

ANALISIS DESAIN UI/UX WEB ABSENSI PADA PT. JASANET MITRA NETWORKING INDONESIA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING

Muhammad Arbiansyah¹, *Wulan Dari²

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Email: 11193056@nusamandiri.ac.id¹, *wulan.wld@nusamandiri.ac.id²

Abstrak - Pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia sistem absensi pada karyawan yang dilakukan IT Support dan Kurir masih menggunakan cara manual, yaitu dengan melakukan absensi pada buku yang telah disediakan. Hal ini menyebabkan karyawan yang melakukan absensi kurang efektif. *Web Absensi* memudahkan IT Support dan Kurir untuk melakukan absensi di lapangan, karena tidak lagi menggunakan cara manual. Karyawan melakukan absensi terlebih dahulu pada web absensi, kemudian karyawan dapat terpantau melalui *Web Absensi*. Dalam penelitian ini, metode yang ditekankan dalam perancangan dan pengumpulan data adalah metode *Design Thinking*. Dengan menggunakan metode ini sangat memudahkan peneliti untuk merancang sebuah web absensi yang melakukan beberapa tahapan yang ada di metode *design thinking*. Nilai SUS sebesar 76,5 dihasilkan dari data dan hasil perhitungan tersebut. Ini menunjukkan bahwa *Web Absensi* telah memenuhi kategori kelayakan dan karena telah memenuhi kategori yang diterima. Hasil uji coba menunjukkan bahwa *prototype web* absensi yang didasarkan pada perhitungan SUS sebesar 76,5 sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking, IT Support, Kurir, Web Absensi*

I. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi begitu cepat, kemudahan- kemudahan sudah dapat dirasakan yang merupakan dampak dari penemuan teknologi itu sendiri. Perkembangan teknologi terutama dibidang komputer saat ini berkembang sangat cepat. Kemajuan dalam bidang elektronik adalah salah satu faktor yang menunjang dalam perkembangan teknologi yang juga sangat mempengaruhi perangkat komputer saat ini. Perangkat komputer sudah memasuki segala bidang kegiatan yang dilakukan oleh masyarakat.

Era perkembangan komputerisasi terus berlanjut dan berkembang sampai pada tahun 1990-an sehingga melahirkan teknologi internet. Para ahli tercengang dengan begitu pesat perkembangan teknologi ini yang oleh mereka disebut sebagai yang tidak terduga. Internet begitu memukau dan begitu cepat berkembang dengan varian-varian programnya yang menjadi bumi ini dalam cengkraman teknologi (Novi Yona Sidratul Munti & Dwi Asril Syaifuddin, 2020). Teknologi sangatlah berpengaruh dalam aspek kehidupan manusia dan ikut berperan dalam kehidupan masyarakat luas khususnya peran teknologi di bidang pendidikan (Muhyidin, Sulhan, & Seviana, 2020).

Sistem absensi sangat penting dalam mengetahui kehadiran pegawai dalam suatu perusahaan. Perkembangan sistem absensi saat ini telah berubah sebagai akibat dari ketersediaan teknologi pendukung seperti komputer. Karyawan dapat diukur oleh kehadiran karyawan di tempat

kerja, komitmen mereka terhadap tugas-tugas mereka, budaya kerja organisasi, dan produktivitas output mereka. Mengukur tinggi rendahnya semangat kerja pegawai meliputi tingkat kehadiran, disiplin kerja, kerja sama dan tanggung jawab (Nurjaman & Yasin, 2020). Dari sistem absensi yang menggunakan kertas, komputer, *filter* mata, dan sekarang sudah banyak yang beralih menggunakan perangkat komputer. Sistem informasi adalah sistem yang terdiri dari informasi yang digunakan untuk mengelola informasi untuk pengambilan keputusan dan untuk melaksanakan tugas operasional lembaga. Sistem ini terdiri dari proses terorganisir, orang, dan teknologi (Sari et al., 2020).

