

Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Absensi Kafe ABC Menggunakan Usability Testing dan System Usability Scale

Frans Kenny Chandra^{1*}, Wahyu Tisno Atmojo²

^{1,2}Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pradita

*email: frans.chandra@student.pradita.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.31603/komtika.v9i1.13216>

Received: 20-04-2025, Revised: 24-05-2025, Accepted: 29-05-2025

ABSTRACT

This research aims to analyze the user experience in using a web-based attendance application at the ABC cafe which functions as a living laboratory for Culinary Arts students. In the era of business digitalization, technology-based applications have become an important requirement to support business operations, including in the service sector such as cafes. The focus of this research is to evaluate the effectiveness of the User Interface (UI) design and User Experience (UX) of the attendance application using the Usability Testing method. This research involved 17 cafe worker respondents who were measured using the System Usability Scale (SUS) to get a system usability score. The research results show an average SUS score of 85.2, which indicates that this attendance application is included in the "Very Good" category. However, some improvements are suggested, such as removing the initial note feature, adding a notification feature, and improving personalization. It is hoped that this research can provide insight for application developers to improve the quality of UI and UX and become a reference for other businesses that want to adopt operational digitalization.

Keywords: *User interface, Business digitization, User experience, Usability testing, System Usability Scale.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi absensi berbasis web di kafe ABC yang berfungsi sebagai laboratorium hidup bagi mahasiswa *Culinary Arts*. Dalam era digitalisasi bisnis, aplikasi berbasis teknologi menjadi kebutuhan penting untuk mendukung operasional bisnis, termasuk di sektor jasa seperti kafe. Fokus penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi absensi tersebut menggunakan metode *Usability Testing*. Penelitian ini melibatkan 17 responden pekerja kafe yang diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) untuk mendapatkan skor kegunaan sistem. Hasil penelitian menunjukkan skor rata-rata SUS sebesar 85,2, yang mengindikasikan bahwa aplikasi absensi ini termasuk dalam kategori "Sangat Baik." Meskipun demikian, beberapa perbaikan disarankan, seperti penghapusan fitur catatan awal, penambahan fitur notifikasi, dan peningkatan personalisasi. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas UI dan UX serta menjadi referensi bagi bisnis lain yang ingin mengadopsi digitalisasi operasional.

Keywords: *User interface, Digitalisasi bisnis, User experience, Usability Testing, System Usability Scale.*

PENDAHULUAN

Di era dimana teknologi menjadi sebuah kemudahan bagi banyak orang, kegiatan yang biasanya dilakukan secara langsung dapat diubah dan dilakukan dengan bantuan teknologi secara online [1]. Adanya perubahan tersebut menyebabkan banyaknya aplikasi yang dikembangkan untuk memudahkan para pengguna dalam melakukan kegiatan mereka, diantaranya adalah perubahan digitalisasi bisnis. Digitalisasi bisnis adalah sebuah transformasi

strategis dari model bisnis konvensional menuju sistem yang sepenuhnya berbasis teknologi digital, di mana setiap proses bisnis dialihkan dari analog ke digital untuk mencapai efisiensi dan adaptasi yang lebih tinggi terhadap perkembangan teknologi [2]. Melalui digitalisasi, perusahaan dapat mengintegrasikan transaksi dan sistem kerja, yang tidak hanya memperbaiki efisiensi operasional, tetapi juga mengurangi keterlibatan manual dalam proses harian, sehingga menghasilkan output yang lebih optimal dan memungkinkan jangkauan pasar yang lebih luas [3]. Penerapan teknologi digital dalam bisnis ini menjadi penting untuk memperkuat daya saing perusahaan, menjadikannya lebih responsif terhadap perubahan dan mampu bertahan dalam era disrupsi teknologi [4].

