



**ANALISIS PERANCANGAN *UI UX* SEBAGAI VISUALISASI PENILAIAN
KINERJA KARYAWAN BIRENTCAR BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR



Oleh:

Sally Febriana Monica

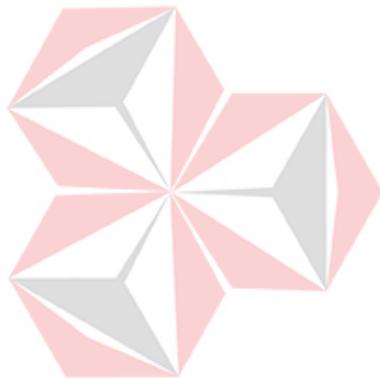
17410100187

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

**ANALISIS PERANCANGAN *UI UX* SEBAGAI VISUALISASI PENILAIAN
KINERJA KARYAWAN BIRENCTCAR BERBASIS WEBSITE**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana
Komputer**



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Disusun Oleh:

Nama	: Sally Febriana Monica
NIM	: 17410100187
Program Studi	: S1 Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2022**

TUGAS AKHIR

ANALISIS PERANCANGAN UI UX SEBAGAI VISUALISASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN BIRENTCAR BERBASIS WEBSITE

Dipersiapkan dan disusun oleh

Sally Febriana Monica

NIM : 17410100187

Telah diperiksa, dibahas dan disetujui oleh Dewan Pembahas

Pada : 14 Februari 2022

Susunan Dewan Pembahas

Pembimbing:

- I. Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN 0731057301
- II. Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom.
NIDN 0723037707

Pembahas:

- I. Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.
NIDN 0731017601


Anjik Sukmaaji
cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prod1 S1 Sistem
Informasi, email=anjik@dinamika.ac.id,
c=US
2022.02.15 08:25:41 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.14
14:46:48 +07'00'


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.15
09:45:11 +07'00'

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana


Digitally signed by
Universitas Dinamika
Date: 2022.02.15
16:12:48 +07'00'

Tri Sagirani, S.Kom., M.MT.

NIDN 0731017601

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

UNIVERSITAS DINAMIKA



Untuk yang selalu menanyakan “Kapan sidang?” tolong dipahami kalimat dibawah ini.

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Bukan tentang menemukan dirimu sendiri, tapi tentang menciptakan dirimu sendiri. Hidup bukan hanya tentang apa yang terjadi, tapi bagaimana cara kita menanggapi. Bukan tentang seberapa cepat tetapi “Everything has its time”.



Dalam nama Bapa, Putra dan Roh Kudus. Saya ucapkan terimakasih kepada manusia hebat kedua orang tua dan keluarga saya, serta manusia baik yang selalu mengulurkan tangannya untuk saya Ketika orang lain menutup telinga mereka. Yang tidak pernah lelah untuk memberikan dukungan dan bimbingan kepada saya, Terima kasih saya ucapkan.

UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai Mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Sally Febriana Monica
NIM : 17410100187
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Tugas Akhir
Judul Karya : ANALISIS PERANCANGAN UI UX SEBAGAI

VISUALISASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN

BIRENTCAR BERBASIS WEBSITE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pembangunan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royaliti Non-Eksklusif (Non-Exclusive royaliti Free Right) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelolah dalam bentuk pangkalan data (database) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat Tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Desember 2021

Yang menyatakan



Sally Febriana Monica

NIM: 17410100187

ABSTRAK

Birentcar Transport merupakan salah satu perusahaan jasa yang bergerak dibidang jasa tour and travel serta penyedia penyewaan kendaraan yang berada di daerah Puri Indah, Jawa Timur sejak tahun 2017. Salah satu proses bisnis yang dijalankan di perusahaan ini adalah penilaian kinerja karyawan. Sistem penilaian kinerja karyawan pada perusahaan ini masih dilakukan secara manual berdasarkan hasil dari Observasi dan wawancara dapat disimpulkan, hal yang menjadi masalah ialah tidak adanya website yang memiliki tampilan yang mudah dipahami bagi karyawan sehingga menjadikan proses bisnis tidak berjalan dengan semestinya dan menghambat pekerjaan karyawan. Desain yang tepat terhadap suatu website memberikan informasi dan tampilan yang mudah dipahami dapat membantu pekerjaan karyawan terkait dalam mengelola informasi kinerja karyawan. Berdasarkan masalah tersebut peneliti telah melakukan analisis untuk meningkatkan minat karyawan memakai website dan perancangan desain UI/UX sebagai visualisasi aplikasi penilaian karyawan berbasis website. Desain UI/UX yang nyaman serta mudah dipahami, akan menarik minat pengguna sesuai dengan kebutuhan. Metode User Centered Design merupakan metode yang digunakan untuk merancang suatu desain berdasarkan penggunanya, melalui hal ini yang diharapkan dapat menjadi jalan keluar bagi birentcar untuk terlepas dari permasalahannya. Tahapan yang dilakukan terdiri dari tahapan awal, Plan The Human Centered Proced, Specify the Context of Use, Specify User and Organizational Requirment, Product Desain Solutions, dan Evaluate Desain Againts User Requirement. Proses evaluasi terhadap *prototype* dilakukan dengan 30 responden dari karyawan Birentcar Transport, hasil evaluasi mendapatkan rata-rata keseluruhan 84,5% dengan arti hasil rancangan dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

Kata Kunci : *User Interface, User Experience, User Centered Design, Desain UI/UX*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir “ yang berjudul “*Analisis Perancangan Ui Ux Sebagai Visualisasi Penilaian Kinerja Karyawan Birentcar Berbasis Website*” ini dengan berjalan lancar dan baik. Rasa terimakasih atas bantuan berupa kritik, saran, dorongan motivasi, memberikan hiburan kepada penulis maka tersesuaikanlah laporan ini. Dengan begitu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta dan keluarga terasih yang tidak hentinya selalu mendoakan yang terbaik untuk penulis dengan segala pengertiannya.
2. Pihak Birentcar Transport yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk dapat melakukan penelitian ini.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi dan sekaligus selaku dosen pembimbing 1 yang sudah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan untuk laporan ini
4. Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan yang selalu maksimal dan memberi masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku dosen penguji yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Untuk sahabat-sahabat terbaik saya saudara Nofal Anam, saudari nindya Prasentya, dan Saudari Salsabila yang sudah berlapang dada mau direpotkan memberikan segala bentuk fasilitas untuk memberikan kelancaran dalam mengerjakan Laporan Tugas Akhir ini.
7. Dewi Ayuningtyas Adewijaya, Mirza Aulia Firdaus, dan Ramses Tumbur yang telah menemani selalu penulis selama mengerjakan Tugas Akhir ini dan atas motivasi serta dukungan moral kepada penulis.

Surabaya, 14 Februari 2022

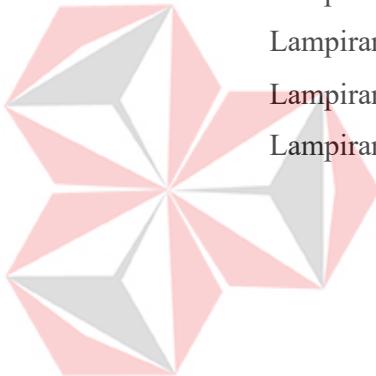
Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Penelitian Terdahulu.....	5
2.2 Definisi Kinerja	5
2.3 Definisi Penilaian Kinerja.....	6
2.4 Definisi Website	6
2.5 Definisi User Interface (UI).....	7
2.6 User Experiance.....	8
2.7 User Centered Design (UCD)	8
2.8 Warna.....	9
2.9 Usability Testing.....	10
2.10 Rating Scale	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 Tahapan Awal (Pengumpulan data penelitian).....	12
3.1.1 Studi Literatur	13
3.1.2 Observasi.....	13
3.1.3 Wawancara.....	13

3.2 Plan The Human Centered Proced.....	14
3.3 Specify the Context of Use (Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna)	14
3.3.1 Identifikasi <i>User</i>	15
3.3.2 Karakteristik <i>User</i>	15
3.3.3 User Persona	15
3.3.4 Memahami Sistem	15
3.4 Specify User and Organizational Requirment (Menentukan kebutuhan pengguna)	16
3.4.1 Journey Maps	16
3.4.2 Membuat User Flow.....	16
3.5 Product Desain Solutions (Solusi Perancangan).....	16
3.5.1 Membuat Storyboard	16
3.5.2 Membuat Sketsa.....	17
3.5.2 Membuat Prototype.....	17
3.6 Evaluate Desain Againts User Requirement (Evaluasi Perancangan)...	17
3.6.1 Evaluasi Akhir	17
3.6.2 Perbaikan Desain	17
3.7 Tahapan Akhir	18
3.7.1 Dokumentasi UI/UX	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	19
4.1 Hasil.....	19
4.1.1 Hasil Tahapan Awal.....	19
4.1.2 Hasil Specify the Context of Use (Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna)	22
4.1.3 Hasil Specify User and Organizational Requirment (Menentukan kebutuhan pengguna).....	27
4.1.4 Hasil Product Desain Solutions (Solusi Perancangan).....	30
4.1.5 Tahapan Akhir.....	44
4.2 Pembahasan	44
BAB V PENUTUP	46
5.1 Kesimpulan	46

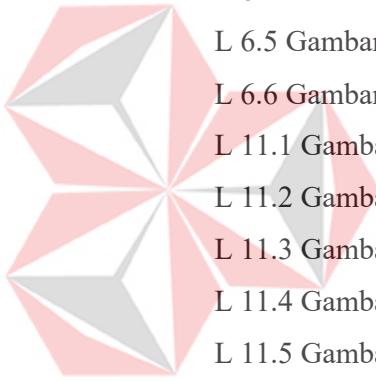
5.2 Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50
Lampiran 1 Wawancara awal.....	50
Lampiran 2 Gambar Storyboard	52
Lampiran 3 Gambar Sketsa Karyawan	54
Lampiran 4 Gambar Sketsa Admin.....	58
Lampiran 5 Gambar Prototype Karyawan	61
Lampiran 6 Gambar Ptotype Admin.....	65
Lampiran 7 Pertanyaan Kuisioner.....	69
Lampiran 8 Biodata Responden.....	70
Lampiran 9 Hasil Proses Wawancara Mendalam	71
Lampiran 10 Skenario Pengujian.....	77
Lampiran 11 Perbaikan Desain	80
Lampiran 12 Hasil Turnitin	87
Lampiran 13 Biodata Penulis.....	88



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 User Centered Design.....	9
Gambar 3.1 Metodologi penelitian.....	12
Gambar 4.1 User Persona Karyawan	23
Gambar 4.2 User persona admin	24
Gambar 4.3 Proses penilaian kinerja Birentcar	25
Gambar 4.4 Redesign kinerja penilaian Birentcar	26
Gambar 4.5 Journey Maps	28
Gambar 4.6 User flow	29
Gambar 4.7 Skema warna	34
Gambar 4.8 Font.....	34
Gambar 4.9 Jenis kelamin karyawan.....	38
Gambar 4.10 Usia karyawan	39
Gambar 4.11 Usia admin.....	39
Gambar 4.12 Jenis kelamin admin	39
L 2.1 Gambar Storyboard website admin.....	52
L 2.2 Gambar Storyboard website karyawan	53
L 3.1 Gambar Sketsa halaman login karyawan.....	54
L 3.2 Gambar Sketsa halaman utama karyawan	54
L 3.3 Gambar Sketsa halaman informasi karyawan.....	55
L 3.4 Gambar Sketsa halaman presensi karyawan	55
L 3.5 Gambar Sketsa halaman login karyawan.....	56
L 3.6 Gambar Sketsa halaman login karyawan.....	56
L 3.7 Gambar Sketsa presensi keluar karyawan	57
L 3.8 Gambar Sketsa izin cuti karyawan.....	57
L 4.1 Gambar Sketsa halaman login admin	58
L 4.2 Gambar Sketsa halaman dashboard admin	58
L 4.3 Gambar Sketsa halaman presensi admin	59
L 4.4 Gambar Sketsa proses izin admin	59
L 4.5 Gambar Sketsa halaman data karyawan	60



L 4.6 Gambar Sketsa halaman laporan.....	60
L 5.1 Gambar Prototype halaman login karyawan.....	61
L 5.2 Gambar Prototype halaman utama karyawan	61
L 5.3 Gambar Prototype halaman informasi karyawan.....	62
L 5.4 Gambar Prototype halaman presensi karyawan.....	62
L 5.5 Gambar Prototype foto presensi karyawan	63
L 5.6 Gambar Prototype halaman absen masuk karyawan	63
L 5.7 Gambar Prototype halaman absen keluar karyawan	64
L 5.8 Gambar Prototype halaman izin cuti karyawan.....	64
L 6.1 Gambar Prototype halaman login admin	65
L 6.2 Gambar Prototype halaman dashboard karyawan	65
L 6.3 Gambar Prototype halaman presensi admin	66
L 6.4 Gambar Prototype halaman proses izin admin	66
L 6.5 Gambar Prototype halaman data karyawan	67
L 6.6 Gambar Prototype halaman laporan	68
L 11.1 Gambar Prototype halaman dahsboard.....	80
L 11.2 Gambar Prototype halaman izin cuti diterima	81
L 11.3 Gambar Prototype halaman laporan	82
L 11.4 Gambar Prototype halaman penilaian karyawan	83
L 11.5 Gambar Prototype halaman data karyawan	83
L 11.6 Gambar Prototype halaman rekapitulasi.....	84
L 11.7 Gambar Prototype halaman utama karyawan	85
L 11.8 Gambar Prototype halaman presensi karyawan.....	85
L 11.9 Gambar Prototype halaman proses presensi	86
L 11.10 Gambar Prototype halaman infromasi karyawan.....	86
L 12.1 Gambar Hasil Turnitin Halaman 1.....	87