Absensi merupakan salah satu perubahan yang harus dilakukan, karena sangat berperan penting bagi sebuah perusahaan, dimana absensi merupakan suatu dukungan yang dapat mendukung atau memotivasi setiap aktivitas didalamnya. Selain itu, ketidakhadiran ini juga bisa menjadi indikasi seberapa disiplin karyawan yang bersangkutan. Penting bagi sebuah perusahaan untuk mengetahui kehadiran karyawannya, baik yang sering tepat waktu maupun yang terlambat (Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, 2018). Dengan adanya internet dan website yang saat ini begitu banyak, memungkinkan beberapa perusahaan memperbaharui sistemnya menggunakan *website* berbasis internet. Upaya yang diinvestasikan tidak terbuang sia-sia karena lebih mudah digunakan dan dapat melakukan absensi di mana saja.

Begitupun pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia, butuh pembaharuan yang sangat baik

agar pegawai dilapangan memiliki sistem absensi dengan cepat. Solusi yang terbaik adalah dengan menggunakan website. Sistem absensi dengan cara ini juga dapat meminimalisir pegawai absen kerja dalam suatu perusahaan dibanding pegawai hanya laporan menggunakan Whatsapp. Oleh sebab itu, penggunaan website dalam perangkat komputer sangatlah diperlukan dalam pembaharuan sistem absensi.

Pembuatan aplikasi berbasis web dengan menerapkan UI/UX dalam melakukan absensi karyawan merupakan salah satu metode yang digunakan oleh suatu perusahaan untuk membantu melacak dan memantau kehadiran karyawan yang bekerja atau tidak. Tujuan dari sistem aplikasi absensi karyawan adalah untuk memantau kehadiran karyawan pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia. Alat untuk pemecahan masalah, desain masalah, dan pembentukan masalah adalah pemikiran desain. Membuat dan merencanakan masalah sama pentingnya dengan memecahkannya. Desain yang berpusat pada manusia, Setiap langkah dari proses pemikiran desain dimulai dengan dan berfokus pada orang (Syahrul, 2019).

Pada perkembangannya PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia telah menggunakan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai sisi kegiatan operasional perusahaan. Tetapi belum termasuk pengambilan absensi pegawai yang masih manual atau belum mempunyai sistem absensi.

Metode Design Thinking tentunya menjadi salah satu metode yang dapat membantu penulis dalam merancang UI/UX pada Web Absensi. Web Absensi digunakan untuk mengetahui karyawan hadir atau tidak pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia. Sebuah metode pemecah suatu masalah berbasis solusi yang hanya berfokus pada pengalaman dari pengguna yang bersifat pengulangan (Haryuda, Asfi, & Fahrudin, 2021). Metode ini memiliki kemudahan dalam pengoperasian sehingga tidak menyulitkan pengguna dan mudah di pahami untuk dapat mengoptimalkan proses pencatatan kehadiran.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka perlu dilakukan pengembangan desain UI/UX Web Absensi, yang dapat digunakan sebagai media bagi pengguna Web, dalam perancangan desain UI/UX tersebut penulis menggunakan metode Design Thinking agar sesuai dengan kebutuhan akhir pengguna Web. Design Thinking sebagai solusi untuk memecahkan masalah kebutuhan akhir pengguna dengan merancang tampilan desain UI/UX aplikasi yang nantinya akan dilakukan testing terhadap desain tersebut.

Hasil dari penelitian ini berupa rancangan prototype Web Absensi, pada tahap perancangan UI/UX kali ini penulis menggunakan metode Design Thinking. Kemudian untuk pengujian prototype tersebut penulis lakukan pengujian

kepada beberapa responden yang menjadi pengguna Web Absensi. Tujuan dari pengujian tersebut yaitu untuk mencapai desain prototype yang sesuai dengan kebutuhan akhir pengguna.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam merancang penelitian ini, peneliti melakukan penelusuran atau pencarian dari penelitian-penelitian terdahulu yang dinilai sesuai dengan penelitian yang sedang teliti saat ini. Sugiyono menjelaskan, metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowbaal*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/ kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Hadi, Asrori, & Rusman, 2021).