Adanya perubahan tersebut menyebabkan banyaknya aplikasi yang berkembang, dan dengan adanya pengembangan aplikasi tersebut, penting bagi sebuah organisasi atau perusahaan dalam mengenal User Interface (UI) dan User Experience (UX). Kedua hal ini merupakan elemen penting dalam pengembangan aplikasi atau alat pemasaran digital berbasis website yang dirancang untuk memberikan pengalaman visual yang menarik dan interaktif bagi pengguna [5]. Dalam era digitalisasi bisnis, optimalisasi UI dan UX berbasis data telah menjadi bagian yang terintegrasi dalam proses desain banyak perusahaan, memungkinkan mereka untuk menyesuaikan tampilan dan interaksi yang paling efektif berdasarkan preferensi dan perilaku pengguna [6]. Melalui pendekatan ini, bisnis dapat lebih responsif terhadap kebutuhan pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih personal, dan memperkuat efektivitas di tengah perkembangan teknologi yang terus berubah [7]. Salah satu contoh usaha yang telah mengembangkan sebuah aplikasi untuk kemudahan para pegawainya sudah ada di kafe ABC di daerah Gading Serpong, sebuah laboratorium hidup untuk mahasiswa *Culinary Arts* dari suatu Universitas tertentu. *User Interface* (UI) adalah elemen antarmuka input dan output yang langsung melibatkan interaksi dengan pengguna akhir. UI mencakup berbagai elemen visual, seperti tombol yang dapat diklik, teks, gambar, field untuk memasukkan data, serta semua item yang memungkinkan interaksi langsung dengan sistem [8] [9]. Penelitian ini penting untuk dilakukan karena dalam era digitalisasi yang semakin berkembang, penggunaan aplikasi berbasis teknologi telah menjadi kebutuhan utama dalam mendukung operasional bisnis, termasuk di sektor jasa seperti kafe. Urgensi penelitian dapat ditekankan dengan menjelaskan bahwa meskipun banyak bisnis telah mengadopsi digitalisasi, masih terdapat tantangan dalam penerapan UI/UX yang optimal, terutama bagi pekerja non-teknis. Tanpa evaluasi usability yang tepat, aplikasi yang seharusnya membantu operasional justru bisa menjadi penghambat efisiensi kerja. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi mendesak untuk memastikan bahwa aplikasi absensi yang digunakan benar-benar memberikan manfaat dan kemudahan bagi pegawai kafe, serta untuk menghindari potensi resistensi penggunaan akibat desain yang kurang intuitif. Aplikasi yang dirancang dengan baik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi elemen strategis untuk meningkatkan efisiensi kerja, kepuasan pengguna, dan daya saing bisnis. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, Permasalahan utama yang ingin dipecahkan adalah apakah desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) aplikasi tersebut sudah sesuai dan mendukung pegawai kafe dalam menggunakan sistem. Penelitian ini berfokus pada analisis pengalaman pengguna menggunakan *Usability Testing* dan *System Usability Scale* (SUS) dalam implementasi

aplikasi absensi di kafe ABC dengan tujuan untuk mengevaluasi seberapa efektif sistem tersebut dalam membantu para pekerja menjalankan absensi.

Penelitian terkait telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Nasution meneliti tentang pengembangan UI/UX pada aplikasi web, yang menemukan bahwa penggunaan *Usability Testing* dalam mengembangkan aplikasi web tersebut menghasilkan nilai SUS yang tinggi [10]. Selanjutnya, Kamińska dalam penelitiannya mengenai penggunaan *Usability Testing* pada aplikasi *Virtual Reality* mengungkapkan bahwa hasil penelitian menunjukkan potensi besar dalam pengembangan lebih lanjut setelah dilakukan *Usability Testing* [11]. Penelitian lainnya oleh Freitas membahas studi literatur keuntungan dan tantangan *Usability Testing* berbasis *Virtual Reality*, dengan hasil menunjukkan *Usability Testing* dapat digunakan sebagai acuan peneliti dalam pengembangan produk [12]. Kushendirawan juga meneliti tentang evaluasi pengalaman pengguna aplikasi Halodoc dengan *User Experience Questionnaire* dan *Usability Testing*, yang menghasilkan pentingnya keterlibatan pengguna dalam menghasilkan design yang ramah untuk pengguna [13]. Terakhir, Ahmad mengkaji penggunaan aplikasi edukasi *mobile* pada kalangan pascasarjana dan sarjana menggunakan *Usability Testing*, dan menyimpulkan bahwa penggunaan *Usability Testing* menunjukkan efektivitas dan efisiensi yang baik serta tingkat kepuasan yang cukup besar, namun tetap memerlukan perbaikan signifikan berdasarkan masukan peserta [14]. Penelitian-penelitian ini menjadi dasar penting dalam mendukung penelitian ini karena memberikan wawasan tentang pentingnya penggunaan *Usability Testing* dalam mengevaluasi pengalaman pengguna.

Lantas metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah *Usability Testing*, yang bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi absensi pekerja di kafe ABC. *Usability Testing* dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengidentifikasi bagaimana pengguna berinteraksi secara langsung dengan aplikasi, serta mengukur kepuasan mereka selama penggunaan, yang tidak dapat diperoleh melalui metode survei semata. Proses ini melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarkan kepada pegawai kafe, di mana mereka diminta untuk menyelesaikan serangkaian tugas menggunakan aplikasi yang sudah ada. Data yang diperoleh akan dianalisis dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk memberikan nilai aspek-aspek UX yang perlu ditingkatkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas UI dan UX, sehingga aplikasi absensi dapat lebih efektif mendukung efisiensi kerja di sektor jasa. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi bisnis lain yang ingin mengadopsi digitalisasi operasional. Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada fokus studi *usability testing* yang diterapkan secara langsung pada aplikasi absensi di lingkungan kafe edukatif, yang berfungsi sebagai laboratorium hidup bagi mahasiswa. Hingga saat artikel ini ditulis, sangat sedikit penelitian yang mengkaji *usability testing* terhadap sistem operasional internal seperti absensi, khususnya di sektor kafe. Sebagian besar studi sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aplikasi pendidikan, layanan kesehatan, maupun e-commerce. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dikatakan sebagai salah satu studi awal, bahkan kemungkinan satu-satunya, yang mengkaji secara mendalam pengalaman pengguna dari aplikasi absensi berbasis web di sektor kafe layanan, khususnya dalam konteks pendidikan vokasional. Pendekatan ini memberikan kontribusi nyata dalam