DAFTAR TABEL

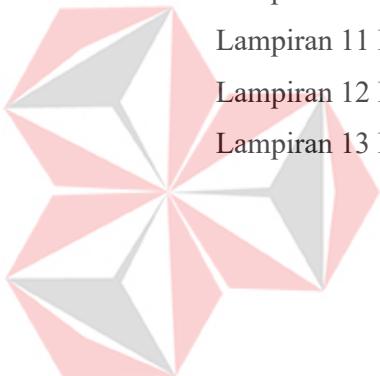
Tabel 3.1 Daftar pertanyaan karyawan	14
Tabel 4.1 Hasil observasi	20
Tabel 4.2 Hasil wawancara	21
Tabel 4.3 Karakteristik <i>user</i>	22
Tabel 4.4 Kebutuhan <i>user</i> karyawan	27
Tabel 4.5 Karakteristik <i>user</i> admin	27
Tabel 4.6 <i>Variable learnability</i>	40
Tabel 4.7 <i>Variable satisfaction</i>	41
Tabel 4.8 Interval skala likert.....	42
Tabel 4.9 Hasil perhitungan <i>likert</i>	42
Tabel L 1.0.1 Wawancara awal pemilik.....	50
Tabel L 1.0.2 Wawancara awal karyawan	51
Tabel L 7.0.1 Pertanyaan kusioner.....	69
Tabel L 8.0.1 Biodata responden wawancara	70
Tabel 9.1 Hasil wawancara admin satu	71
Tabel L 9.2 Hasil wawancara admin dua	72
Tabel L 9.3 Hasil wawancara admin tiga	73
Tabel L 9.4 Hasil wawancara karyawan satu	74
Tabel L 9.5 Hasil wawancara karyawan dua.....	75
Tabel L 9.6 Hasil wawancara karyawan tiga	76
Tabel L 10.1 Skenario pengujian tampilan login karyawan.....	77
Tabel L 10.2 Skenario pengujian tampilan halaman utama karyawan	77
Tabel L 10.3 Skenario pengujian tampilan halaman informasi karyawan	77
Tabel L 10.4 Skenario pengujian tampilan halaman presensi karyawan	77
Tabel L 10.5 Skenario pengujian tampilan halaman foto presensi karyawan.....	77
Tabel L 10.6 Skenario pengujian tampilan halaman presensi karyawan	78
Tabel L 10.7 Skenario pengujian tampilan halaman izin cuti karyawan	78
Tabel L 10.8 Skenario pengujian tampilan halaman presensi keluar karyawan ...	78
Tabel L 10.9 Skenario pengujian tampilan halaman <i>login</i> admin.....	78

Tabel L 10.10 Skenario pengujian tampilan halaman <i>dashboard</i> admin.....	79
Tabel L 10.11 Skenario pengujian tampilan halaman presensi admin.....	79
Tabel L 10.12 Skenario pengujian tampilan halaman izin cuti admin.....	79
Tabel L 10.13 Skenario pengujian tampilan halaman data karyawan pada admin	79
Tabel L 10.14 Skenario pengujian tampilan halaman laporan admin.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara awal.....	50
Lampiran 2 Gambar Storyboard	52
Lampiran 3 Gambar Sketsa Karyawan	54
Lampiran 4 Gambar Sketsa Admin.....	58
Lampiran 5 Gambar Prototype Karyawan	61
Lampiran 6 Gambar Ptototype Admin.....	65
Lampiran 7 Pertanyaan Kuisioner.....	69
Lampiran 8 Biodata Responden.....	70
Lampiran 9 Hasil Proses Wawancara Mendalam	71
Lampiran 10 Skenario Pengujian.....	77
Lampiran 11 Perbaikan Desain	80
Lampiran 12 Hasil Turnitin.....	87
Lampiran 13 Biodata Penulis	88



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Birentcar Transport merupakan sebuah perusahaan jasa yang berdiri pada tahun 2017 yang bergerak dibidang jasa *tour and travel* dan beralamatkan di Perumahan Puri Indah blok FA nomer 66, Jawa Timur. Selain menyediakan jasa *tour and travel*, Birentcar Transport juga menyediakan jasa penyewaan kendaraan berupa mobil dan bus, pembelian Tiket Hotel, Pesawat, dan lain lain. Birentcar Transport memiliki karyawan yang mempunyai peran dan tugasnya masing masing seperti memastikan keamanan dan kenyamanan *customer*, melakukan *monitoring*, dan memberikan pelayanan pertama bagi para calon *customer*.

Penilaian kinerja karyawan adalah salah satu proses bisnis yang dijalankan oleh Birentcar. Penilaian kinerja karyawan berupa kehadiran karyawan, pengajuan cuti atau izin kerja, dan penjadwalan kerja. Menurut hasil wawancara dengan pemilik dan pegawai Birentcar, saat ini dalam melaksanakan penilaian kinerja karyawan masih menggunakan atau melalui buku besar, *google form*, dan *via whatsapp grup*. Tidak adanya *website* untuk mengelola informasi kinerja karyawan pada perusahaan Birentcar yang menimbulkan dampak yaitu: kerugian waktu dalam proses pencarian data kinerja karyawan karena mengolah informasi melalui beberapa tempat berupa buku besar, *google form*, dan *via whatsapp grup*, dan tidak adanya informasi bagi pihak karyawan mengenai penilaian kinerja.

Website merupakan tempat dimana informasi dapat diakses sesuai dengan kebutuhan. Salah satu manfaat penggunaan *website* yaitu, *website* menjadi sarana infromasi yang cepat dan mudah. Dalam membangun dan menghasilkan sebuah *website* yang memberikan informasi yang tepat dengan tampilan yang mudah digunakan oleh pengguna, baiknya memperhatikan desain. Dengan adanya sebuah desain *website* penilaian kinerja karyawan, diharapkan dapat membantu salah satu proses bisnis yang sedang berjalan pada perusahaan dan mempermudah pekerjaan pengguna. Pengguna dari suatu desain ini yaitu, karyawan yang memiliki tujuan

untuk melakukan presensi disatu wadah, mendapatkan informasi hasil penilaian kinerja secara mandiri, dan admin beserta pemilik perusahaan yang dapat memantau melalui *website* agar kinerja karyawan bisa tercatat dengan rapi.

Dalam membangun sebuah desain *website* penilaian kinerja karyawan haruslah memperhatikan siapa saja pengguna *website* untuk melakukan penyesuaian dalam mencapai kemudahan dan memahami penggunaan desain *website*. Memperhatikan *User experience* diperlukan untuk menemukan cara dalam memecahkan berbagai masalah yang dialami oleh pengguna, dan membuat sebuah rancangan produk yang tidak membingungkan ketika digunakan (Kraft, 2020).

User interface pada sebuah aplikasi memiliki fungsi untuk menampilkan bentuk visual yang dapat dipahami dan bekerja dengan baik. *User interface* dan *user experience* merupakan komponen penting dalam membangun sebuah desain *website* yang dapat memudahkan pengguna melakukan suatu pekerjaan dan meningkatkan keefektifan informasi yang ditampilkan untuk pengguna. Sebaliknya, jika *user interface* dan *user experience* yang dirancang buruk atau tidak mempertimbangkan pengguna, menyebabkan sebuah desain *website* atau produk yang ada tidak berjalan baik, dan pengguna merasa ketidaknyamanan dalam mengakses informasi (Sagala, Fauzi, & Syahrina, 2020). Hal tersebut berdampak pada pengguna yang menolak menggunakan suatu sistem, *website* atau produk yang nantinya dirancang.

Dari permasalahan diatas, untuk meningkatkan minat karyawan dan admin memakai *website* penilaian kinerja karyawan, diperlukan perancang desain *UI/UX* sebagai visualisasi aplikasi penilaian karyawan berbasis *website*. Desain *UI/UX* yang nyaman dan mudah dipahami, akan menarik minat pengguna sesuai dengan kebutuhan. Metode *User Centered Design* merupakan metode yang digunakan untuk merancang suatu desain berdasarkan penggunanya. Metode ini menyesuaikan dari karakteristik pengguna dan kebutuhan perusahaan, menjadikan pengguna sebagai pusat dari perancangan desain visualisasi *website* yang akan dikembangkan. Berdasarkan analisis yang didasari pada referensi penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penulis maka metode *User Centered Design* ini dapat menjadi solusi dari permasalahan yang sedang di hadapi oleh birentcar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, telah memberikan informasi mengenai masalah dalam Tugas Akhir:

1. Tidak adanya perancangan desain *website* yang menggambarkan pengelolaan informasi kinerja karyawan untuk menarik minat pengguna.
2. Proses presensi dan penilaian kinerja dilakukan pada banyak tempat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka perumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah bagaimana merancang desain *UI/UX* sebagai visualisasi dari *website* penilaian kinerja karyawan pada Birentcar Transport yang nyaman, mudah dipahami dan mengurangi waktu pengguna saat mengelola presensi.



1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam menganalisis dan merancang desain *UI/UX* dari *website* penilaian kinerja karyawan:

1. Responden evaluasi akhir adalah karyawan dan pemilik Birencart.
2. Penilaian kinerja menggunakan metode *Rating Scale*
3. Hasil dari tugas akhir ini berupa analisis perancangan *user interface* dan *user experience*.
4. Hasil akhir penelitian ini adalah perancangan desain *UI/UX website* penilaian kinerja karyawan berupa *prototype*.
5. Pengujian desain menggunakan *usability testing* dan wawancara mendalam sebagai pengukuran kemudahan user untuk menggunakan dan memahami *prototype*

1.5 Tujuan

Tujuan dari penelitian pada perusahaan Birentcar Transport adalah menghasilkan perancangan desain *UI/UX* sebagai visualisasi dari *website* penilaian kinerja karyawan pada Birentcar Transport.

1.6 Manfaat

Manfaat dari penelitian Analisis dan perancangan desain UI/UX sebagai visualisasi dari *website* sistem penilaian kinerja karyawan pada Birentcar Transport sebagai berikut:

1. Mempermudah *user* dalam menggunakan *website* yang sesuai dengan kebutuhannya secara mandiri.
2. Menghasilkan *user experience* yang dapat menjalankan website dengan cepat untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh *user*.
3. Memberikan tampilan yang sederhana dan menarik, sehingga *user* memahami dalam menggunakan dan mengakses informasi.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Berikut merupakan penelitian terdahulu dengan menggunakan metode *User Centered Design* untuk merancang *UI/UX*, sehingga dapat diketahui teori yang digunakan dalam proses penelitian. Mengkaji penelitian dari Saputri, Mardhiah, dan Surya (2017) berjudul *Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada E-Commerce Putri Intan Shop Berbasis Web*, pada penelitian ini menggunakan metode pengukuran *Usability Testing* dengan *System Usability Scale* dan mendapatkan hasil akhir *excellent* sehingga dapat dikatakan bahwa sistem yang dirancang memenuhi kriteria *user-friendly* dengan tingkat *usability* yang tinggi. Pada *E-Commerce* Putri Intan Shop melakukan *testing* atau pengukuran diawal penelitian dan diakhiri desain dirancang, sedangkan penelitian ini melakukan *testing* setelah desain dirancang. *Testing* baru bisa dilakukan ditahap evaluasi, merancang awal visualisasi desain *UI/UX*.

Penelitian Kedua dari Nurhabibie, Irving, & Suranto (2020) berjudul *Perancangan User Interface dan User Experience pada Placeplus menggunakan pendekatan User Centered Design*. Hasil dari Perancangan *Placeplus* menghasilkan *website* yang memberikan kesan baik, dilihat melalui simulasi proses reservasi terhadap rancangan desain dengan pengguna dan hanya terdapat komplain berupa typo dalam penulisan. Pada penelitian ini berfokus untuk mengevaluasi *website placeplus.id* untuk dilakukan evaluasi diawal dan membuat rancangan desain baru sebagai perbaikan desain. Sedangkan penelitian ini berfokus pada perancangan awal desain *UI/UX* sebagai visualisasi aplikasi penilaian kinerja karyawan, sehingga evaluasi dilakukan setelah desain dibuat.

2.2 Definisi Kinerja

Menurut Cormick (2013) kinerja merupakan hasil kerja secara kualitas dan kuantitas seseorang sebagai karyawan atau seorang pegawai. Dimana hasil kerja

kuantitas dapat dilihat sejauh mana seorang karyawan dapat menjalankan tugasnya sesuai dengan apa yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Hasil kualitas merupakan hasil dari bagaimana karyawan menjalankan tugasnya dengan disiplin dari segi waktu dan perilaku. Segi waktu kerja dapat dilihat dari jumlah presensi yang dilakukan, keterlambatan kerja, dan lamanya masa kerja yang telah dijalani. Kinerja karyawan pada perusahaan adalah salah satu faktor yang menentukan perkembangan suatu perusahaan. Jika kinerja karyawan baik, maka tujuan perusahaan semakin tercapai. Jika kinerja karyawan menurun, maka mengakibatkan pekerjaan menjadi membosankan dan pekerjaan tidak selesai tepat waktu (Usman, 2013). Hal ini berakibat pada tidak tepatnya sasaran yang ingin dicapai oleh perusahaan.

2.3 Definisi Penilaian Kinerja



Penilaian kinerja adalah proses yang digunakan pimpinan untuk menentukan apakah seseorang karyawan melakukan pekerjaannya sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya menurut Mangkunegara dalam *Analisis Kompetensi Terhadap Penilaian Kinerja Dosen. Kutubkhanah: Jurnal Penelitian sosial keagamaan* (2014). Tujuan penilaian kinerja karyawan terdiri dari tujuan pokok yang menghasilkan informasi akurat tentang perilaku dan evaluasi kerja anggota dalam waktu. Sedangkan tujuan khusus sebagai alat evaluasi pengembangan menurut Simmamora (2014) yang dimaksud dengan penilaian kinerja.

2.4 Definisi Website

Website menurut NilaSari (2016) merupakan kumpulan halaman *web* yang dijalankan dari satu alamat domain. *Website* sendiri memiliki beberapa unsur sebagai penunjang, berupa nama domain atau alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* di internet, unsur kedua merupakan *web hosting* yang berfungsi sebagai rumah penyimpanan *database*, dan yang terakhir merupakan unsur konten *website* berupa isi dari sebuah *website*. *Website* dibagi beberapa jenis sesuai dengan fungsinya, yaitu:

1. *Website* statis, merupakan *website* tetap dan tidak dapat dirubah. *Website* ini dibentuk menggunakan *HTML* dan tidak menggunakan *database*. *Website* ini dapat dirubah, apabila menggunakan *software* khusus.
2. *Website* dinamis yaitu *website* yang dapat diubah, bahkan sering dilakukan perubahan pada tampilan atau ditambahkan konten. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk *website* ini berupa *PHP*, serta memanfaatkan *database MySQL*.