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data tidak dipandu oleh teori tetapi dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan pada saat penelitian di lapangan (Abdussamad, 2021). Data yang diperoleh melalui penelitian itu adalah data empiris yang mempunyai kriteria tertentu yaitu valid, reliabel dan objektif. Valid menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti (Nasution, 2023). Penelitian kualitatif mempunyai salah satu tujuan yaitu memberikan sebuah pemahaman akan terjadinya suatu gejala ataupun fenomena melalui perwujudan akan penjelasan mengenai gambaran secara mendetail terkait dengan suatu gejala atau fenomena sosial berbentuk penjabaran kalimat sehingga pada akhirnya akan mendapatkan pemahaman mengenai hasil dari sebuah teori (Sigit Hermawan, 2022). Data dalam penelitian kualitatif tidak berupa angka, melainkan kata, kalimat, dan narasi yang sistematis, yang menggambarkan sebuah peristiwa, gejala, dan fenomena dengan analisis teori dan konsep tertentu (Agus Subagyo, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Aria Ar Razi, dkk bahwa penanganan terhadap kasus kehilangan dan temuan barang yang tercecer pada masyarakat urban di Indonesia dapat diselesaikan dengan perancangan aplikasi mobile pada *smartphone*. Fakta yang diperoleh melalui jajak pendapat yang merupakan hasil temuan dalam penelitian ini, memperlihatkan bahwa khalayak masih belum menemukan media yang paling efektif dalam penanganan terhadap kasus kehilangan dan temuan barang tercecer di tempat umum (Razi, Mutiaz, & Setiawan, 2018).

Penelitian yang dilakukan oleh Dara Adhelia Rusanty, dkk bahwa adanya *marketplace* penjualan ikan lele bernama Lelonesia yang nantinya dapat

menciptakan rantai suplai yang kuat antara pembudidaya ikan lele, penjual ikan lele olahan, dan konsumen akhir. Berdasarkan hasil pengujian tersebut untuk sistem konsumen diperoleh nilai 85 yang dimana masuk ke dalam karakteristik tingkat *acceptability* tinggi, *grade scale* bernilai B, dan *adjective rating* tergolong *excellent*. Untuk sistem penjual olahan didapat nilai 85,5 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* sama dengan B, dan *adjective rating* tergolong *excellent*. Sedangkan pada sistem pembudidaya, diperoleh angka 84 dengan *acceptability* tinggi, *grade scale* sama dengan B, dan *adjective rating* tergolong *excellent* (Rusanty, Tolle, & Fanani, 2019).

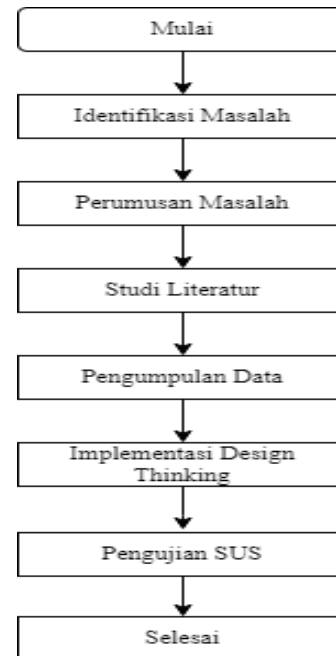
Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Azmi, dkk bahwa penelitian ini meneliti *user experience* dari aplikasi GrabFood dan melakukan evaluasi untuk menilai dan juga mengetahui kekurangan yang ada pada *user experience* aplikasi GrabFood. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijalankan, terdapat peningkatan aspek efisiensi berkisar dari 33,1 sampai dengan 67,4 persen dan aspek kepuasan pengguna berkisar dari 3,3 sampai dengan 25,9 persen pada hasil evaluasi berupa prototype aplikasi GrabFood (Azmi, Kharisma, & Akbar, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh John Reimon Batmetan, dkk bahwa teknologi telepon seluler juga berkembang dari masa ke masa. Hingga sampai saat ini telepon seluler sudah bisa digunakan untuk banyak hal termasuk sebagai media pembelajaran. Berdasarkan hasil metode ini adalah metode kreatif karena dengan menggunakan metode ini para pengembang bisa berkreasi dengan ide-ide mereka, tapi juga mereka bisa mengetahui kebutuhan dari pengguna (Batmetan, Komansilan, & Parera, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Agus Ramdhani Nugraha, dkk bahwa hasil dari perancangan aplikasi *E-marketplace* dapat memberikan kemudahan untuk bergabung dalam *E-marketplace*, kemudahan bagi *seller* untuk memasarkan barang dagangannya dan memberikan proses transaksi yang aman dan nyaman bagi *buyer* maupun *seller* (Nugraha & Yulianeu, 2018).