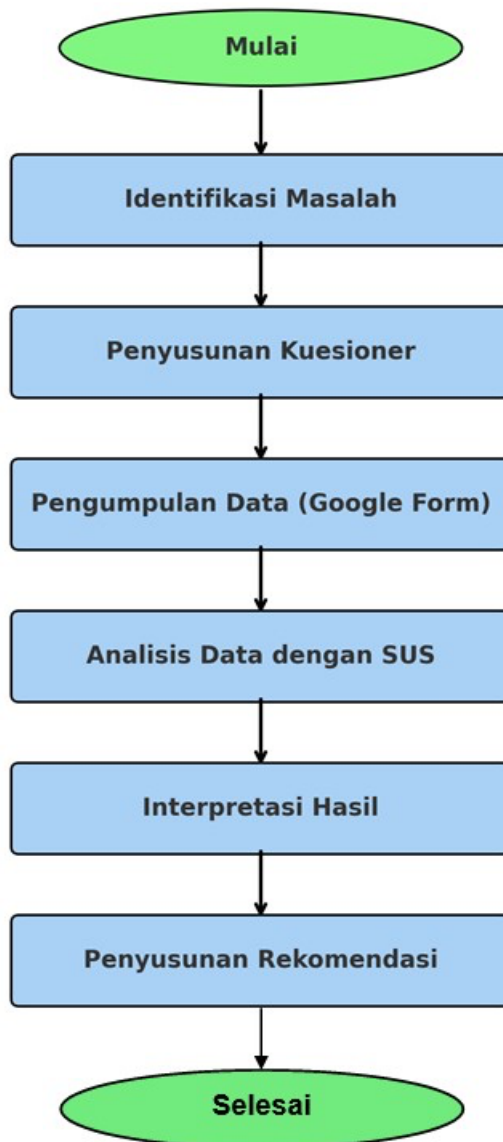
literatur UX, terutama mengenai adopsi teknologi pada sektor jasa dengan partisipan non-teknis sebagai pengguna utama.

METODE

Dikarenakan subjek penelitian sudah digunakan oleh para pekerja, Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yakni *Usability Testing* untuk menganalisis dan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi absensi pekerja kafe ABC. Berikut merupakan alur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Tahap pertama adalah identifikasi masalah, yaitu dengan mengidentifikasi permasalahan yang ada serta menyusun kuesioner yang relevan terkait penggunaan aplikasi oleh pekerja kafe ABC. Selanjutnya, dilakukan pengumpulan data melalui penyebaran *Google Form* kepada para pekerja kafe ABC untuk memperoleh data kuantitatif mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) dengan pendekatan statistik deskriptif untuk menggambarkan pola penggunaan serta tingkat kepuasan pengguna. Setelah itu, hasil analisis dibahas dengan mengaitkannya pada teori-teori yang relevan guna mengevaluasi efektivitas aplikasi dalam mendukung pekerjaan para pekerja. Terakhir, disusun kesimpulan berdasarkan temuan penelitian dan diberikan rekomendasi yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Usability testing merupakan metode untuk menilai dan menguji pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi atau sistem yang dirancang untuk pengguna [15]. Teknik ini memungkinkan pengembang untuk mengidentifikasi potensi masalah pada tahap awal pengembangan, sehingga risiko ketidakpuasan pengguna dapat diminimalkan. Dalam beberapa tahun terakhir, metode *Usability Testing* telah berkembang menjadi pendekatan yang lebih terstruktur dalam mengevaluasi pengalaman pengguna. Tidak hanya digunakan untuk mengidentifikasi masalah dalam desain antarmuka, usability testing juga semakin banyak diterapkan dalam berbagai sistem berbasis web dan aplikasi *mobile* untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna.