Membangun sebuah *website* harus dilakukan dengan tepat, sehingga *website* dapat memberikan informasi yang tepat dengan tampilan yang mudah digunakan oleh pengguna. Sebuah *website* akan memberikan keuntungan bagi pengguna dari berbagai macam golongan pemakaian. Untuk membangun *website* dengan tepat, perlu diketahui jenis *website* berdasarkan fungsinya, yaitu:

1. *Personal website*, merupakan *website* yang berisikan informasi pribadi seseorang.
2. *Government website*, merupakan web yang digunakan khusus bagi pemerintah.
3. *Commercial website*, merupakan web yang digunakan oleh perusahaan untuk dimanfaatkan pada bidang bisnis mereka.
4. *Non profit organization website*, merupakan web yang digunakan bagi sebuah organisasi yang tidak memiliki unsur atau kepentingan bisnis di dalamnya.

2.5 Definisi *User Interface (UI)*

User interface merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, diajak bicara, dan yang dapat dimengerti oleh manusia menurut Wilbert O. Galitz (2020) *User interface* menggunakan bentuk tampilan grafis yang berhubungan secara langsung dengan pengguna dan mampu memberikan interaksi yang mudah dimengerti oleh penggunanya. Dalam membangun sebuah sistem, *user interface* yang baik sangat mempengaruhi peningkatan jumlah pengguna, karena kepercayaan pengguna terhadap sistem. Tampilan sistem yang mudah dipahami akan mempengaruhi sedikitnya waktu pengguna untuk mempelajari sistem, yang berdampak positif, yaitu pengguna terhindar dari stress ketika mengoperasikan sistem (Fadli, 2020), sehingga meningkatkan rasa nyaman memakainya.

.6 User Experience

User experience menurut ISO 9241-210 (2011) merupakan persepsi dan respon pengguna terhadap produk, sistem, dan jasa. Menurut Alben (2017) *User experience* adalah semua aspek tentang bagaimana pengguna menggunakan produk interaktif, bagaimana pengguna memahami cara kerja dengan mudah, bagaimana perasaan pengguna ketika menggunakan produknya, dan bagaimana pencapaian tujuan mereka dalam menggunakan produk ini. Pada buku *Usability Vs User experience* (Guo, 2015) disebutkan *user experience* terdiri dari empat elemen, yaitu:

1. Kegunaan

Usability atau kegunaan adalah sub elemen dalam sebuah *user experience*.

Berfungsi mengindikasi tingkat kualitas sebuah sistem apakah mudah dipelajari dan berdampak positif sebagai alat bantu, dalam menyelesaikan tugas dengan kemudahan yang diberikan oleh sistem.

2. Bernilai

Fitur yang ada pada sistem atau produk sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh pengguna.

3. Kemudahan untuk mengakses

Produk atau sistem harus mudah didapatkan, dibeli, atau diunduh, sehingga pengguna dapat mudah memulai menggunakan produknya.

4. Kesukaan

Pengguna akan merasakan pengalaman yang menyenangkan atau mendapatkan daya tarik emosi saat menggunakan sistem atau produk tersebut.



2.7 User Centered Design (UCD)

User Centered Design merupakan metode yang digunakan untuk merancang suatu sistem berdasarkan penggunanya. Metode ini menyesuaikan dari karakteristik pengguna dan kebutuhan perusahaan, dimana pengguna yang berperan utama dalam mengoprasikan sistem menurut Meidian (2020) Metode ini menjadikan *user* atau pengguna sebagai pusat dari sistem ini dikembangkan. Menurut IISO 13407:1999 (2007) *User Centered Design* memiliki beberapa tahapan yaitu:

1. Memahami dan menentukan konteks pengguna

Tahap pertama adalah tahap identifikasi terhadap karakteristik pengguna, tugas pengguna, dan lingkungan sekitar pengguna

2. Menentukan kebutuhan pengguna dan organisasi

Tahap kedua adalah tahap identifikasi kebutuhan dan aktivitas yang dilakukan pengguna dalam lingkup perusahaan

3. Solusi perancangan yang dihasilkan

Tahap ketiga adalah tahap perencanaan solusi dari hasil identifikasi. Solusi yang telah ditemukan akan dilanjutkan dengan merancang *prototype* yang nantinya akan diuji, sebagai proses evaluasi.

4. Evaluasi perancangan terhadap kebutuhan pengguna

Tahap keempat adalah tahap evaluasi rancangan yang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perancangan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Secara detail proses *User Centered Design* menurut ISO 13407:1999 dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 User Centered Design
(Sumber: Pungky Hari Wira Atmaja, 2020 : 77)

2.8 Warna

Warna merupakan atribut yang sangat menyentuh kepekaan pengelihataan, dan merangsang munculnya suatu perasaan dan kesan dari pengguna. Rangsangan muncul akibat fungsi warna sebagai identitas, pembeda, mengkomunikasikan informasi, dan membangkitkan emosi pengguna. menurut kusrianto (2020) hal ini akan memudahkan pengguna mengenali objek.

2.9 Usability Testing

Usability testing merupakan salah satu evaluasi terhadap perangkat lunak untuk mengetahui seberapa besar kemudahan suatu antarmuka yang dapat digunakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sistem. *Usability testing* untuk mengukur efisiensi, kemudahan dipelajari, dan kemampuan untuk mengingat bagaimana berinteraksi tanpa merasa kesulitan dan melakukan kesalahan dalam menggunakan (Larasati, 2020). *Usability* berperan penting untuk keberlangsungan sebuah *website*, dimana jika *website* sulit dipahami dalam penggunaanya, maka pengguna akan pergi dan menolak menggunakan *website* tersebut. Aspek yang harus diperhatikan pada *usability* yaitu:

1. *Esa of learning* (mudah dipelajari)

Seberapa cepat Bagi pengguna awam sebuah *website* mudah dipelajari, karena akan menarik minat untuk menggunakannya. Kemudahan terhadap pemakaian yang memiliki fungsi yang diinginkan pengguna, membuat pengguna merasa mahir menggunakannya.

2. *Efficiency of use* (efisen dalam penggunaan)

Menilai apakah Semakin berguna dan cepat dalam menyelesaikan permasalahan, semakin baik dan menarik bagi para pengguna, karena tidak membuang waktu dalam proses pekerjaan.

3. *Memorability* (mudah diingat)

Penilian bagaimana sistem atau sebuah *website* dapat mudah dipahami dan diingat penggunaanya setelah pengguna lama tidak memakainya atau mengunjunginya.

4. *Error frequency and severity* (frekuensi kesalahan dan kesederhanaan)

Seberapa banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh pengguna ketika menjalankan sistem atau *website* sesuai dengan sekenario yang telah diberikan

5. *Subjective satisfaction* (kepuasan subyektif bagi pemakai)

Apabila pengguna memiliki beberapa keluhan pada saat menjalankan sekenario pengujian yang telah dibuat, maka perlu memperhatikan lagi tingkat kepuasan pengguna saat menjalankan sistem atau *website*.

2.10 Rating Scale

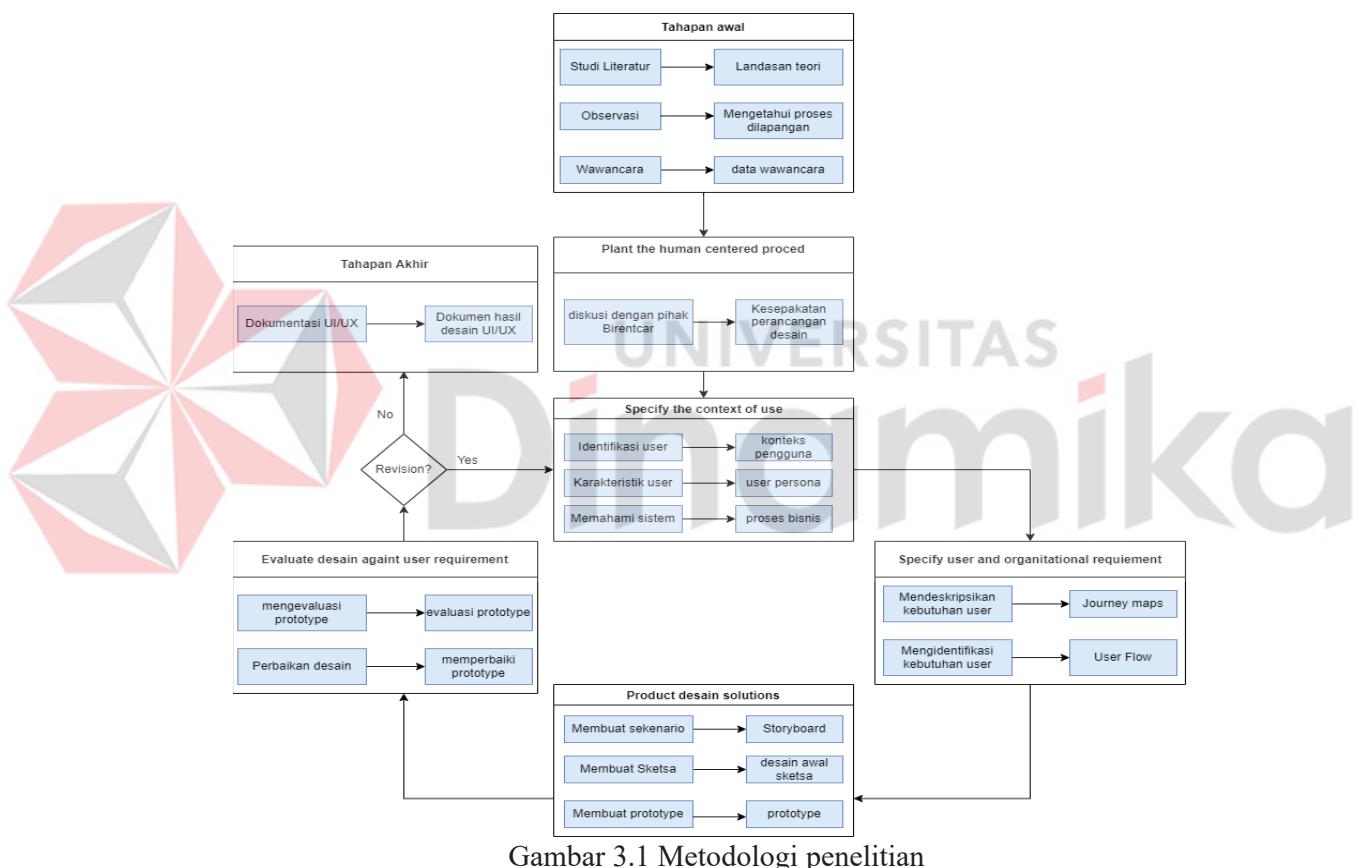
Rating scale digunakan pada penelitian ini untuk menjadi dasar dalam mendesain penilaian kinerja karyawan. *Rating scale* menurut Rizka Shoumil Ilhami (2017) digunakan pada penilaian dengan menggunakan skalan dari rendah sampai tinggi. Penilaian dengan Rating scale dibuat beberapa penilaian sesuai dengan indikator-indikator yang ada pada penilaian kinerja karyawan.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan teknik atau cara yang telah disusun dengan teratur untuk mengumpulkan data atau informasi dalam melakukan penelitian. Tahapan yang dilakukan dalam merancang *design UI/UX* sebagai visualisasi dari *website* penilaian kinerja karyawan dengan menggunakan metode *User Centered Design* dapat dilihat pada Gambar 3.1:



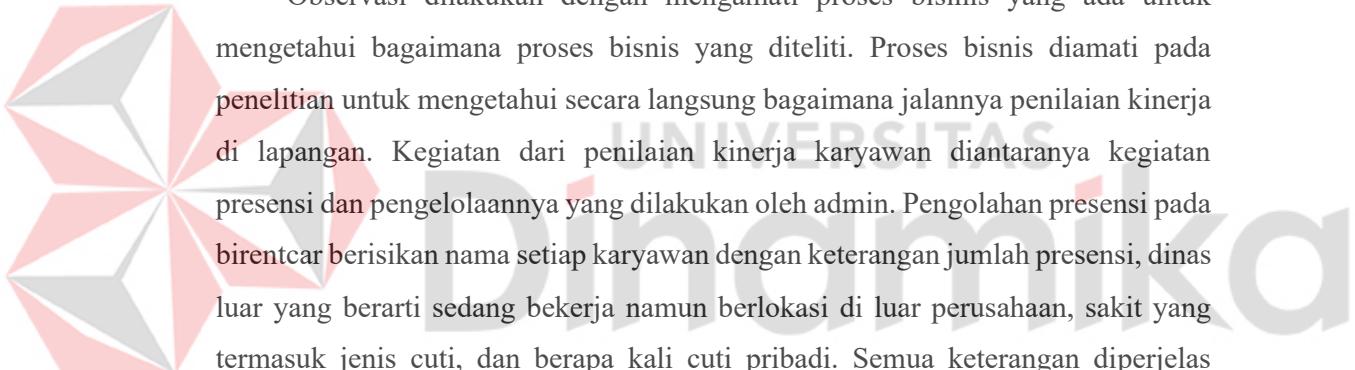
3.1 Tahapan Awal (Pengumpulan data penelitian)

Tahap awal ini dilakukan dengan pengumpulan informasi pada perusahaan Birentcar dan informasi mengenai penerapan metode. Tahapan awal dilakukan dengan beberapa langkah yaitu, studi literatur, observasi, dan wawancara

3.1.1 Studi Literatur

Study Literatur dilakukan peneliti dengan mengumpulan bahan atau fakta terkait dengan informasi untuk memahami metode perancangan desain menggunakan *User Centered Design* dan *usability testing* dalam proses evaluasi desain. Pengumpulan informasi diperoleh dari laporan penelitian, sumber-sumber tertulis berupa buku cetak atau dokumen, dan situs-situs di internet dan buku dalam bentuk elektronik yang membahas sekaligus mendukung penelitian. Studi literatur diakukan untuk memahami penerapan metode, menjadikan sebagai acuan dan refensi pada proses melakukan perancangan desain dan evaluasi pada desain yang akan dirancang.

3.1.2 Observasi



Observasi dilakukan dengan mengamati proses bisnis yang ada untuk mengetahui bagaimana proses bisnis yang diteliti. Proses bisnis diamati pada penelitian untuk mengetahui secara langsung bagaimana jalannya penilaian kinerja di lapangan. Kegiatan dari penilaian kinerja karyawan diantaranya kegiatan presensi dan pengelolaannya yang dilakukan oleh admin. Pengolahan presensi pada birentcar berisikan nama setiap karyawan dengan keterangan jumlah presensi, dinas luar yang berarti sedang bekerja namun berlokasi di luar perusahaan, sakit yang termasuk jenis cuti, dan berapa kali cuti pribadi. Semua keterangan diperjelas dengan status presensi disetiap tanggal dalam satu bulan.