III. METODE PENELITIAN

Tahapan penelitian yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



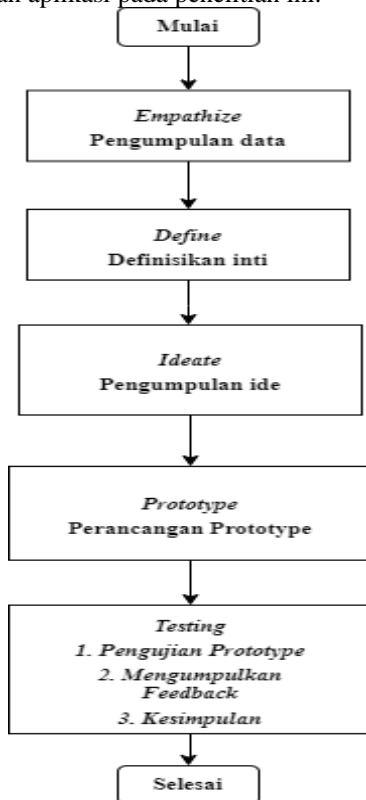
Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan Gambar 1. maka tahapan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah
Langkah pertama dalam penelitian ini adalah identifikasi masalah untuk menentukan masalah apa yang muncul dalam Web Absensi, baik selama proses perancangan maupun hasil akhir dari prototype. Hal ini dilakukan untuk menjadi dasar untuk langkah-langkah berikutnya dalam penelitian.
2. Perumusan Masalah
Perumusan masalah penelitian ini berguna untuk memecahkan masalah dalam menganalisa dan merancang user interface Web Absensi. Peneliti akan berfokus pada perancangan Web Absensi.
3. Studi Literatur
Untuk mendukung hipotesis dan analisis yang dilakukan, penelitian ini akan menggunakan literatur terdahulu, jurnal, buku, dan artikel informasi sebagai landasan teori dan metode untuk pengolahan data.
4. Pengumpulan data
Tujuan observasi dan wawancara ini adalah untuk mengumpulkan data dan informasi pada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia dan mempelajari dan memahami cara kerja semua fitur yang ada pada sistem Web Absensi tersebut. Semua fitur yang telah dipahami sebelumnya akan dimasukkan dalam proses pengujian.
5. Implementasi Design Thinking
Implementasi design thinking pada Web Absensi dapat memahami kebutuhan pengguna dan mengimplementasikan fitur-fitur yang diharapkan dan didapatkan dari kebutuhan pengguna yang ada.
6. Pengujian SUS

Setelah kuesioner SUS disebar dan para responden yang telah dipilih telah memberikan penilaian mereka terhadap kesepuluh pertanyaan di dalam kuesioner tersebut, maka langkah selanjutnya adalah melakukan proses perhitungan untuk data-data tersebut.

Dalam penelitian ini, metode yang ditekankan dalam perancangan dan pengumpulan data adalah metode *Design Thinking*. Berikut tahapan dari Metode *Design Thinking* dalam membangun rancangan aplikasi pada penelitian ini.



