Ketersedian tools untuk melakukan analisis data dalam bentuk excel memudahkan pengukuran *User Experience* dengan menggunakan *UEQ* (Khanza Pangestu et al., 2022). Kuesioner pada *UEQ* terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat merepresentasikan suatu produk yang sedang diteliti. Lingkaran-lingkaran yang berada di antara atribut merepresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Responden dapat memilih lingkaran yang lebih dekat dengan pandangan mereka terhadap suatu produk.