Karyawan memiliki jadwal yang berbeda-beda dan mengharuskan karyawan lebih sering melakukan dinas keluar untuk memberikan pelayanan terhadap customer dalam bidang tour and travel, proses presensi karyawan dilakukan dengan banyak cara dan disesuaikan dengan karyawan. Birentcar akan menggunakan *whatsapp grup* atau *google form* jika terdapat banyak karyawan yang melakukan dinas keluar. Tetapi admin terkadang tetap menyiapkan *form* untuk beberapa karyawan yang bekerja di dalam perusahaan.

3.1.3 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan pihak perusahaan Birentcar. Pada wawancara membahas tentang permasalahan yang sedang terjadi pada Birentcar dan apa yang

sedang dibutuhkan oleh perusahaan. Wawancara dilakukan dengan pemilik Birentcar bapak Sebastianus Anugrah dan salah satu karyawan yaitu, bapak Bobby Hans Pratama. Berikut merupakan daftar pertanyaan wawancara yang dapat dilihat pada Tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Daftar pertanyaan karyawan
Pemilik birentcar transport**

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana cara karyawan setiap harinya melakukan presensi ?
2.	Apakah birentcar menerapkan jam masuk dan jam keluar?
3.	Bagaimana dengan jam masuk dan jam keluar bagi karyawan yang melakukan pekerjaan diluar kota?
4.	Kenapa birentcar menggunakan dua presensi?
5.	Apakah untuk proses cuti dan izin kerja karyawan melalui whatsapp grup?
6.	Bagaimana proses jika ingin mengajukan cuti?
7.	Karyawan birentcar memiliki rata rata atau kisaran umur berapa?
8.	Bagaimana proses penilaian kinerja karyawan yang dilakukan oleh perusahaan?
9.	Harapan apa yang diinginkan terkait proses bisnis penilaian kinerja dan proses presensi karyawan di birentcar?
10.	Kenapa birentcar belum menggunakan presensi online?

Karyawan Birentcar transport

No	Pertanyaan
1.	Bagaimana caranya karyawan presensi setiap hari?
2.	Apakah terdapat kendala dalam proses presensi?
3.	Bagaimana tanggapan karyawan terkait proses presensi yang sekarang diterapkan?
4.	Bagaimana tanggapan karyawan terkait proses izin cuti yang sekarang diterapkan?
5.	Bagaimana tanggapan karyawan terkait cara perusahaan mengelola proses presensi atau penilaian kinerja?
6.	Harapan apa yang diinginkan karyawan pada proses presensi?

3.2 Plan The Human Centered Proced

Tahap awal ini dilakukan dengan diskusi proyek kepada pihak Birentcar, untuk mendapatkan kesepakatan bahwa proses merancang *design UI/UX* sebagai visualisasi dari *website* penilaian kinerja karyawan pada Birentcar Transport berfokus kepada pengguna atau *user*. Perancangan ini melibatkan pengguna atau *user* dari awal hingga akhir proses dilakukan.

3.3 Specify the Context of Use (Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna)

Tahap ini merupakan tahap untuk memahami dan menentukan konteks pengguna dari hasil diskusi dan wawancara yang didapat. Dengan mengidentifikasi

pengguna yang akan menggunakan produk, karakteristik pengguna dan pemahaman sistem.

3.3.1 Identifikasi *User*

Pada proses ini mengidentifikasi atau menentukan user context yang terlibat pada pengembangan desain *website* yang dirancang. Pada birentcar transport telah diidentifikasi bahwa terdapat dua user yang nantinya terlibat sekaligus yaitu dari segi admin dan karyawan.

3.3.2 Karakteristik *User*

Setelah melakukan tahap identifikasi *user* pada *website*, tahap kedua menjabarkan karakteristik pada setiap *user* yang nanti dikelompokkan dengan jenis umur, pendidikan, literasi komputer, dan pengalaman.

3.3.3 *User Persona*

Pada tahap ini dilakukan proses penjelasan karakteristik dari karyawan dan admin sebagai user yang berfungsi untuk mengetahui kebutuhan pengguna. *User persona* dibuat dari hasil wawancara yang telah dilakukan sebelumnya dan menghasilkan dua persona yang menggambarkan siapa pengguna dari *website* yang di desain, yaitu karyawan dan admin dari Birentcar. *User Persona* dibuat dengan berisikan informasi seperti apa pengguna, apa kebutuhan, tujuan dan kendala yang berbeda dari masing masing pengguna.

3.3.4 Memahami Sistem

Pada tahap ini dilakukan dengan memahami dan menggambarkan alur proses bisnis yang saat ini dijalankan dan berlaku pada birentcar transport. Pada penelitian ini membuat dan menggambarkan alur proses bisnis mendatang untuk diterapkan jika Birentcar menggunakan desain *website* yang dirancang.

3.4 Specify User and Organizational Requirement (Menentukan kebutuhan pengguna)

Tahap ini merupakan tahap dimana informasi akan diperluas untuk menjelaskan kebutuhan dari pengguna dalam website dengan membuat *journey map* dan *user flow* untuk melakukan identifikasi kebutuhan *user*.

3.4.1 Journey Maps

Journey maps dibuat dengan menggambarkan skenario bagaimana pengguna berinteraksi dengan *website* yang didesain dan menampilkan gambaran urutan penggunaanya. Proses ini membuat *Journey map* untuk mengetahui kebutuhan pengguna dan apa yang diharapkan pengguna dalam melakukan tugasnya. *Journey map* yang dibuat membantu menggambarkan bagaimana pengguna akan berinteraksi dan hasil yang diharapkan dari interaksi dengan desain *website*.

3.4.2 Membuat User Flow

Tahapan selanjutnya yaitu membuat *user flow* yang berisi langkah-langkah yang dilakukan oleh pengguna untuk memakai *website* penilaian kinerja karyawan, dari awal membuka *website* hingga selesai menjalankan *website*. Langkah-langkah dari *login*, melakukan presensi, mengajukan cuti, hingga langkah untuk mendapatkan informasi penilaian kerja, dan proses penilaian kinerja yang terjadi pada *website*. Sehingga dapat diketahui apa saja yang akan dibutuhkan untuk *user* dapat berinteraksi dan menjalankan desain *website*.

3.5 Product Desain Solutions (Solusi Perancangan)

3.5.1 Membuat Storyboard

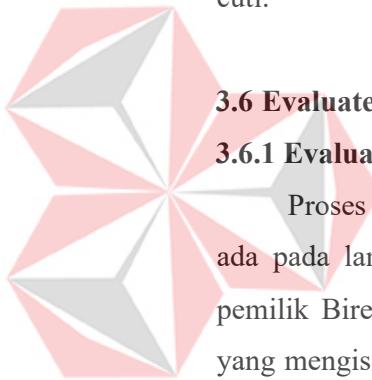
Tahap ini dilakukan dengan membuat *storyboard* sebagai gambaran atau sekenario dari bentuk awal halaman yang akan disusun dengan menampilkan proses awal hingga akhir secara berurutan untuk nantinya membantu memahami alur pada desain *website*. Terdapat dua *storyboard* yang nanti dibuat, terkait *storyboard* untuk halaman admin dan halaman karyawan.

3.5.2 Membuat Sketsa

Pada tahap ini membuat gambaran kasar terkait ide desain setiap halaman yang dirancang, sehingga tahap ini membantu pada proses selanjutnya terkait bagaimana tata letak setiap informasi dan ikon akan disusun. Dalam pembuatannya dibedakan menjadi sketsa halaman admin dan sketsa halaman karyawan

3.5.2 Membuat Prototype

Setelah membuat *storyboard* dan sketsa, dengan mulai mendesain setiap halaman dengan menambahkan warna, *font*, *icon*, dan gambar yang mendukung. Pada desain *website* penilaian kinerja yang dibuat terdiri dari dua halaman yaitu halaman admin yang digunakan untuk admin dan pemilik, halaman kedua untuk karyawan melakukan presensi, melihat informasi, hingga melakukan pengajuan cuti.



3.6 Evaluate Desain Againsts User Requirement (Evaluasi Perancangan)

3.6.1 Evaluasi Akhir

Proses ini dilakukan dengan menyebarluaskan kuisioner berisi pertanyaan yang ada pada lampiran 1 dalam bentuk *google form* kepada semua karyawan dan pemilik Birentcar menggunakan metode *usability testing*, dengan 30 responden yang mengisi kuisioner yaitu 3 orang admin dan 27 karyawan. Kusioner berisi pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan informasi kesesuaian rancangan yang telah didesain dengan kebutuhan responden. Wawancara yang mendalam juga dilakukan dengan serangkaian uji coba *prototype* dan memberikan beberapa pertanyaan yang diamati dengan 6 responden dari pihak birentcar.

3.6.2 Perbaikan Desain

Setelah mendapatkan hasil evaluasi, melakukan perbaikan perancangan desain akhir dari visualisasi *website birentcar*. Perbaikan yang dilakukan disesuaikan dengan hasil evaluasi untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

3.7 Tahapan Akhir

3.7.1 Dokumentasi UI/UX

Proses ini dilakukan dengan membuat dokumen yang berisikan hasil akhir perancangan desain *UI/UX* website penilaian kinerja setelah dilakukan evaluasi dan perbaikan. Dokumentasi berisi tahapan-tahapan yang telah dilakukan dari awal perancangan, hingga gambar sketsa dan prototype dari setiap halaman websitenya dan hasil dari evaluasi desain.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Hasil Tahapan Awal

A. Hasil Studi Literatur

Studi literatur telah dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai sumber laporan penelitian, sumber-sumber tertulis berupa buku cetak atau dokumen, dan situs-situs di internet dan buku dalam bentuk elektronik yang mendukung penelitian. Berikut merupakan sumber yang diperoleh:

1. Saputri, Intan S. Y., Mardhiah F., dan Ibnu S., 2017. Penerapan Metode UCD (*User Centered Design*) pada *E-Commerce* Putri Intan Shop Berbasis *Web*. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*.
2. Sari, Rhomita, Ema Utami, Armadyah Amborowati, 2016. Rancangan Lowongan Kerja Online Menggunakan Metode *User Centered Design* (Studi Kasus: Business Placement Center STMIK AMIKOM Yogyakarta). *Citec Journal*, Vol. 3, No. 1. ISSN: 2354-5771.
3. Supardianto, Arief Binsar Tampubolon, 2020. Penerapan UCD (*User Centered Design*) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis *Web* di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. *Journal of Applied Informatics and Computing* (JAIC) Vol.4, No.1, e-ISSN: 2548-6861.
4. Larasati, Inggrit, 2020. evaluasi penggunaan *website* universitas islam negeri syarif hidayatullah jakarta dengan menggunakan metode *usability testing*. *Journal of Computer Science and Information Systems*.
5. Nurhabibie, Rahmat, Irving V Paputungan, Beni Suranto, 2020. Pengembangan *User Experience* pada *website* Ayo Sparring menggunakan Pendekatan *User Centered Design* dan Metode *Heuristic Evaluation*.
6. Multazam, Muhammad, Irving V Paputungan, Beni Suranto, 2020. Perancangan *User Interface* dan *User Experience* pada Placeplus menggunakan pendekatan *User Centered Design*.

7. Solichuddin, Ramadhana Bagus, Elyza Gustri Wahyuni, 2021, Perancangan *User Interface* dan *User Experience* dengan Metode *User Centered Design* pada Situs Web Kalografi.
8. Rahman, Nindita, 2018. implementasi metode *user centred design* pada pengembangan gim matematika berbasis desktop bagi siswa sd negeri 1 candiwulan.
9. Fantio, Garinsa, 2019. Perancangan Kemasan *Kid's Engineering Kit* Menggunakan Metode *User Centered Design* dan *Product Emotion*.
10. Widhiarso, Wijang, Jessianti dan Sutini, 2007. Metode UCD (*User Centered Design*) Untuk Rancangan Kios Informasi Studi Kasus: Rumah Sakit Bersalin XYZ. Jurnal Ilmiah Volume 3 Nomor 3.

B. Hasil Observasi

Setelah melakukan observasi pada proses bisnis yang ada pada Birentcar, berikut merupakan hasil observasi:

Tabel 4.1 Hasil observasi

No	Pihak	Hasil
1.	Pihak Administrasi Birentcar	<p>Pengelolaan presensi dilakukan setiap hari dengan merekap presensi karyawan.</p> <p>Terdapat dua keterangan presensi bagi karyawan birentcar yaitu, presensi masuk yang menjelaskan bahwa karyawan bekerja di dalam perusahaan dan dinas luar yang menjelaskan bahwa karyawan masuk untuk bekerja namun bertugas diluar.</p> <p>Terdapat dua keterangan bagi karyawan yang tidak bekerja yaitu, sakit yang menjelaskan bahwa karyawan mengambil cuti sakit. Keterangan cuti pribadi bagi karyawan yang telah mengajukan berbagai jenis cuti. Jika terdapat karyawan yang tidak masuk tanpa keterangan, pada perusahaan akan dimasukkan kepada kategori cuti pribadi, walaupun setelah masuk tidak memberikan keterangan ataupun alasan.</p>
2.	Pihak karyawan birentcar	<p>Presensi dan kegiatan lainnya termasuk cuti dan koordinasi dilakukan melalui beberapa cara yaitu <i>whatsapp grup</i>, <i>google form</i>, buku besar atau kertas yang disediakan admin. Pengajuan cuti banyak karyawan yang langsung menghubungi atasan, supaya cepat disetujui. Jika sedang melakukan dinas luar tanpa menyertakan jam masuk dan jam keluar. Cara kedua mengisi presensi melalui buku atau kertas yang sudah disiapkan oleh admin dengan menuliskan nama karyawan, jam berapa karyawan masuk, jam berapa karyawan, dan tanda tangan setiap karyawan.</p> <p>Setiap karyawan memiliki jadwal yang berbeda beda, sehingga tidak semua karyawan memulai pekerjaan dengan hadir ke perusahaan birentcar terlebih dahulu.</p>

C. Hasil Wawancara

Setelah melakukan wawancara kepada pemilik dan salah satu pegawai Birentcar, didapatkan informasi bahwa dari karyawan proses presensi dilakukan dengan beberapa cara yang berubah-ubah, dari *whatsapp grup*, *google form*, form dan buku besar. Dari admin terjadi kebingungan saat melakukan proses penilaian kinerja termasuk rekap laporan, karena dari beberapa proses dilakukan dengan cara yang berbeda-beda. Hasil wawancara lengkap dengan pihak birentcar terdapat pada lampiran 2 dan berikut rekap hasil wawancara seperti berikut ini:

Tabel 4.2 Hasil wawancara

Pertanyaan	Kondisi Saat Ini	Harapan
Bagaimana karyawan melakukan absensi setiap hari?	Saat ini karyawan melakukannya melalui buku besar yang sudah disiapkan perusahaan di kantor. Jika ada beberapa karyawan buru-buru bekerja dilapangan, dapat melakukan absensi berupa foto kegiatan di grup <i>whatsapp</i>	Dapat melakukan kegiatan seperti absensi tidak lagi menggunakan media buku besar dan lainnya, sehingga dapat membiasakan karyawan
Apakah untuk proses cuti dan izin kerja karyawan melalui <i>whatsapp grup</i> ?	Untuk izin tidak masuk kerja bisa langsung mengunggungi <i>whatsapp admin</i> , disertai bukti alasan tidak masuk, seperti surat dokter atau foto sakit, yang nanti akan <i>admin</i> kirim lagi ke <i>whatsapp</i> atasan untuk menunggu keputusan izin tidak masuk. Jika karyawan cuti, harus mengajukan minimal 1 minggu sebelum cuti, yang nanti akan diinformasikan kepada atasan, lalu karyawan harus menunggu keputusan perusahaan.	Izin cuti dan tidak masuk kerja tidak perlu diproses terlalu lama atau melewati beberapa proses karena proses pengiriman bukti melalui <i>whatsapp</i> yang berulang. Sehingga nantinya dapat terbentuk pelayanan administrasi karyawan lebih tertata.