Gambar 2. Metode Penelitian

Berdasarkan Gambar 2. maka metode penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

1. *Empathize*

Empathize Fase ini merupakan tahapan awal dalam rancang bangun desain UI/UX *Web Absensi*. Hal yang dibahas dalam fase ini yaitu pengumpulan data. Pada tahapan pengumpulan data, peneliti melakukan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner lokasi tempat kerja yang sudah menerapkan *Web Absensi*, yaitu lokasi kerja PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia Mangga dua Jakarta Utara.

2. *Define*

Setelah hasil wawancara diperoleh maka akan lanjut pada tahap selanjutnya yaitu tahap *DEFINE*. Pada tahap ini, peneliti harus dapat menggabungkan informasi yang mereka peroleh dari tahap sebelumnya untuk menghasilkan gagasan baru untuk menyelesaikan masalah PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia. Ide yang

didapatkan membuat sebuah *Web Absensi* digunakan untuk monitoring dan produktifitas karyawan supaya pengelolaan absensi menjadi lebih efektif dan efisien.

3. *Ideate*

Pada tahap selanjutnya yaitu *IDEATE* peneliti mengumpulkan berbagai macam ide yang telah didapatkan menjadi sebuah solusi yang inovatif kepada PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia. Dengan tujuan mengembangkan dan mendefinisikan masalah dan ide menjadi sebuah solusi pada tahap ini diperlukan sebuah metode dalam pemilihan ide yang telah ada yaitu dengan menggunakan *Wireframe*.

4. *Prototype*

Fase *prototype* digunakan untuk melihat gambaran atau rancangan ide dari hasil fase *Ideate*. Pada *prototype* akan dibuat *wireframe* sederhana untuk menguji tampilan *mockup* terhadap pengguna, apakah nanti tampilannya sudah berfungsi sesuai dengan keinginan pengguna. Untuk memudahkan dalam merancang fungsi pada aplikasi, maka pada penelitian ini menggunakan Figma untuk membuat tampilan *Web Absensi*.

5. *Testing*

Pada fase ini dilakukan penyempurnaan rancangan berdasarkan hasil pengujian terhadap prototipe *Web Absensi*. Pengujian dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *System Usability Scale* (SUS) digunakan karena merupakan pengujian yang menilai secara keseluruhan *web*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini dibangun sebuah rancangan design *Web Absensi* dengan pendekatan design thinking melalui tahapan sebagai berikut:

1. *Empathize*

Pada tahapan *empathize* mencakup kajian observasi dan wawancara kepada beberapa narasumber yang merupakan IT Support Kurir dan Sales PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia, yang melakukan Absensi secara manual. Sehingga didapatkan pokok permasalahan yang menjadi acuan untuk membuat rancangan design *Web Absensi* pada penelitian ini. Observasi yang peneliti lakukan di PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia, peneliti melihat secara langsung pekerjaan IT Support, Kurir dan Sales, belum ada absensi dan masih melakukan absensi secara manual. Wawancara dilakukan untuk menemukan masalah apa saja yang dihadapi pada tahapan melakukan absensi, proses wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan terhadap 5 orang yaitu 2 orang IT Support, 2 orang sales dan 1 orang kurir praktisi yaitu Arif

Febrianto, Ahmad sunansyah, Ariz, Dea Rizki Adelia, Erna Safitri selaku IT Support, kurir dan sales. Pengumpulan data untuk mendapatkan data tentang hasil uji kuesioner pada penelitian ini dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang akan digunakan untuk melakukan uji kuesioner.

2. Define

Pada tahapan ini, akan didefinisikan masalah yang didapat berdasarkan hasil observasi, wawancara. Masalah didapatkan dari hasil komunikasi dengan pengguna Web yaitu IT Support Kurir dan Sales menghasilkan apa kekurangan yang harus diperbaiki dan apa yang dibutuhkan dalam pengembangan. Permasalahan dalam *Affinity Mapping* dapat dilihat dalam tabel 1.