Salah satu pendekatan yang umum digunakan adalah kombinasi *usability testing* dengan *System Usability Scale* (SUS), yang memungkinkan pengukuran tingkat kegunaan secara kuantitatif dan memberikan wawasan mendalam mengenai persepsi pengguna. Dengan metode ini, pengembang dapat memperoleh umpan balik langsung dari pengguna yang kemudian digunakan sebagai dasar dalam perbaikan dan pengembangan sistem lebih lanjut. Dalam konteks penelitian ini, *usability testing* diterapkan untuk menilai pengalaman pekerja kafe ABC dalam menggunakan aplikasi absensi. Hasil dari evaluasi ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai sejauh mana aplikasi telah memenuhi kebutuhan pengguna serta aspek-aspek yang perlu ditingkatkan agar sistem lebih efektif dan mudah digunakan. Dari perspektif informatika, metode *Usability Testing* merupakan bagian dari rekayasa perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan sistem. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, metode ini digunakan untuk mengidentifikasi kendala interaksi antara pengguna dan sistem, mengukur tingkat kegunaan sistem berdasarkan respons pengguna, dan memberikan rekomendasi berbasis data untuk peningkatan antarmuka dan pengalaman pengguna. Gambar 1 adalah visualisasi alur metode penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini.



Gambar 1. Visualisasi Alur Metode Penelitian

Penelitian ini akan dimulai dengan membuat skenario pengujian berdasarkan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh pekerja, seperti mencatat kehadiran, melihat jadwal, dan mengakses laporan kehadiran. Selanjutnya, kriteria partisipan akan ditentukan, yaitu pekerja kafe yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi absensi saat ini. Skenario pengujian tersebut kemudian akan dicantumkan ke dalam survei, dengan pertanyaan-pertanyaan yang relevan untuk menggali pengalaman dan persepsi pengguna terhadap aplikasi yang telah ada.

Tabel 1. Pernyataan Usability Testing

No	Pernyataan
1	Saya merasa terbantu dengan sistem absensi ini.
2	Sistem absensi ini mudah digunakan.
3	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan sistem absensi ini.

No	Pernyataan
4	Fitur yang tersedia di sistem absensi ini sudah mencukupi kebutuhan saya.
5	Saya merasa bahwa berbagai fungsi dalam sistem absensi ini terintegrasi dengan baik.
6	Saya merasa bahwa sistem absensi ini memiliki terlalu banyak ketidakkonsistenan.
7	Saya merasa bahwa kebanyakan orang akan cepat menguasai cara menggunakan sistem absensi ini.
8	Saya merasa bahwa sistem absensi ini sangat membingungkan untuk digunakan.
9	Saya percaya diri saat menggunakan sistem absensi ini.
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum saya bisa terbiasa dengan sistem absensi ini.

Perhitungan SUS dilakukan dengan menggunakan skala Likert 5 poin, yaitu 'Sangat Tidak Setuju' diberi nilai 1, 'Tidak Setuju' bernilai 2, 'Netral' bernilai 3, 'Setuju' bernilai 4, dan 'Sangat Setuju' bernilai 5. Responden diminta untuk memberikan penilaian terhadap 10 pernyataan dalam SUS berdasarkan persepsi subyektif mereka [16]. Pendekatan ini digunakan untuk mengukur persepsi, kepuasan, dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi yang diujikan secara kuantitatif. Ada beberapa pertanyaan terbuka yang diberikan kepada partisipan yang berupa timbal balik untuk pengembang selanjutnya. Tabel 1 menunjukkan list pertanyaan yang digunakan untuk menanyakan uji *usability testing*

Tabel 2. Pertanyaan Tambahan

No	Pertanyaan
1	Apakah Anda merasa informasi yang disajikan di website absensi ini tersaji dengan jelas?
2	Apakah Anda mengalami masalah teknis saat menggunakan website absensi ini? Jika ya, mohon dijelaskan.
3	Bagaimana kesan Anda terhadap tampilan visual website absensi ini?
4	Apakah ada fitur yang Anda rasa hilang atau perlu ditambahkan ke website absensi ini?
5	Apakah ada saran atau kritik yang ingin Anda sampaikan untuk meningkatkan kualitas website absensi ini?

Setiap partisipan akan diminta untuk mengisi kuisioner sesuai dengan apa yang dirasakan oleh partisipan saat melakukan absensi menggunakan aplikasi yang sudah ada. Data yang diperoleh selama pengujian akan diolah untuk mengevaluasi aspek efektivitas, seperti kemampuan menyelesaikan tugas, dan tingkat kepuasan pengguna. Masukan dari partisipan akan dikumpulkan melalui survei, kemudian dianalisis untuk menghasilkan nilai kepuasan pengguna serta rekomendasi pengembangan yang perlu dilakukan oleh pengembang.

Berdasarkan hasil analisis, kesimpulan dari kepuasan pengguna akan menjadi tolak ukur untuk mengatasi kendala yang ditemukan.