Bagaimana proses penilaian kinerja karyawan dilakukan perusahaan dan menginformasikannya kepada karyawan?	Pihak administrasi karyawan akan melakukan rekap absensi hingga izin cuti. Dan informasi mengenai penilaian kinerja karyawan akan diberitahukan pada akhir bulan.	Pihak administrasi tidak lagi kebingungan melakukan rekap absensi dan izin cuti. Membutuhkan media yang mudah digunakan karyawan. Sehingga informasi penilaian karyawan dapat tertata.
---	---	--

4.1.2 Hasil *Specify the Context of Use* (Memahami dan Menentukan Konteks Pengguna)

A. Identifikasi *User*

Pada birentcar transport telah diidentifikasi bahwa terdapat dua *user* yang nantinya terlibat sekaligus yaitu dari segi admin dan karyawan.

- Admin website*, yaitu karyawan yang dipercaya oleh pihak Birentcar bertugas untuk mengurus *website*, menerima presensi, dan memproses pengajuan cuti atau tidak masuk kerja. Melakukan penilaian kinerja karyawan pada *website*. Admin sendiri terdiri dari karyawan dan pemilik yang bertugas sebagai pengawas, pemilik dapat melihat laporan kinerja untuk pendukung pengambilan keputusan bagi karyawan dan perusahaan.
- Karyawan merupakan seluruh karyawan Birentcar. Karyawan memakai *website* untuk proses presensi disetiap harinya, untuk melakukan perizinan cuti kerja, dan karyawan memakai perancangan *website* untuk mendapatkan infomasi kerja atau informasi presensi disetiap bulan.

B. Hasil Karakteristik *User*

Setelah menjabarkan karakteristik pada *user* yang dikelompokkan dengan jenis umur, pendidikan, literasi komputer, dan pengalaman, berikut hasil dari karakteristik *user* dapat dilihat pada Tabel 4:

Tabel 4.3 Karakteristik *user*

Jenis	Keterangan
Usia	<i>Admin</i> : 20-30 Tahun <i>Karyawan</i> : 20-40 Tahun
Pendidikan	<i>Admin</i> : Strata 1 <i>Karyawan</i> : Semua jenjang pendidikan
Literasi komputer dan pengalaman	<i>Admin</i> : Dapat mengoperasikan komputer dan berpengalaman dalam mengelola <i>website</i>

Karyawan: Sebagian besar dapat mengoperasikan komputer dan beberapa belum begitu mahir menggunakan. Bagi karyawan yang belum mahir, akan dipandu diawal oleh karyawan lain yang lebih paham atau dipandu oleh *admin*.

C. Hasil *User Persona*

User persona dibuat sesuai dengan siapa saja *user* pengguna *website* dan bagaimana karakteristik setiap *user*. *User persona* yang dibuat mewakili *user* karyawan dan mewakili *user* admin yang termasuk pemilik birentcar. Hasil dari *user persona* dapat dilihat pada Gambar 4.1 dan Gambar 4.2:

Sosial Media dan Aplikasi :

Profile

Umur : 35 tahun
 Jenis Kelamin : Laki - laki
 Alamat : Bluru Kidul, Sidoarjo
 Agama : Islam
 Status : Kawin
 Pekerjaan : Karyawan

Kebutuhan :
 Adanya sistem yang mudah dimengerti dan digunakan oleh semua karyawan.

Karakter :

- > Pelupa
- > Humoris
- > Jujur

Tujuan :
 Dapat melakukan absensi disatu tempat dan melihat penilaian kerja diri sendiri.

Kendala :
 Tidak dapat mengetahui informasi absensi diri sendiri dan kurang mahir, sehingga membutuhkan waktu lama dalam menggunakan aplikasi atau sistem baru.

Gambar 4.1 *User Persona* Karyawan

Pada Gambar 4.1 *user persona* dari karyawan Birentcar. Karyawan bernama berlian memiliki kebutuhan sebuah sistem atau *website* yang dapat mudah dimengerti penggunaannya oleh semua karyawan, dengan tujuan presensi dapat dilakukan disatu tempat dan semua karyawan nantinya bisa melihat penilaian kinerja diri sendiri. Dari *user persona* dapat dilihat jika karyawan memiliki beberapa karakter termasuk pelupa, sehingga dari sini dapat diketahui bahwa salah satu kebutuhan pengguna berupa desain *website* yang nantinya sederhana sehingga mudah diingat.



Gambar 4.2 *User persona* admin

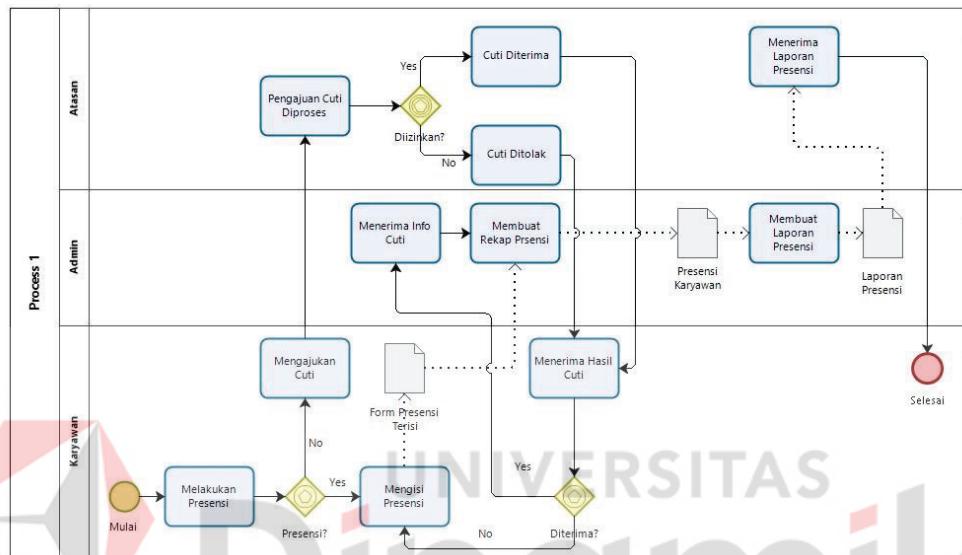
Pada gambar 4.2 *User persona* admin yang berisikan dengan karakter, profil, kebutuhan, tujuan, kendala, dan sosial media atau aplikasi yang sering digunakan oleh admin. Admin memiliki kebutuhan untuk mengelola pencatatan menjadi lebih rapi dan tertata.

Berdasarkan user persona yang telah dibat sebelumnya, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan dan kendala terkait dengan perancangan desain website Birentcar yaitu:

1. Tidak adanya desain website untuk menggambarkan tempat karyawan melakukan absensi yang mudah dimengerti.
2. Dibutuhkan perancangan website yang memiliki tampilan rapi untuk halaman pengelolaan informasi dan data karyawan.
3. Tidak adanya Perancangan desain website untuk halaman informasi penilaian kinerja.

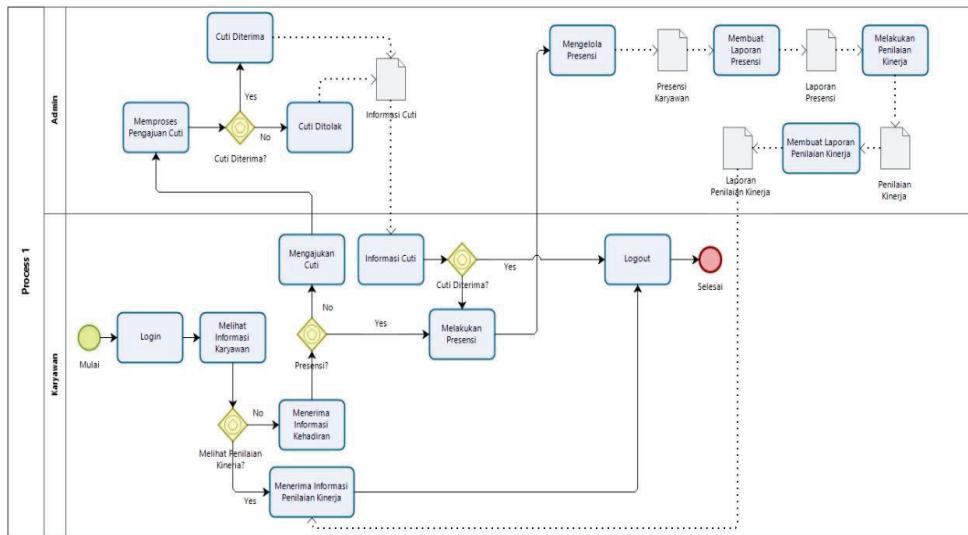
D. Hasil Memahami Sistem

Hasil memahami sistem dapat mengetahui bagaimana proses bisnis atau proses penilaian kinerja Birentcar yang masih dijalankan sampai saat ini, dan mendapatkan sebuah gambaran bagaimana perancangan proses penilaian kinerja baru yang akan dijalankan. Hasil memahami sistem dapat dilihat pada gambar 4.3 dan 4.4:



Gambar 4.3 Proses penilaian kinerja Birentcar

Proses penilaian kinerja saat ini dimulai dengan melakukan presensi setiap karyawan. Jika karyawan tidak melakukan presensi maka harus mengajukan cuti kepada atasan secara langsung. Atasan akan memberikan informasi apakah cuti diterima atau ditolak, jika cuti diterima maka karyawan dapat melakukan cuti dengan memberikan informasi kepada admin. tetapi jika cuti ditolak karyawan harus tetap bekerja dan melakukan proses presensi. Setelah melakukan presensi, maka daftar presensi akan dikelola admin untuk membuat laporan presensi untuk diserahkan kepada atasan.



Gambar 4.4 Redesign kinerja penilaian Birentcar

Redesign penilaian kinerja Birentcar proses yang berlaku setelah desain *website* penilaian kinerja karyawan dibuat dan Birentcar sudah menggunakan desain *website* sebagai visualisasi dalam menjalankan kegiatan dalam penilaian kinerja karyawan dari sisi karyawan dan admin. Pada *redesign* penilaian kinerja Birentcar terdapat *user* admin yang terdiri dari bagian administrasi dan atasan yang dapat sekaligus mengelola pengajuan cuti karyawan. Dimulai dari karyawan *login* terlebih dahulu dan dapat melihat informasi karyawan. Karyawan dapat melihat masa penilaian kinerja dan informasi kehadiran. Jika melakukan pengajuan cuti akan diterima dan diproses oleh admin menjadi informasi cuti yang dapat dilihat oleh karyawan. Jika cuti diterima maka karyawan dapat melakukan cuti. Namun jika cuti ditolak maka karyawan tetap melakukan presensi. Presensi karyawan diolah bagian admin untuk membuat laporan presensi yang akan dilanjutkan pada proses penilaian kinerja sampai membuat laporan penilaian kinerja. Hasil laporan penilaian kinerja dapat dilihat oleh karyawan melalui informasi karyawan.