Tabel 1. *Affinity Mapping*

Affinity Mapping	
1	SOP tidak dijalankan
2	Belum pernah dilakukan sosialisasi resmi kepada IT Support Kurir dan Sales
3	IT Support Kurir dan Sales menganggap sistem baru ini merupakan beban baru untuk mereka
4	Kurangnya pengawasan dari tiap-tiap Manager atau atasan (memastikan bahwa sistem sudah diterapkan setiap harinya)
5	Web aplikasi absensi mobile sering mengalami Bug
6	Masih banyak karyawan yang belum dapat melakukan absensi camera.
7	Banyak ID Pengguna karyawan yang belum terdaftar dalam absensi online, mengakibatkan tidak dapat melakukan absensi online.
8	Fitur pada web aplikasi absensi online harus ditambah
9	Tidak semua karyawan dapat melakukan absensi
10	Motivasi yang rendah untuk mengikuti sistem baru ini
11	Web Aplikasi absensi mobile yang belum maksimal, karena teknisi hanya bisa melakukan absensi secara manual.
12	Kurangnya apresiasi
13	Sistem yang dianggap rumit

Kemudian permasalahan yang telah didapatkan dapat dikelompokkan ke dalam kelompok-kelompok yang sesuai dengan hubungan naturalnya. Manfaat metode ini biasa digunakan untuk menentukan dengan akurat masalah dalam situasi yang rumit, dengan harapan dapat menghasilkan strategi solusi untuk penyelesaian masalah tersebut. Seperti tersaji pada tabel 2.

Tabel 2. Pengelompokan *Affinity Mapping*

No	SYSTEM
1	IT Support Kurir dan Sales menganggap sistem baru ini merupakan beban baru untuk mereka
2	Web aplikasi absensi mobile sering mengalami Bug
3	Masih banyak teknisi yang belum dapat melakukan

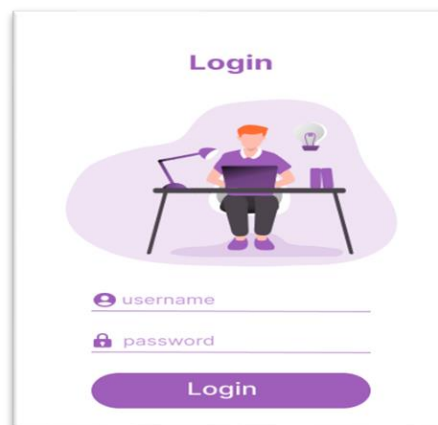
	absensi
4	Banyak ID Pengguna karyawan yang belum terdaftar dalam Web aplikasi absensi online, mengakibatkan tidak dapat melakukan absensi online
5	Fitur pada Web aplikasi absensi online harus ditambah
6	Tidak semua teknisi dapat melakukan absensi
7	Web aplikasi absensi online yang belum maksimal, karena teknisi hanya bisa melakukan absensi secara manual
8	Sistem yang dianggap rumit

3. Ideate

Tahapan ini, akan dikumpulkan ide-ide kemudian dibuatkan solusi dari masalah yang sudah di dapatkan pada fase *empathize*, dan masalah yang sudah di susun pada fase *define*. Ide yang dikumpulkan dibuat dalam bentuk *Wireframe*.

4. Prototype

Pada tahapan *prototype* web aplikasi mobile, peneliti membuat *design* atau tampilan yang telah disesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan pengguna, agar tampilan *prototype* lebih menarik dan memiliki fungsi yang diharapkan oleh pengguna. Seperti terlihat pada tampilan-tampilan dibawah ini. Seperti Gambar 3. yang menampilkan halaman login, Gambar 4. menampilkan halaman menu absensi online, Gambar 5. menampilkan halaman pengguna, Gambar 6. menampilkan halaman jabatan, Gambar 7. menampilkan halaman data absensi online