Penghitungan skor dalam penelitian ini menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), yakni sebuah metode evaluasi yang dirancang untuk mengukur tingkat kegunaan suatu sistem, aplikasi, atau produk. SUS dilakukan berdasarkan aturan berikut :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, jumlah dari setiap pertanyaan yang diperoleh dari skor pengguna akan dikurang dengan 1.
2. Setiap pertanyaan yang bernomor genap, jumlah akhir yang diperoleh dari nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang diperoleh dari pengguna.
3. Skor SUS diperoleh melalui hasil penjumlahan skor untuk setiap pertanyaan dan kemudian akan dikalikan dengan 2,5.
4. Aturan penilaian digunakan untuk 1 responden. Untuk perhitungan lebih lanjut, skor SUS dari masing-masing responden akan dicari skor rata-ratanya dengan cara melakukan penjumlahan terhadap seluruh skor dan kemudian dibagi dengan jumlah responden. Nilai rata-rata ini memberikan gambaran umum tentang tingkat kegunaan sistem berdasarkan persepsi keseluruhan responden. Hasil akhir dari perhitungan ini dapat digunakan sebagai acuan dalam evaluasi dan pengembangan sistem lebih lanjut. Berikut adalah rumus menghitung skor SUS:

$$\underline{x} = \frac{\sum x}{n}$$

$\underline{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah responden

Gambar 2. Rumus menghitung skor SUS

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan melalui survei ke 17 responden dengan metode *System Usability Scale* (SUS) dan beberapa pertanyaan terbuka dalam survei. Berikut adalah hasil dari survey yang telah dilakukan berdasarkan dengan form yang telah ditentukan.

Tabel 3. Hasil Data seluruh Responden

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	3	3	3	3	3	1	5	1	5	3
2	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3
3	5	5	1	5	5	4	5	1	5	1
4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3
8	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3
9	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2

Responden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
10	5	5	3	5	5	2	4	2	4	4
11	5	5	5	5	5	2	4	4	5	4
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
13	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	5	5	4	5	5	3	5	2	5	3
16	4	4	2	4	4	2	4	2	4	2
17	5	5	5	5	5	1	5	1	5	1

Dari hasil survey yang telah dikumpulkan, data dari satu responden akan digunakan dalam perhitungan SUS. Berikut adalah data dari 1 responden, yakni responden ke-17.

Tabel 4. Data yang diperoleh dari 1 Responden

Pertanyaan	Skor
Q1	5
Q2	5
Q3	5
Q4	5
Q5	5
Q6	1
Q7	5
Q8	1
Q9	5
Q10	1

Pada tahap selanjutnya, data pada Tabel 3 kemudian dihitung dengan aturan sesuai dengan metode SUS. Masing-masing pertanyaan yang memiliki nomor yang ganjil, skor pengguna akan dikurangi 1, dan masing-masing pertanyaan yang memiliki nomor yang genap, maka skor pengguna akan dikurangi 5. Kemudian dilakukan proses perhitungan skor SUS dengan menjumlahkan skor pada penilaian responden yang dimulai dari Q1 sampai dengan Q10. Setelah dijumlahkan, lalu dikalikan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir. Di bawah ini adalah hasil dari perhitungan 1 responden pada Tabel 4.

Tabel 5. Data hasil hitung SUS

Pertanyaan	Skor Asli	Skor Setelah Penyesuaian
Q1	5	4
Q2	5	0
Q3	5	4
Q4	5	0

Pertanyaan	Skor Asli	Skor Setelah Penyesuaian
Q5	5	4
Q6	1	4
Q7	5	4
Q8	1	4
Q9	5	4
Q10	1	4
Jumlah		36
Jumlah *2.5		90

Hasil dari nilai rata-rata yang telah didapatkan dari 17 responden adalah 1.450, kemudian dibagi dengan jumlah daripada responden dengan cara menggunakan rumus dalam menemukan hasil rata-rata skor SUS sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{1450}{17} = 85,29$$

$$\bar{x} = \text{Skor rata - rata}$$

Maka rata-rata hasil SUS yang diperoleh adalah 85,2. Hasil tersebut masuk ke kelompok dengan penilaian berdasarkan Tabel 5.

Tabel 6. Penilaian Skor SUS

SUS Score	Nilai	Penilaian
>80.3	A	Sangat Baik
68 - 80.3	B	Baik
68	C	Kurang Baik
51 - 68	D	Kurang
<51	F	Buruk

Dalam pertanyaan terbuka, responden memberikan beberapa saran untuk meningkatkan sistem. Beberapa di antaranya adalah menghapus pertanyaan awal yang berupa catatan pada sistem absensi, menambahkan fitur notifikasi, memungkinkan absensi jarak jauh, serta menambahkan foto pengguna untuk keperluan identifikasi. Berdasarkan Tabel 6, didapatkan hasil perhitungan rata-rata skor SUS sebesar 85,2 dengan rentang kecukupan yang berada pada posisi tinggi atau nilai A. Beberapa temuan penting yang dikemukakan langsung oleh para partisipan dalam penelitian ini mencakup:

1. Adanya Kebingungan dalam Penggunaan Sistem, dimana sebagian dari partisipan menyarankan untuk menghapus pertanyaan awal di sistem absensi. Hal ini memiliki kemungkinan besar disebabkan oleh fitur catatan pada awal alur absensi, dimana

partisipasi diharuskan untuk mengisi catatan yang berupa ambisi yang akan mereka gapai di hari tersebut. Fitur tersebut disarankan untuk diubah atau ditiadakan secara sepenuhnya oleh beberapa partisipan.