4.1.3 Hasil *Specify User and Organizational Requirement* (Menentukan kebutuhan pengguna)

Setelah menentukan konteks pengguna dan mendapatkan hasil permasalahan apa saja yang ditemukan pada admin dan customer, maka dapat mengetahui kebutuhan dari karyawan. Berikut hasil kebutuhan dari *user* karyawan pada Tabel 4.4:

Tabel 4.4 Kebutuhan *user* karyawan

No	Kebutuhan	Spesifikasi
1.	Presensi	Menampilkan halaman presensi untuk memudahkan karyawan melakukan presensi masuk dan keluar
2.	Informasi karyawan	Memberikan informasi presensi, izin cuti, hingga penilaian kinerja
3.	Pengajuan cuti	Menampilkan form cuti untuk melakukan pengajuan cuti mandiri
4.	Login	Menampilkan halaman login sebagai karyawan

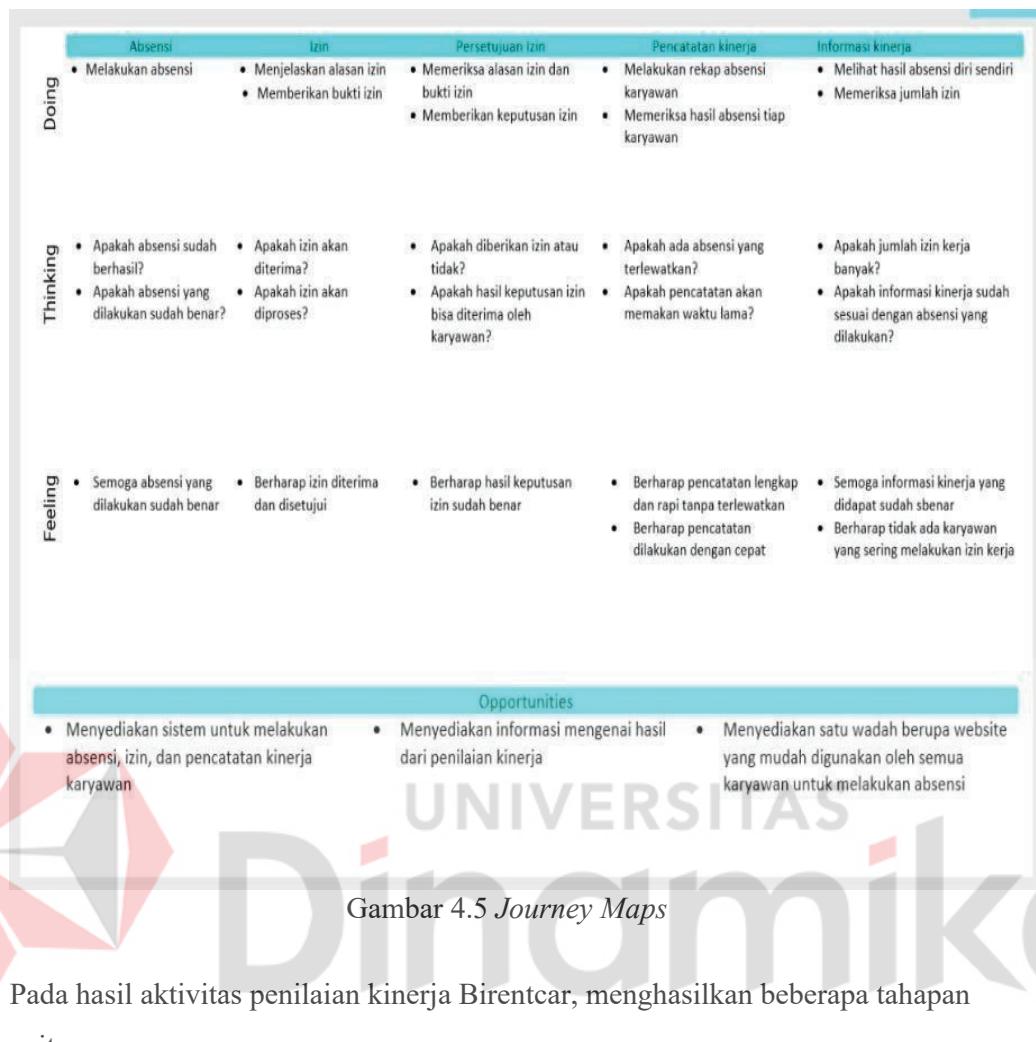
Setelah menentukan konteks pengguna dan mendapatkan hasil permasalahan apa saja yang ditemukan pada admin dan customer, maka dapat mengetahui kebutuhan dari setiap *user*. Berikut hasil kebutuhan dari *user admin* pada tabel 4.5:

Tabel 4.5 Karakteristik *user* admin

No	Kebutuhan	Spesifikasi
1	Login	Menampilkan halaman login sebagai admin
2	Data presensi	Menampilkan informasi seperti data presensi karyawan
3	Data cuti	Menampilkan halaman berisi data pengajuan cuti karyawan
4	Data karyawan	Memberikan infomasi terkait data setiap karyawan yang bekerja pada birentcar
5	Penilaian kinerja	Menampilkan form yang digunakan admin untuk melakukan penilaian karyawan
6.	Laporan presensi	Menampilkan informasi berisi laporan presensi karyawan pada periode tertentu
7.	Laporan penilaian	Menampilkan informasi berisi laporan penilaian karyawan pada periode tertentu

A. Hasil *Journey Maps*

Setelah membuat *journey maps* dapat dilihat pada gambar 4.5 beserta penjelasan dibawah:

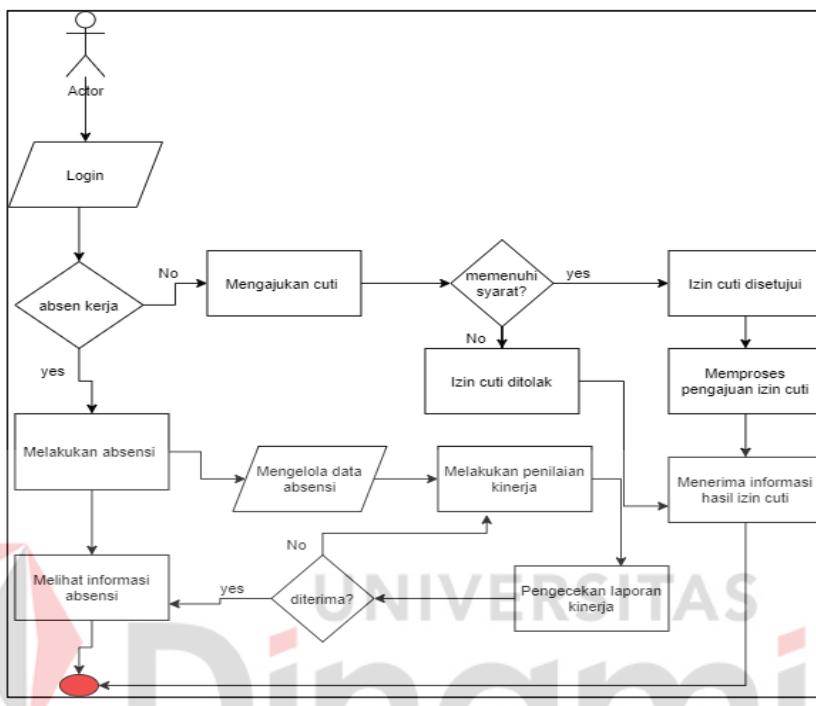


Pada hasil aktivitas penilaian kinerja Birentcar, menghasilkan beberapa tahapan yaitu:

1. Tahap Presensi yang wajib dilakukan oleh semua karyawan.
2. Tahap Izin cuti dengan memberikan bukti alasan cuti kepada pihak perusahaan.
3. Tahap Persetujuan cuti untuk memberikan informasi hasil perizinan cuti.
4. Tahap pencatatan kinerja oleh admin perusahaan terkait dengan pencatatan presensi tiap karyawan.
5. Informasi penilaian kinerja untuk menyampaikan hasil presensi dan izin cuti setiap karyawan.

B. Hasil *User Flow*

Setelah *user flow* dibuat dapat memberikan alur bagi pengguna dari titik awal masuk *website* sampai pada tindakan akhir. Gambar *user flow* dapat dilihat pada Gambar 4.6 yang dibuat sebagai alur dari desain *website* nantinya:



Gambar 4.6 *User flow*

Setelah *user flow* dibuat dapat memberikan alur bagi pengguna dari titik awal masuk *website* sampai pada tindakan akhir. *User flow* menghasilkan pemahaman kebutuhan pengguna. Berikut *user flow* yang dibuat sebagai alur dari desain *website* nantinya: Pengguna harus melakukan login untuk langkah awal menggunakan *website*, setelah berhasil *login* pengguna dapat memilih langkah atau aksi untuk melakukan presensi atau melakukan izin cuti. Jika pengguna memilih proses presensi, maka akan masuk pada halaman presensi, dan data presensi akan diterima atau diolah dalam bentuk laporan, setelah proses selesai dapat melihat hasil informasi kerja. Pengguna yang ingin melakukan cuti kerja, diharuskan mengajukan cuti. Setelah cuti diajukan diproses apakah cuti diterima atau tidak. Cuti yang tidak diterima akan diinformasikan.

4.1.4 Hasil *Product Desain Solutions* (Solusi Perancangan)

A. Hasil *Storyboard*

Pada lampiran L2.1 menjelaskan proses yang ada pada *website* halaman admin. Dalam gambar menjelaskan proses awal yang dilakukan admin ketika mengakses *website* kinerja karyawan yaitu mengisi *form login*. Setelah berhasil melakukan *login* dengan mengisi *form login* menggunakan *username* dan *password* yang telah dimiliki oleh masing masing *admin*, muncul halaman utama atau awal berupa *dashboard*. Kemudian di dalam halaman *dashboard*, *admin* memilih halaman diinginkan yaitu halaman presensi, izin cuti, data karyawan, dan laporan untuk masuk melihat isi informasi atau untuk melakukan pengelolaan infromasi pada halaman tersebut.

Pada Lampiran L2.2 menjelaskan proses yang terdapat pada *website* halaman karyawan. Proses pertama yang karyawan lakukan untuk membuka dan mengakses *website* yaitu dengan melakukan login pada halaman *form login*. Setelah berhasil melakukan *login*, karyawan melihat halaman utama yang menyediakan beberapa menu untuk dipilih sesuai dengan kebutuhan. Ketika memilih salah satu dari menu, karyawan dapat melihat isi dari tampilan yang telah dipilih. Setelah memilih menu informasi, muncul halaman informasi. Ketika memilih menu presensi, muncul halaman presensi. Kemudian melihat halaman izin cuti, jika memilih menu izin cuti. Karyawan diharuskan mengisi *form* izin cuti untuk diajukan kepada bagian admin. Tampilan *login* awal akan terlihat, jika karyawan memilih menu *logout*.

B. Sketsa

Sketsa merupakan tahapan sebelum membuat *prototype*. *Sketsa* dibuat dengan dua halaman *website* yang berbeda antara admin dan karyawan. dirancang secara manual dan berisikan tata letak dari setiap halaman *website*. Berikut merupakan hasil rancangan sketsa untuk desain *website* kinerja karyawan birentcar.

1. Halaman *website* Karyawan

a. Halaman *login*

Pada lampiran L3.1 merupakan sketsa halaman *login* bagi karyawan. Terdapat tulisan “Sign in karyawan” untuk memberikan informasi halaman. Pada halaman *login* menjelaskan bahwa karyawan harus memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke halaman utama.

b. Halaman utama

Pada sketsa halaman utama terdapat logo birentcar pada bagian atas desain yang dapat dilihat pada lampiran L3.2. Halaman utama menampilkan menu informasi, presensi, izin cuti, dan *logout*. Pada bagian bawah atau *footer* terdapat tulisan Birentcar Transport *tour and travel*. Setiap menu yang disediakan memiliki *icon* untuk memperjelas nama menu dan memperjelas pengguna dalam memahami setiap menu yang diberikan.

c. Halaman informasi

Pada lampiran L3.3 menunjukkan bahwa desain yang akan dibuat nanti berisikan informasi berupa nama, jabatan, kehadiran kerja, dinas luar, sakit, dan cuti pribadi. Pada halaman informasi juga terdapat foto dari masing masing karyawan. Terdapat *button* kembali untuk menutup halaman informasi dan kembali pada halaman utama.

d. Halaman presensi

Halaman presensi terdapat *maps*, waktu jadwal kerja, tombol presensi masuk, tombol presensi keluar, dan tombol kembali. *Maps* digunakan untuk menunjukkan lokasi karyawan saat melakukan presensi. Jadwal kerja menunjukkan waktu jam kerja karyawan. Tombol presensi masuk dan presensi keluar digunakan oleh karyawan untuk memilih jenis presensi. Serta tombol kembali untuk kembali ke menu halaman utama, sketsa dapat dilihat pada halaman L3.4.

e. Halaman foto presensi

Halaman foto presensi pada lampiran L3.5 menunjukkan informasi nama karyawan. Terdapat tombol foto yang digunakan untuk karyawan mengambil foto presensi. Sama seperti halaman yang lain, halaman presensi memiliki logo Birentcar pada bagian *header* dan memiliki tombol kembali menuju halaman utama.

f. Halaman presensi

Halaman presensi pada lampiran L3.6 merupakan akses karyawan untuk melakukan presensi. Halaman ini menampilkan foto presensi karyawan yang sebelumnya telah diambil dan nama karyawan. Terdapat tombol presensi jika karyawan ingin presensi, ulang foto jika ingin mengambil ulang foto, dan Kembali ke halaman presensi karyawan. Sama seperti halaman yang lain, halaman presensi memiliki logo Birentcar pada bagian *header*.

g. Halaman presensi keluar

Sketsa presensi keluar pada lampiran L3.7 menampilkan foto presensi dan nama karyawan. Terdapat tombol presensi untuk jika karyawan sudah waktunya pulang jam kerja. Terdapat tombol Kembali untuk kembali ke halaman presensi karyawan. Sama seperti halaman yang lain, halaman presensi memiliki logo Birentcar pada bagian *header*.

h. Halaman izin cuti

Sketsa presensi keluar pada lampiran L3.8 menampilkan sebuah form yang akan diisi oleh karyawan jika ingin mengajukan cuti. Form pengajuan cuti berisikan jenis cuti, tanggal cuti, lama hari, dan penjelasan cuti. Pada form cuti, karyawan dapat memilih alasan cuti sesuai dengan yang disediakan, dan ketika karyawan memilih tanggal cuti, akan muncul kalender untuk mempermudah karyawan melihat tanggal. Terdapat button ajukan cuti yang dapat ditekan jika sudah mengisi form. Setelah mengajukan, terdapat button kembali untuk kembali ke menu awal website.

2. Halaman website admin

a. Halaman *login*

Sketsa halaman *login* bagi admin menjelaskan bahwa admin harus memasukkan *username* dan *password* untuk masuk ke halaman awal atau *dashboard*. Halaman *login* dapat dilihat pada lampiran L4.1.

b. Halaman *dashboard*

Halaman *dashboard* berisi logo dan nama *website* pada bagian *header*. Terdapat beberapa menu yaitu *dashboard*, presensi, izin cuti, data karyawan, laporan dan *logout* yang dilengkapi beberapa *icon* untuk memperjelas setiap menu. Halaman *dashboard* akan menampilkan beberapa informasi awal mengenai presensi yang telah dilakukan karyawan dan izin cuti melalui beberapa bentuk *chart* seperti pada lampiran L4.1.

c. Halaman presensi

Pada halaman presensi menampilkan data presensi seluruh karyawan pada hari itu. Terdapat menu pencarian nama karyawan pada halaman ini untuk mempermudah *admin* dalam mencari data karyawan. Tabel menunjukkan beberapa informasi karyawan yang dibutuhkan seperti lampiran L4.2.

d. Halaman izin cuti

Halaman izin cuti menunjukkan kolom berisikan beberapa daftar karyawan yang melakukan pengajuan izin cuti. Halaman izin cuti padat dilihat pada lampiran L4.3. Terdapat beberapa tombol pada kolom aksi yang berfungsi untuk memudahkan admin dalam mengelola pengajuan izin. *Button* diterima, tolak, dan melihat *detail*.

e. Halaman data karyawan

Data karyawan menampilkan kolom berisikan seluruh daftar dan informasi karyawan. Terdapat beberapa menu pada halaman ini seperti tombol tambah karyawan, pencarian data karyawan. Terdapat tombol aksi yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola data karyawan seperti lihat detail, edit, dan hapus seperti lampiran L4.5.

f. Halaman Laporan

Halaman laporan kehadiran seluruh karyawan selama periode 1 bulan pada lampiran L4.6. Terdapat beberapa menu yang disediakan pada halaman ini seperti menentukan periode bulan dan tahun, unduh laporan, dan pencarian.