Gambar 3. Halaman Login



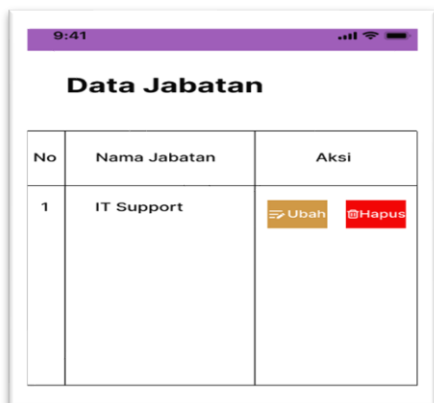
Gambar 4. Halaman halaman Menu Absensi Online



Gambar 7. Halaman Data Absensi Online



Gambar 5. Halaman Pengguna



Gambar 6. Halaman Jabatan

5. Testing

Pada tahapan ini, akan dilakukan uji coba pada *prototype* yang sudah dibuat pada subbab sebelumnya dengan menggunakan *usability testing* dengan memberikan kuesioner dan link pengujian *prototype* kepada 2 IT Support yang menggunakan web absensi dan juga kepada 2 sales dan 1 kurir. Berikut hasil tanggapan dari 5 orang calon pengguna yang melakukan pengujian *prototype* terlihat pada Gambar 8.

No	Nama	Posisi Pekerjaan	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	Arif Febrianto	IT Support	5	1	5	1	5	2	4	1	5	4
2	Dea Rizki Abella	Sales	3	3	3	3	3	3	4	2	4	2
3	Ahmad sunarsyah	IT Support	4	2	5	3	5	2	4	1	5	3
4	Ena Safitri	Sales	4	2	4	2	4	3	4	2	4	3
5	Aniz	Kurir	5	1	5	1	5	2	4	1	4	4

Gambar 8. Usability Testing

System Usability Scale (SUS) berisi 10 pertanyaan dimana para responden diberikan pilihan skala 1–5 untuk dijawab berdasarkan seberapa banyak mereka setuju dengan setiap pernyataan tersebut terhadap *prototype* yang telah dibuat dan diujikan. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju dan 5 berarti sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

Hasil dari kuesioner yang telah diberikan, akan dinilai menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mendapatkan hasil ukur dari *prototype* yang diujikan kepada calon pengguna. Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan rumus yang telah ditentukan untuk mendapatkan Skor SUS. Hasil penilaian skor SUS ditampilkan pada Gambar 9.

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Jumlah x 2,5
4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	35	87,5
2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	24	60
3	3	4	2	4	3	3	4	4	2	32	80
3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	28	70
4	4	4	4	4	3	3	4	3	1	34	85
Skor Ratarata (Hasil Akhir)											76,5

Gambar 9. Hasil Usability Testing

Nilai SUS sebesar 76,5 dihasilkan dari data dan hasil perhitungan tersebut. Nilai SUS lebih dari 70 dianggap acceptable dalam grade penilaian SUS (John Brooke, 2013). Ini menunjukkan bahwa Web Absensi telah memenuhi kategori kelayakan dan karna telah memenuhi kategori yang diterima. Hasil uji coba menunjukkan bahwa prototype web absensi yang didasarkan pada perhitungan SUS sudah memenuhi kebutuhan pengguna. *Design* web absensi dapat berfungsi sebagai acuan atau ide untuk menambahkan fitur yang dibutuhkan pengguna yang sebelumnya tidak ada.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menghasilkan *prototype* web absensi yang dirancang menggunakan *metode design thinking* yang menyesuaikan fitur untuk kebutuhan pengguna dan diuji menggunakan metode *usability*. Pengujian *usability* dengan perhitungan skala *usability system* (SUS), yang ditunjukkan pada gambar hasil pengujian *usability* (4.23), menemukan nilai SUS sebesar 76,5. Hasil ini menunjukkan bahwa desain *prototype* sudah dapat memenuhi ketentuan yang wajar untuk penilaian *usability testing*. Tiga tahap iterasi diperlukan untuk membuat *prototype* yang disesuaikan dengan persyaratan pengguna ketika perancangan dilakukan menggunakan metode *design thinking*.