2. Sebagian besar pengguna merasa sistem absensi ini membantu dan mudah digunakan, namun tetap memerlukan penyempurnaan, seperti penambahan personalisasi, notifikasi, dan fitur jarak jauh. Fitur personalisasi foto pengguna, dan notifikasi dapat disarankan untuk menjadi bagian perkembangan selanjutnya. Namun, fitur absensi jarak jauh dapat menjadi risiko dan dapat disalahgunakan oleh pekerja, hal ini wajib untuk dipertimbangkan oleh tim pengembang.

Dari perspektif *Human-Computer Interaction* (HCI), Usability merupakan konsep utama dalam interaksi manusia dan komputer yang dapat dikaitkan dengan konsep sistem sosioteknis. Tujuan utama dari pembaruan ini adalah untuk mengorganisasi, menyempurnakan, dan menyatukan konsep-konsep yang berkaitan dengan dua proses utama: spesifikasi kebutuhan kualitas perangkat lunak dan sistem, serta evaluasi kualitas perangkat lunak, yang didukung oleh proses pengukuran kualitas sistem dan perangkat lunak yang berhubungan antar manusia, tujuannya, dan komputer [17] [18]. Nilai SUS sebesar 85,2 menunjukkan bahwa sistem absensi memiliki tingkat usability yang sangat baik. Dalam konteks *usability heuristics* yang dikemukakan oleh Jakob Nielsen, sistem ini menunjukkan keunggulan dalam hal efisiensi penggunaan, di mana pekerja dapat menyelesaikan tugas absensi dengan cepat dan tanpa hambatan yang berarti. Selain itu, kemudahan belajar (*learnability*) juga terlihat dari hasil survei, di mana sebagian besar responden dapat menggunakan sistem tanpa kesulitan yang signifikan.

Namun, masih terdapat area yang dapat diperbaiki, seperti fitur catatan pada sistem absensi yang menyebabkan kebingungan bagi beberapa pengguna. Berdasarkan salah satu prinsip heuristik yakni "*recognition rather than recall*", dimana dalam kasus ini desain diharapkan dapat mengurangi beban ingatan pengguna dengan menyajikan elemen, aksi, dan pilihan secara langsung, sehingga pengguna tidak diharuskan mengingat informasi dari satu bagian antarmuka ke bagian lain [19]. sistem dapat ditingkatkan dengan menyediakan panduan atau penjelasan tambahan mengenai fitur tersebut agar pengguna tidak mengalami kebingungan saat mengisi catatan. Lebih lanjut, jika dianalisis menggunakan pendekatan *heuristic evaluation* dari Jakob Nielsen, beberapa temuan dari pertanyaan terbuka juga dapat dikaitkan dengan prinsip-prinsip kegunaan. Misalnya, saran untuk menghapus fitur catatan awal mencerminkan kurangnya *consistency and standards* serta pelanggaran terhadap prinsip *recognition rather than recall*, di mana pengguna diharuskan mengingat dan mengisi informasi yang tidak secara langsung berkaitan dengan tugas utama mereka, yaitu absensi. Selain itu, permintaan untuk menambahkan notifikasi menunjukkan bahwa sistem belum sepenuhnya memenuhi prinsip *visibility of system status*, karena pengguna tidak mendapatkan umpan balik real-time terkait kehadiran mereka. Dengan mengaitkan hasil survei terhadap prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa meskipun nilai SUS menunjukkan kualitas sistem yang sangat baik, evaluasi heuristik dapat mengungkap potensi peningkatan yang lebih mendalam dan terarah.

Dari perspektif rekayasa perangkat lunak (*software engineering*), hasil survei menunjukkan bahwa sistem absensi ini memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut

guna meningkatkan pengalaman pengguna. Salah satu tantangan utama adalah optimalisasi fitur berdasarkan umpan balik pengguna, yang dapat dilakukan dengan pendekatan *User-Centered Design* (UCD). Metode ini merupakan pendekatan perancangan yang menitikberatkan pada kebutuhan pengguna. Aplikasi yang dikembangkan dengan pendekatan UCD akan dioptimalkan dengan memusatkan perhatian pada kebutuhan pengguna akhir, sehingga diharapkan aplikasi tersebut dapat menyesuaikan diri dengan kebutuhan pengguna tanpa menuntut perubahan perilaku dari mereka [20].