C. Prototype

Langkah awal yang dilakukan dengan menentukan warna dasar dan font yang nanti akan digunakan pada desain prototype. Pemilihan warna dasar dapat dilihat pada Gambar 4.7 dan pemilihan *font* terdapat pada Gambar 4.8:



Gambar 4.7 Skema warna

Pemilihan warna dasar pada prototype Birentcar menggunakan warna biru tua #26364D. Warna biru dipilih sesuai dengan ciri khas warna logo perusahaan, sehingga memudahkan pengguna untuk mengenali desain *website*, dengan harapan membuat pengguna atau user nyaman untuk mengakses.

Lexend Deca Regular Lexend Deca Regular AaBbCcDdEeFfGgHh	Open Sans Regular Open Sans Regular AaBbCcDdEeFfGgHh	Arial Narrow Arial Narrow AaBbCcDdEeFfGgHh
	Open Sans SemiBold Open Sans SemiBold AaBbCcDdEeFfGgHh	Arial Narrow Bold Arial Narrow Bold AaBbCcDdEeFfGgHh
	Open Sans Bold Open Sans Bold AaBbCcDdEeFfGgHh	Arial Regular Arial Regular AaBbCcDdEeFfGgHh
		Arial Bold Arial Bold AaBbCcDdEeFfGgHh

Gambar 4.8 Font

Terkait *font* yang digunakan pada desain *website* Birentcar terdapat 3 jenis yaitu, *Open sans*, *Lexend deca*, dan *Arial*. Berikut ini dapat dilihat rancangan sketsa untuk *website* Birentcar Transport pada sebagai berikut. *Open Sans* dipilih untuk memperjelas nama halaman pada desain, *Lexend Deca* dipilih untuk *font* dari isi desain karena mudah terbaca, sehingga meningkatkan kinerja membaca informasi yang disampaikan. Ketiga *font* dipilih karena memiliki karakter sederhana, sehingga pesan yang disampaikan mudah ditangkap.

Pada tahap ini setelah memilih warna dan *font*, mulai membuat desain website dengan dilakukan dengan dilengkapi komponen ikon, gambar, hingga isi berupa informasi pada setiap halamannya. *Prototype* yang dibuat secara digital dibuat dengan 2 halaman *website* yaitu *prototype* karyawan dan *prototype* admin. Berikut merupakan hasil membuat *prototype*:

1. *Prototype* karyawan
 - a. Halaman *login*

Halaman *User* perlu memasukkan *username* dan *password* agar dapat masuk kehalaman utama *website* dan mengakses menu yang disediakan. Halaman user dapat dilihat pada lampiran L5.1.

- b. Halaman utama

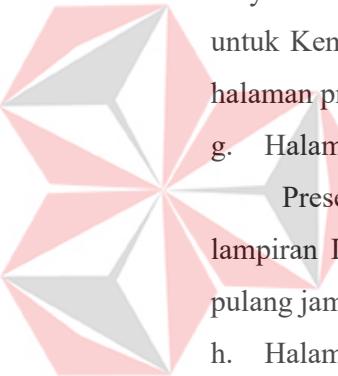
Halaman utama menampilkan header berupa logo birentcar. *Header* berupa logo diterapkan pada semua halaman *user* setelah melakukan proses *login*. Halaman utama juga berisikan beberapa menu yang dapat dipilih oleh *user*, sesuai dengan yang ingin diakses. Menu yang disediakan yaitu menu informasi, presensi masuk, pengajuan cuti, dan *logout* seperti lampiran L5.2. Pada bagian *footer* terdapat keterangan nama lengkap perusahaan birentcar yang akan diterapkan pada semua halaman *website user*, setelah melakukan proses *login*.

- c. Halaman informasi

Menampilkan informasi nama, jabatan, dan foto *user* sendiri. Informasi utama yang disajikan berupa informasi berapa banyak dan persen *user* melakukan kehadiran, dinas luar, sakit dan izin cuti saat bekerja selama hitungan satu bulan. Halaman ini dilengkapi dengan button kembali, untuk *user* dapat kembali ke halaman utama setelah mendapatkan informasi. *Prototype* dapat dilihat pada lampiran L5.3.

- d. Halaman presensi

Halaman presensi menjadi halaman bagi *user* yang ingin melakukan proses presensi. Seperti lampiran L5.4 memiliki *maps*, waktu jadwal kerja, tombol presensi masuk, tombol presensi keluar, dan tombol Kembali. *Maps* digunakan untuk menunjukkan lokasi karyawan saat melakukan presensi. Jadwal kerja menunjukkan waktu jam kerja karyawan. Tombol presensi masuk dan presensi



keluar digunakan oleh karyawan untuk memilih jenis presensi. Serta tombol Kembali untuk Kembali ke menu halaman utama.

e. Halaman foto presensi

Prototype halaman foto presensi menunjukkan informasi nama karyawan pada lampiran L5.5. Terdapat tombol foto yang digunakan untuk karyawan mengambil foto presensi. Sama seperti halaman yang lain, halaman presensi memiliki logo birentcar pada bagian *header* dan memiliki tombol kembali menuju halaman utama.

f. Halaman presensi

Prototype halaman presensi lampiran L5.6 merupakan akses karyawan untuk melakukan presensi. Halaman ini menampilkan foto presensi karyawan yang sebelumnya telah diambil dan nama karyawan. Terdapat tombol presensi jika karyawan ingin presensi, ulang foto jika ingin mengambil ulang foto, dan Kembali untuk Kembali ke halaman presensi karyawan. Sama seperti halaman yang lain, halaman presensi memiliki logo birentcar pada bagian *header*.

g. Halaman presensi keluar

Presensi kelar menampilkan foto presensi dan nama karyawan seperti pada lampiran L5.7. Terdapat tombol presensi untuk jika karyawan sudah waktunya pulang jam kerja. Terdapat tombol kembali untuk ke halaman presensi karyawan.

h. Halaman izin cuti

Izin cuti merupakan halaman *form* yang harus diisi bagi *user* yang ingin mengajukan cuti seperti pada halaman L5.8. *Form* izin cuti berisi alasan cuti, tanggal cuti, lama hari, penjelasan detail. Pada alasan cuti, *user* hanya perlu memilih termasuk cuti apa yang akan diajukan, seperti cuti hamil, cuti penting, cuti berbayar, cuti sakit, dan cuti karyawan tahunan. Pemilihan tanggal cuti berupa dari tanggal berapa cuti dimulai dan berakhir. Terdapat lama hari atau berupa berapa lama total hari yang diajukan untuk cuti. *User* harus menjelaskan secara detail mengapa mengajukan cuti dengan alasan yang jelas. Ketika *form* selesai diisi dan akan diajukan, *user* dapat menekan *button* ajukan cuti. Kemudian terdapat *button* kembali untuk menuju halaman utama.

2. Halaman *admin*

a. Halaman *login*

User perlu memasukkan *username* dan *password* agar dapat masuk kehalaman utama *website* dan mengakses menu yang disediakan seperti pada lampiran L6.1.

b. Halaman *dashboard*

Dashboard merupakan halaman utama, terdapat header dengan logo birentcar dan nama website yang diterapkan pada semua halaman admin. Terdapat beberapa menu yang ditampilkan dibagian atas halaman yaitu menu dashboard, presensi, izin cuti, data karyawan, laporan, penilaian dan keluar. Menu dapat dipilih oleh admin sesuai dengan kebutuhan halaman yang ingin diakses. Halaman ini berisi informasi jumlah karyawan masuk, dinas luar, sakit, dan izin cuti. Tidak hanya itu di halaman dashboard berisi informasi berupa *pie chart* dan *line chart* mengenai presentasi jumlah presensi karyawan setiap hari dan jumlah karyawan yang melakukan pengajuan cuti. Prototype terdapat pada lampiran L6.2.

c. Halaman presensi

Halaman presensi berisi informasi presensi karyawan. Informasi yang disajikan berupa foto bukti presensi setiap karyawan dengan keterangan nama, jabatan, dan status pada hari tersebut. Terdapat menu pencarian nama karyawan pada halaman ini untuk mempermudah admin dalam mencari data karyawan. Ketika admin ingin keluar dapat menekan *logout* yang tersedia, seperti pada lampiran L6.3.

d. Halaman izin cuti

Izin cuti menampilkan tabel berupa informasi karyawan yang telah mengajukan izin cuti. Pada dalam tabel admin dapat melihat apakah terdapat pengajuan baru dari keterangan status. Dimana status menunggu konfirmasi merupakan pengajuan baru yang harus admin kelola. Terdapat button aksi bagi admin mengelola pengajuan cuti yang ada, untuk menerima atau menolak dan melihat detail pengajuan. *Prototype* izin cuti terdapat pada lampiran L6.4.

e. Halaman data karyawan

Data karyawan merupakan halaman dengan kolom berisikan seluruh daftar dan informasi karyawan, seperti pada lampiran L6.5. Terdapat beberapa menu pada

halaman ini seperti tombol tambah karyawan, pencarian data karyawan. Terdapat tombol aksi yang dapat digunakan oleh admin untuk mengelola data karyawan seperti lihat detail dan edit.

f. Halaman Laporan

Halaman laporan kehadiran seluruh karyawan selama periode 1 bulan. Terdapat beberapa menu yang disediakan pada halaman ini seperti menentukan periode bulan dan tahun, unduh laporan, dan pencarian. *Prototype* laporan dapat dilihat pada lampiran L6.6.

4.1.4 Hasil *Evaluate Desain Againsts User Requirement* (Evaluasi Perancangan)

A. Hasil Evaluasi *Prototype*

A.1 Kusisioner

Pertanyaan Kusisioner yang telah dibuat dan disebarluaskan kepada responden untuk mengumpulkan informasi dengan mendapatkan data mengetahui penilaian terhadap perancangan *prototype website* penilaian kinerja karyawan Birentcar. Pada kusisioner terdapat lima *variable* yang digunakan yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error* dan *Satisfaction*. Analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan dan menggambarkan data yang telah terkumpul menjadi sebuah kesimpulan. Pada kusisioner dapat digambarkan bagaimana profil responden dan hasil dari kusisioner yang telah dikumpulkan. Berikut merupakan hasil kusisioner:

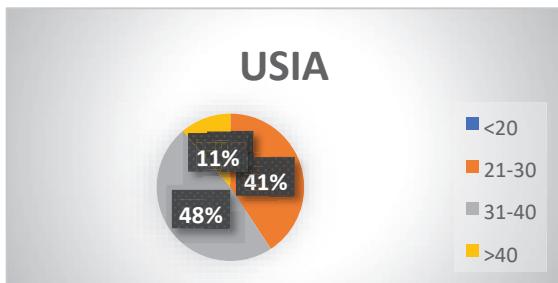
1. Profil Responden

Profil Responden menggambarkan data meliputi usia dan gender pengguna website yaitu admin dan karyawan Birentcar. Berikut merupakan gambaran profil responden untuk usia dan gender terdapat pada Gambar 4.9 sampai Gambar 4.12.



Gambar 4.9 Jenis kelamin karyawan

Gambar 4.9 menunjukkan bahwa jenis kelamin dari responden karyawan 0% perempuan dan 100% laki-laki.



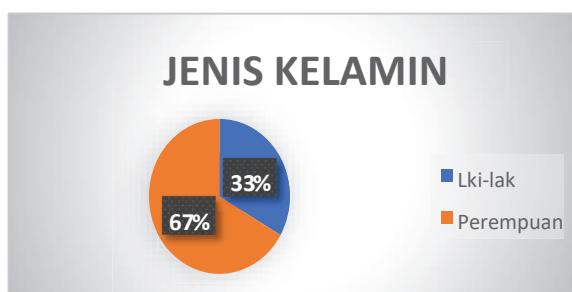
Gambar 4.10 Usia karyawan

Gambar 4.10 menunjukkan bahwa rentang usia responden karyawan terdiri dari 48% berusia 31-40 tahun, 41% berusia 21-30, dan 11% berusia lebih dari 40 tahun.



Gambar 4.11 Usia admin

Gambar 4.11 menunjukkan bahwa rentang usia responden admin semuanya berusia 21-30 tahun.



Gambar 4.12 Jenis kelamin admin

Gambar 4.12 menunjukkan bahwa jenis kelamin dari responden admin 67% perempuan dan 33% laki-laki.

Tri Sagirani
2022-01-14 13:45:25

Nomor gambar sudah disesuaikan

2. Tabulasi Data Kuisioner

Setelah melakukan penyebaran kuisioner dan terisi, hasil kuisioner diproses dengan mengelompokkan setiap jawaban setiap variabel yang telah ditentukan diawal. Setiap variabel terdapat skala jawaban yang diolah untuk mendapatkan rata rata.

Tabel 4.6 *Variable learnability*

No	Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	X1.1	0	0	1	15	14	133	4,43
2	X1.2	0	0	4	10	16	132	4,40
3	X1.3	0	0	2	16	12	130	4,33
4	X1.4	0	1	3	10	16	131	4,37
5	X1.5	0	0	7	13	10	123	4,1
Rata-rata								4,33

Berdasarkan tabel *variable Learnability* menunjukkan rata rata yang didapat 4,33. Diketahui bahwa responden setuju apabila *prototype* dari *website* penilaian kinerja karyawan mudah dipelajari untuk digunakan.

Tabel 4.7 *Variable efficiency*

No	Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	X2.1	0	0	1	11	18	137	4,57
2	X2.2	0	0	5	17	8	123	4,10
3	X2.3	0	0	7	10	13	126	4,2
Rata-rata								4,29

Pada Tabel *Efficiency* mendapatkan rata-rata 4,29 yang menunjukkan bahwa *prototype website* sudah efisien untuk digunakan oleh responden.