Saran

Saran untuk penelitian lebih lanjut berdasarkan temuan dan kekurangan penelitian yang dilakukan sebagai berikut:

- Pengembangan *prototype* menjadikan aplikasi nyata berbasis web, karna peneliti hanya membuat *design prototypenya* saja sehingga dapat digunakan IT Support dan kurir.
- Menampilkan pekerjaan per-karyawan tiap bulan, sehingga dapat mengetahui jumlah karyawan yang sudah di kerjakan tiap karyawan.
- Dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi supaya fungsi dari aplikasi yang telah dibuat nantinya lebih bermanfaat bagi PT. Jasanet Mitra Networking Indonesia.
- Disiplin dalam memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat didalam aplikasi, karena kejujuran

merupakan poin utama untuk meraih sebuah kesuksesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Syakir Media Press.
- Agus Subagyo. (2020). Aplikasi Metode Riset: Praktik Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Mix Methods. In *Inteligensia Media*.
- Azmi, M., Kharisma, A. P., & Akbar, M. A. (2019). *Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Pemesanan Makanan Online dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus GrabFood)*. 3(8), 7963–7972.
- Batmetan, J. R., Komansilan, T., & Parera, A. (2021). Model Design Thinking Pada Perancangan Aplikasi Mobile Learning. *Ismart Edu: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 1(02), 23–30. <https://doi.org/10.53682/ise.v1i02.719>
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). Penelitian Kualitatif. In *CV.Pena Persada*. Retrieved from <http://repository.uinsby.ac.id/id/eprint/167/>
- Harumy, T.H.F., Julham Sitorus, M. L. (2018). Sistem Informasi Absensi Pada Pt . Cospar Sentosa Jaya Menggunakan Bahasa Pemrograman Java. *Jurnal Teknik Informartika*, 5(1), 63–70.
- Haryuda, D., Asfi, M., & Fahrudin, R. (2021). Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company. *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 8(1), 111–117. <https://doi.org/10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730>
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Nasution, A. F. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif*. CV. Harfa Creative.
- Novi Yona Sidratul Munti, & Dwi Asril Syaifuddin. (2020). Analisa Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1799–1805. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/655>
- Nugraha, A. R., & Yulianeu, A. (2018). Jurnal Manajemen Informatika Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web. *Jumika*, 5(2).
- Nurjaman, A. S., & Yasin, V. (2020). Konsep Desain Aplikasi Sistem Manajemen Kepegawaian Berbasis Web pada PT. Bintang

- Komunikasi Utama (Application design concept of web-based staffing management system at PT Bintang Komunikasi Utama). *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 143. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.363>
- Razi, A. A., Mutiaz, I. R., & Setiawan, P. (2018). Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan Ui/Ux Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. *Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia)*, 3(02), 219. <https://doi.org/10.25124/demandia.v3i02.1549>
- Rusanty, D. A., Tolle, H., & Fanani, L. (2019). Perancangan User Experience Aplikasi Mobile Lelensesia (Marketplace Penjualan Lele) Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(11), 10484–10493.
- Sari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi HapSari, I. P., Kartina, A. H., Pratiwi, A. M., Oktariana, F., Nasrulloh, M. F., & Zain, S. A. (2020). Implementasi Metode Pendekatan Design Thinking dalam Pembuatan Aplikasi Happy Cl. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 45–55.
- Sigit Hermawan, W. H. (2022). *Buku Ajar Metode Penelitian Bisnis (Kuantitatif dan Kualitatif)* UMSIDA PRESS.
- Syahrul, Y. (2019). Penerapan Design Thinking Pada Media Komunikasi Visual Pengenalan Kehidupan Kampus Bagi Mahasiswa Baru Stmik Palcomtech Dan Politeknik Palcomtech. *Jurnal Bahasa Rupa*, 2(2), 109–117. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v2i2.342>