Dalam siklus pengembangan perangkat lunak, pendekatan *Agile Development* dapat diterapkan untuk skala operasional kafe dalam melakukan iterasi perbaikan secara bertahap, seperti menambahkan fitur notifikasi dan absensi jarak jauh berdasarkan umpan balik yang telah dikumpulkan. Selain itu, dalam aspek perancangan sistem, penting untuk memperhatikan modularitas agar fitur-fitur baru dapat ditambahkan tanpa mengganggu fungsionalitas utama. Hasil ini mengindikasikan aplikasi absensi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan dikatakan sudah terpenuhi. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan sistem absensi berbasis web di kafe ABC telah memberikan dampak positif bagi pekerja. Dengan perbaikan dan pengembangan fitur yang diusulkan, sistem ini memiliki potensi untuk menjadi alat yang lebih efisien dan *user-friendly*.

KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil menganalisis implementasi sistem absensi berbasis web di kafe ABC yang berfungsi sebagai laboratorium hidup bagi mahasiswa *Culinary Arts*. Penelitian ini menunjukkan bahwa desain *User Interface* (UI) dan *User Experience* (UX) memainkan peran kunci dalam memastikan keberhasilan implementasi sistem digital. Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) yang dilakukan terhadap 17 responden, diperoleh rata-rata skor SUS sebesar 85,2, yang menempatkan aplikasi absensi pada kategori A (Sangat Baik). Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi absensi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan diterima dengan baik. Beberapa temuan penting dalam penelitian ini adalah adanya kebingungan terkait fitur catatan pada awal alur absensi yang disarankan untuk dihapus atau dimodifikasi. Selain itu, meskipun aplikasi ini sudah dirasa bermanfaat, penulis menyarankan mempertimbangkan untuk menambah fitur seperti notifikasi, personalisasi dengan foto pengguna, serta memungkinkan absensi jarak jauh. Namun, fitur absensi jarak jauh perlu dipertimbangkan lebih lanjut untuk mencegah potensi penyalahgunaan. Penelitian ini juga menawarkan peluang untuk eksplorasi lebih lanjut, seperti pengembangan fitur yang lebih personal, evaluasi terhadap kemungkinan risiko penggunaan absensi jarak jauh, dan studi longitudinal untuk mengukur dampak implementasi sistem terhadap produktivitas pekerja.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] N. R. Wiwesa, "User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan," *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, Vol. 3, No. 2, Pp. 17–31, 2021, [Online]. Available: <https://Scholarhub.Ui.Ac.Id/Jsht/Vol3/Iss2/2>
- [2] B. Harto, T. Sumarni, A. Dwijayanti, R. Komalasari, And S. Widyawati, "Transformasi Bisnis Umkm Sanfresh Melalui Digitalisasi Bisnis Pasca Covid 19," *Ikra-Ith Abdimas*,