Tabel 4.8 *Variable memorability*

No	Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	X3.1	10	12	4	3	1	117	3,9
2	X3.2	1	2	5	11	11	119	3,97
3	X3.3	2	0	1	16	11	124	4,13
Rata-rata								4

Pada tabel *Memorability* diketahui mendapatkan rata rata 4 menunjukkan bahwa untuk *prototype website* mudah diingat dalam penggunaanya oleh responden. Pada X3.1 responden cukup banyak memilih Tidak Setuju dikarenakan pada pertanyaan tersebut mengandung pertanyaan *negative*.

Tabel 4.9 *Variable error*

No	Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	X4.1	16	7	4	1	2	124	4,13
2	X4.2	17	10	1	1	1	131	4,37
3	X4.3	18	7	4	0	1	131	4,37
		Rata-rata						4,29

Pada tabel *Error* mendapatkan rata-rata 4,29 yang artinya *prototype website* memiliki tingkat *error* atau kesalahan yang rendah saat digunakan. Banyak jumlah responden menjawab pertanyaan dengan Tidak Setuju dikarenakan pada *variable error* mengandung pertanyaan *negative*.

Tabel 4.10 *Variable satisfaction*

No	Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
		1	2	3	4	5		
1	X4.1	0	1	3	19	7	122	4,07
2	X4.2	0	0	4	15	11	127	4,23
3	X4.3	0	0	4	12	14	130	4,33
		Rata-rata						4,21

Pada tabel *Satisfaction* memiliki rata-rata 4,21 yang menunjukkan bahwa *prototype website* yang dibuat telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh responden, sehingga responden merasa puas memakainnya.

A.2 Skala likert

Skala likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan juga pendapat dari seseorang atau respoenden. Pengukuran dilakukan dengan perhitungan menggunakan analisis *interval* dengan rumus pada 4.1, hingga diperoleh nilai *interval* atau rentang jarak yang dapat dilihat pada Tabel 4.11.

$$I = \frac{100}{Pn} \quad (4.1)$$

Keterangan:

- I : Interval
- 100 : Bilangan tetap
- Pn : Jumlah angka skor (*Likert*)

Tabel 4.11 Interval skala likert

Keterangan	Interval
Sangat Tidak Setuju	20% - 35,99%
Tidak Setuju	36% - 51,99%
Cukup	52% - 67,99%
Setuju	68% - 83,99%
Sangat Setuju	84% - 100%

Setelah mengetahui intervalnya, maka melakukan perhitungan skala *likert* dengan rumus pada 4.2 dan 4.3 dan menghasilkan perhitungan pada tabel 4.12:

$$Y = T \times Pn$$

$$\text{Rumus index \%} = \frac{\text{Total skor}}{Y} \times 100$$

Keterangan:

- 
- Y : Skor tertinggi *likert*
 - T : Total jumlah responden
 - % : Presentase
 - Pn : Jumlah angka skor (*likert*)

Tabel 4.12 Hasil perhitungan *likert*

No	Variabel	Total Skor	Percentase Likert	Rata-rata likert
Learnability				
1	X1.1	133	88,7%	
2	X1.2	132	88%	
3	X1.3	130	87%	86,5%
4	X1.4	131	87,3%	
5	X1.5	123	82%	
Efficiency				
1	X2.1	137	91,3%	
2	X2.2	123	82,0%	85,8%
3	X2.3	126	84%	
Memorability				
1	X3.1	117	78%	
2	X3.2	119	79,3%	80,0%
3	X3.3	124	83%	
Error				
1	X4.1	124	83%	
2	X4.2	131	87,3%	85,8%
3	X4.3	131	87,3%	
Satisfaction				
1	X5.1	122	81,3%	

No	Variabel	Total Skor	Persentase Likert	Rata-rata likert
2	X5.2	127	85%	84,2%
3	X5.3	130	86,7%	
	Rata-Rata			84,5%

Hasil perhitungan skala *likert* memiliki rata rata seluruh *variable* sebesar 84,5% yang menyatakan bahwa *prototype* yang dibuat dapat responden terima dan nantinya dapat mudah digunakan, jika ingin dijadikan acuan sebagai pembangunan rancangan *website*. Pada *variable Learnability* memiliki nilai *likert* sebesar 86,5% menunjukan bahwa responden setuju apabila *prototype* dari *website* penilaian kinerja karyawan mudah dipelajari. *Variabel Efficiency* mendapatkan nilai likert 85,8% yang menunjukan bahwa *prototype website* sudah efisien untuk digunakan oleh responden. *Variabel Memorability* memiliki nilai likert 8% menunjukan bahwa responden setuju *prototype website* mudah diingat dalam penggunaanya, dan responden mudah memahami *website* walaupun tidak menggunakannya dalam jangka waktu yang lama. *Variabel Error* mendapatkan nilai *likert* 85,8% yang artinya responden setuju bahwa *prototype website* memiliki tingkat *error* atau kesalahan yang rendah saat digunakan. *Variabel Satisfaction* memiliki nilai *likert* 84,2% yang menunjukan bahwa *prototype website* yang dibuat telah sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh responden, sehingga responden merasa puas memakainnya.

A.3 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh hasil dengan sesi tanya jawab kepada beberapa responden. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan respon terhadap *prototype* yang sudah dibuat, dan melihat apakah responden memiliki masukan baru, atau masih kebingungan terhadap jalannya *prototype* maupun desain yang telah dibuat. Wawancara dilakukan dengan 6 responden, yang terdiri dari 3 karyawan dan 3 admin dari pihak Birentcar. Biodata responden beserta hasil dari wawancara dapat dilihat pada lampiran 8. Hasil dari uji coba, wawancara dan *scenario* pengujian *prototype* terdapat pada lampiran 9 dan lampiran 10. Dari evaluasi yang dilakukan sudah dinilai sesuai dengan kebutuhan *user*, namun terdapat tambahan saran pada bagian warna *button* pada halaman

karyawan, pembetulan tata letak fitur pada halaman utama karyawan, dan pemilihan ikon sakit dan cuti pribadi pada laporan admin.

B. Perbaikan Desain

Setelah mengetahui pada bagian mana saja dari desain yang perlu diperbaiki, dengan melakukan perbaikan sesuai dengan hasil dari kuisioner dan wawancara mendalam. Perbaikan desain dapat dilihat pada lampiran 11. Perbaikan dilakukan pada bagian warna *button* presensi masuk dan presensi keluar pada halaman presensi karyawan, pembetulan tata letak menu informasi karyawan dengan presensi karyawan, Pemilihan ikon sakit dan cuti pribadi pada laporan admin, dan detail tampilan dari hasil cuti halaman izin cuti admin.

4.1.5 Tahapan Akhir

A. Hasil Dokumentasi *UI/UX*

Hasil dari dokumentasi *UI/UX* berupa dokumen laporan tugas akhir dan jurnal penelitian, berisi tahapan-tahapan penilitian dan hasil desain mulai dari sketsa dan *prototype* setiap halaman admin dan karyawan, beserta hasil dari tahapan evaluasi.

4.2 Pembahasan

Hasil perancangan *prototype* dibuat sesuai dengan permasalahan utama yang ada pada proses bisnis Birentcar dari proses penilaian kinerja karyawan sisi admin dan karyawan, sesuai dengan analisis permasalahan yang telah dilakukan sebelumnya. Diketahui bahwa proses bisnis penilaian kinerja karyawan pada birentcar meliputi proses presensi, pengolahan presensi, izin cuti, pengolahan izin cuti, dan pengolahan laporan pada bagian admin. Analisis permasalahan sebelumnya menghasilkan bahwa pada *user* yang akan menggunakan desain *website* yaitu karyawan dan admin, masing masing memiliki karakteristik tersendiri dan memiliki kebutuhan sebagai pengguna yang berbeda. Kebutuhan karyawan berupa desain *website* yang nantinya menjadi gambaran *website* penilaian kinerja karyawan yang sederhana sehingga mudah diingat bagi karyawan, dan kebutuhan admin untuk mengelola pencatatan menjadi lebih rapi dan tertata. Perancangan desain menghasilkan dua halaman sesuai dengan jumlah pengguna, yaitu halaman

karyawan berisikan halaman *login*, halaman utama, halaman presensi, halaman informasi, halaman presensi masuk, halaman presensi keluar, dan halaman izin cuti. Pada admin berisikan halaman *login*, halaman *dashboard*, halaman presensi, halaman izin cuti, halaman data karyawan, dan halaman laporan.

Evaluasi desain menggunakan metode *usability testing* dengan melakukan penyebaran kuisioner pada seluruh admin dan karyawan Birentcar sebagai calon pengguna. Pada *variable Learnability* memiliki nilai *likert* sebesar 86,5, Variabel *Efficiency* mendapatkan nilai *likert* 85,8%, Variabel *Memorability* memiliki nilai *likert* 80, Variabel *Error* mendapatkan nilai *likert* 85,8%, Variabel *Satisfaction* memiliki nilai *likert* 84,2%. Selanjutnya melakukan wawancara mendalam dengan 6 responden dari karyawan dan admin Birentcar terkait uji coba *prototype* secara langsung yang menghasilkan perbaikan desain pada tata letak halaman utama karyawan, ikon laporan, warna *button* presensi masuk, hingga warna pada *dashboard* admin.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan *user interface / user experience* sebagai visualisasi penilaian kinerja karyawan berbasis *website* menggunakan metode *user centered design* menghasilkan kesimpulan berupa:

1. Hasil perancangan berupa *prototype* telah memberikan dan mengenalkan bagaimana visualisasi dari *website* penilaian kinerja bagi karyawan, dengan memberikan tampilan login, halaman utama, informasi karyawan dengan detail foto, halaman presensi karyawan, informasi lokasi, halaman presensi masuk, halaman presensi keluar, halaman pengajuan cuti, jenis cuti, informasi presensi masuk, informasi presensi keluar, halaman pengambilan foto.
2. Hasil perancangan *prototype* telah mengenalkan bagaimana visualisasi *website* penilaian kerja bagi *admin*, dengan memberikan informasi untuk membantu proses pengelolaan presensi, izin cuti, data karyawan, sampai pengelolaan laporan penilaian kinerja. *Prototype* memberikan informasi dalam bentuk tampilan *login admin*, *dashboard*, halaman presensi, halaman izin cuti, halaman data pegawai, sampai halaman laporan.
3. Hasil perancangan *prototype* menggunakan metode *user centered design* dengan tahap evaluasi menggunakan metode *usability testing*. Tahap evaluasi akhir menggunakan 30 responden dengan 27 karyawan dan 3 admin Birentcar, mendapatkan hasil dengan nilai rata-rata *learnability* memiliki nilai *likert* sebesar 86,5%, variabel *efficiency* mendapatkan nilai *likert* 85,8%, variabel *memorability* memiliki nilai *likert* 80%, variabel *error* mendapatkan nilai *likert* 85,8%, dan variabel *satisfaction* memiliki nilai *likert* 84,2% yang menunjukkan bahwa responden merasa puas dengan *prototype* yang telah dirancang.

5.2 Saran

Walaupun hasil analisis dan perancangan desain *user interface / user experience* dapat membantu memberikan solusi bagaimana visualisasi dari penilaian kinerja berbasis *website*, namun perlu diimplementasikan kearah merancang bangun aplikasi berbasis *website*. Implementasi diharapkan memberi kemudahan akses melalui *mobile* dan perangkat yang tersedia bagi pengguna.



DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, M. (2014). Manajemen dan evaluasi kinerja karyawan. *Terminologi Peristilahan*, 17.
- Darmawan, F. (2020). Analisis dan Perancangan UIUX Website Pempek Farina Pada PT Primaboga Nusantara Inti dengan Metode User Centered Design. *Tugas Akhir*, 20.
- Fadli, M. R. (2020). Perancangan user interface dan user experience aplikasi mobile indosport dengan menggunakan pendekatan user centered design. 57.
- Guo, F. (2015, September 18). Usability Vs User experience. school of computer science.
- Hartadi, M. G. (2020). Warna Dan Prinsip Desain. . *Jurnal Dimensi DKV*, 2.
- Kraft. (2020). Perancangan user interface dan user experience pada aplikasi mobile indosport dengan menggunakan pendekatan user centered design. 21.
- Larasati, I. (2020). Evaluasi penggunaan website universitas negri syarif hidayatullah jakarta dengan menggunakan metode usability testing. *Computatio: Journal of Computer Science and Information Systems*, volume 4, no. 1, 5.
- Nurhabibie, R., Irving, P. V., & Suranto, B. (2020). Pengembangan User Experience pada website AyoSparring menggunakan Pendekatan User Centered Design dan Metode Heuristic Evaluation. *Informatics Departement Universitas Islam Indonesia Vol 1, No 2*.
- Pertiwi, M. (2016). Peran Website Central Java Tourism Sebagai Media Penyebaran Informasi. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* vol. 5, no. 4, 351-360.
- Rahmasari, E. A. (2017). Kajian Usability Dalam Konsep Dasar User experience. *Demandia*, 4-5.
- Sagala, L. D., Fauzi, R., & Syahrina, A. (2020). Perancangan user interface pada aplikasi informasi berbasis website untuk tindakan perbaikan layanan angkutan umum di kota bandung menggunakan metode user centered design . *eProceeding of Engineering : Vol.7*, 2.

- Saputri, I. S., M. F., & Surya, I. (2017). Penerapan Metode UCD pada E-Commerce Putri Intan Shope Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*.
- Usman, B. (2013). Pengaruh Komunikasi Interpersonal Terhadap Kinerja Pegawai pada Fakultas Ekonomi Universitas PGRI Palembang. *Jurnal Media Wahana Ekonomika, Vol. 10, No.1, 2.*
- Utama, B. S. (2020). Perancangan Ulang User interface Dan User experience Pada Website Cosmic Clothes. *Other thesis, 7.*
- Wiryawan, M. B. (2011). User experience (Ux) Sebagai Bagian Dari Pemikiran Desain Dalam Pendidikan Tinggi Desain Komunikasi Visual. *HUMANIORA, 2-3.*
- Wudhiarso, J. &. (2007). Wudhiarso, W., Metode UCD (User Centered Design) Untuk Rancangan Kios Informasi. *Jurna Ilmiah STMIK MDP, Jurnal Ilmiah STMIK MDP, 2.*
- Yahya, Z., & Hidayati, F. (2014). Analisis Kompetensi Terhadap Penilaian Kinerja Dosen. *Kutubkhanah : Jurnal Penelitian sosial keagamaan, Vol.17, No.1, 3.*



UNIVERSITAS
Dinamika