- Vol. 6, No. 2, Pp. 9–15, 2022, Doi: <https://doi.org/10.37817/Ikra-Ithabdimas.V6i2.2399>.
- [3] A. A. R. Agus Rohmat Hidayat, Nur Alifah, “Kontribusi Digitalisasi Bisnis Dalam Menyokong Pemulihan Ekonomi Dan Mengurangi Tingkat Pengangguran Di Indonesia,” *Journal Syntax Idea*, Vol. V, No. IX, Pp. 1–19, 2023.
 - [4] M. Sulchan, M. Zulfa Maslihatin, And A. Yulikah, “Peran Digitalisasi Bisnis Terhadap Pemulihan Ekonomi Dalam Meminimalisir Pengangguran Di Indonesia,” *Prosiding Seminar Nasional Management, Ekonomi, Dan Akuntansi*, Vol. 6, Pp. 941–948, 2021, [Online]. Available: <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/senmea/article/view/831/875>
 - [5] M. F. Widiyantoro, N. Heryana, A. Voutama, And N. Sulistiyowati, “Perancangan Ui / Ux Aplikasi Toko Kue Dengan Metode Design Thinking,” *Information Management For Educators And Professionals : Journal Of Information Management*, Vol. 7, No. 1, P. 1, Dec. 2022, Doi: <https://doi.org/10.51211/Imbi.V7i1.1949>.
 - [6] A. Narayanan, A. Mathur, M. Chetty, And M. Kshirsagar, “Dark Patterns: Past, Present, And Future,” *Queue*, Vol. 18, No. 2, Pp. 67–92, 2020, Doi: <https://doi.org/10.1145/3400899.3400901>.
 - [7] A. Oulasvirta, N. R. Dayama, M. Shiripour, M. John, And A. Karrenbauer, “Combinatorial Optimization Of Graphical User Interface Designs,” *Proceedings Of The Ieee*, Vol. 108, No. 3, Pp. 434–464, 2020, Doi: <https://doi.org/10.1109/Jproc.2020.2969687>.
 - [8] E. F. Yehdeya, C. H. Primasari, T. A. Purnomo Sidhi, Y. P. Wibisono, D. B. Setyohadi, And M. Cininta, “Analisis User Interface (Ui) Dan User Experience (Ux) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (Ucd),” *Jiko (Jurnal Informatika Dan Komputer)*, Vol. 7, No. 1, P. 137, 2023, Doi: <https://doi.org/10.26798/Jiko.V7i1.757>
 - [9] M. A. Muhyidin, M. A. Sulhan, And A. Sevtiana, “Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma,” *Jurnal Digit*, Vol. 10, No. 2, P. 208, 2020, Doi: <https://doi.org/10.51920/Jd.V10i2.171>.
 - [10] W. S. L. Nasution And P. Nusa, “Ui/Ux Design Web-Based Learning Application Using Design Thinking Method,” *Arrus Journal Of Engineering And Technology*, Vol. 1, No. 1, Pp. 18–27, 2021, Doi: <https://doi.org/10.35877/Jetech532>.
 - [11] D. Kamińska, G. Zwoliński, And A. Laska-Leśniewicz, “Usability Testing Of Virtual Reality Applications—The Pilot Study,” *Sensors*, Vol. 22, No. 4, 2022, Doi: <https://doi.org/10.3390/S22041342>.
 - [12] F. V. De Freitas, M. V. M. Gomes, And I. Winkler, “Benefits And Challenges Of Virtual-Reality-Based Industrial Usability Testing And Design Reviews: A Patents Landscape And Literature Review,” *Applied Sciences (Switzerland)*, Vol. 12, No. 3, 2022, Doi: <https://doi.org/10.3390/App12031755>.
 - [13] M. A. Kushendriawan, H. B. Santoso, P. O. H. Putra, And M. Schrepp, “Evaluating User Experience Of A Mobile Health Application ‘Halodoc’using User Experience Questionnaire And Usability Testing,” *Jurnal Sistem Informasi*, Vol. 17, No. 1, Pp. 58–71, 2021.
 - [14] N. A. N. Ahmad And M. Hussaini, “A Usability Testing Of A Higher Education Mobile Application Among Postgraduate And Undergraduate Students,” *International Journal Of Interactive Mobile Technologies*, Vol. 15, No. 9, Pp. 88–102, 2021, Doi: <https://doi.org/10.3991/Ijim.V15i09.19943>.
 - [15] W. Buana And B. Nurina Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing Pada Aplikasi Android Course,” Vol. 5, No.

- 2, Pp. 91–97, 2022, [Online]. Available: [Http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Doubleclick](http://E-Journal.Unipma.Ac.Id/Index.Php/Doubleclick)
- [16] E. Kurniawan, N. Nofriadi, And A. Nata, “Penerapan System Usability Scale (Sus) Dalam Pengukuran Kebergunaan Website Program Studi Di Stmik Royal,” *Journal Of Science And Social Research*, Vol. 5, No. 1, P. 43, 2022, Doi: <https://doi.org/10.54314/Jssr.V5i1.817>.
- [17] M. R. Roosdhani, J. Widagdo, And E. A. Amelia, “Usability Analysis In Paasaar.Com Application Using The System Usability Scale (Sus) Approach,” *International Journal Of Economics, Business And Accounting Research (Ijebbar)*, Vol. 6, No. 1, P. 839, 2022, Doi: <https://doi.org/10.29040/Ijebbar.V6i1.4065>.
- [18] S. Diederich, A. B. Brendel, S. Morana, And L. Kolbe, “On The Design Of And Interaction With Conversational Agents: An Organizing And Assessing Review Of Human-Computer Interaction Research,” *J Assoc Inf Syst*, Vol. 23, No. 1, Pp. 96–138, 2022, Doi: <https://doi.org/10.17705/1jais.00724>.
- [19] R. Sobrino-Duque, N. Martínez-Rojo, J. M. Carrillo-De-Gea, J. J. López-Jiménez, J. Nicolás, And J. L. Fernández-Alemán, “Evaluating A Gamification Proposal For Learning Usability Heuristics: Heureka,” *International Journal Of Human Computer Studies*, Vol. 161, No. April 2021, 2022, Doi: <https://doi.org/10.1016/J.Ijhcs.2022.102774>.
- [20] S. Setiawansyah, Q. J. Adrian, and R. N. Devija, “Penerapan Sistem Informasi Administrasi Perpustakaan Menggunakan Model Desain User Experience,” *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, vol. 11, no. 1, pp. 24–36, 2021, doi: <https://doi.org/10.34010/jamika.v11i1.3710>.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)
