

Analisis Perancangan UI UX Sebagai Visualisasi Penilaian Kinerja Karyawan Birentcar Berbasis Website

Sally Febriana Monica¹⁾ Anjik Sukmaaji²⁾ Nunuk Wahyuningtyas³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Universitas Dinamika

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1)17410100187@dinamika.ac.id 2) anjik@dinamika.ac.id 3)nunuk@dinamika.ac.id

Abstract: *One of the business processes carried out by company is employee performance appraisal. However, the performance appraisal system at this company is still done manually in several ways. However, the problem is that there is no website that has a display that is easily accessible for employees so that business processes do not run properly and hinder the work of employees. The right design of a website that provides information and displays that are easily accessible can help employees work related to managing employee performance information. Based on these problems, this research has conducted an analysis to increase employee interest in using websites and designing UI/UX designs as a website-based employee application visualization. A comfortable and easy-to-reach UI/UX design will attract users' interest. The User Centered Design method is a method used to design a design based on its users, namely employees and admins, which is expected to be a way out for Perusahaan to escape the problem. Evaluate the design results using usability testing with an average result of 84.5% resulting in a design that is in accordance with user needs.*

Keywords: *User Interface, User Experience, User Centered Design, Desain UI/UX.*

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, Perusahaan juga menyediakan jasa penyewaan kendaraan berupa mobil dan bus, pembelian Tiket Hotel, Pesawat, dan lain lain. Perusahaan 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 Perusahaan. Penilaian kinerja karyawan berupa kehadiran karyawan, pengajuan cuti atau izin kerja, dan penjadwalan kerja. Menurut hasil wawancara dengan pemilik dan pegawai Perusahaan, saat ini dalam melaksanakan penilaian kinerja karyawan masih menggunakan atau melalui buku besar dan via whatsapp grup. Tidak adanya website untuk mengelola informasi kinerja karyawan pada perusahaan Perusahaan yang menimbulkan dampak yaitu: kerugian waktu dalam proses pencarian data kinerja

karyawan karena mengolah informasi melalui dua tempat berupa buku besar dan via whatsapp grup, tidak adanya pendukung pengambilan keputusan bagi kepala atau pemilik perusahaan berupa data, dan tidak adanya informasi bagi karyawan mengenai penilaian kinerja. Website merupakan tempat dimana informasi dapat diakses sesuai dengan kebutuhan. Salah satu manfaat penggunaan website yaitu, website menjadi sarana informasi 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 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 sekaligus mendapatkan informasi hasil penilaian kinerja dan admin beserta pemilik perusahaan yang bertujuan untuk memantau melalui website agar kinerja karyawan bisa tercatat dengan rapi.

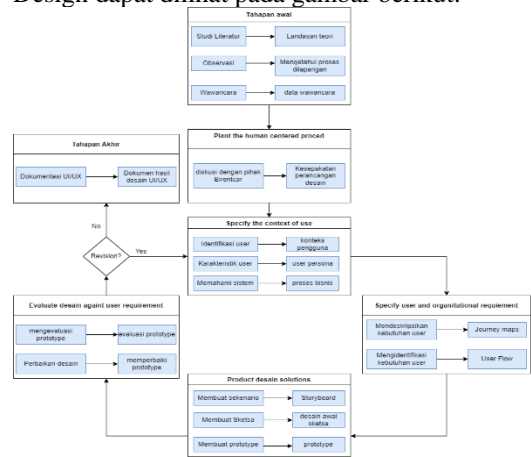
Dalam membangun sebuah website penilaian kinerja karyawan haruslah memperhatikan siapa saja pengguna website untuk melakukan penyesuaian dalam mencapai kemudahan dan memahami penggunaan website. Memperhatikan User experience diperlukan untuk menemukan cara dalam memecahkan berbagai masalah yang dialami 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. 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). User interface dan user experience merupakan komponen penting dalam membangun sebuah 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 sistem 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 atau produk yang dirancang.

Dari permasalahan diatas, untuk meningkatkan minat karyawan dalam memakai website penilaian kinerja karyawan dan mempermudah pemahaman website yang akan digunakan untuk jalannya salah satu proses bisnis maka, perlu dirancang desain UI/UX sebagai visualisasi aplikasi penilaian karyawan berbasis website. Metode untuk melakukan penilaian kinerja setiap karyawan menggunakan metode Rating Scale, dengan beberapa indikator penilaian di dalamnya berbasis pada User Centered Design yang digunakan untuk merancang suatu desain sistem berdasarkan penggunaannya. Metode ini menyesuaikan dari karakteristik pengguna dan kebutuhan perusahaan, menjadikan pengguna sebagai pusat dari perancangan desain visualisasi aplikasi 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 perusahaan

METODE

Tahapan yang dilakukan dalam merancang desain UI/UX sebagai visualisasi dari sistem aplikasi penilaian kinerja karyawan dengan menggunakan metode User Centered Design dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. Metodologi penelitian

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

Pada proses mengidentifikasi atau menentukan user context yang terlibat pada pengembangan desain website yang dirancang. Pada perusahaan telah diidentifikasi bahwa terdapat dua user yang nantinya terlibat sekaligus yaitu dari segi admin dan karyawan. Setelah melakukan tahap identifikasi user pada website, tahap kedua penelitian ini menjabarkan karakteristik pada setiap user yang nanti dikelompokkan dengan jenis umur, pendidikan, literasi komputer, dan pengalaman. Melakukan 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 Perusahaan. User Persona dibuat dengan berisikan informasi seperti apa pengguna, apa

kebutuhan, tujuan dan kendala yang berbeda dari masing masing pengguna.

Dari user persona yang sudah dihasilkan, selanjutnya dibuat journey maps. Journey maps dibuat dengan menggambarkan skenario bagaimana pengguna berinteraksi dengan website yang didesain dan menampilkan gambaran urutan penggunaannya. 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.

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 absen, mengajukan cuti, hingga langkah untuk mendapatkan informasi penilaian kerja, dan proses penilaian kinerja yang terjadi pada website. Sehingga mengetahui apa saja yang akan dibutuhkan untuk user dapat berinteraksi dan menjalankan desain website.

Tahap terakhir adalah pembuatan Product Desain Solutions yang terdiri dari tahapan pembuatan Storyboard dan pembuatan Sketsa. Tahap Storyboard dilakukan dengan membuat storyboard sebagai gambaran atau skenario dari bentuk awal halaman yang akan disusun dengan menampilkan proses awal hingga akhir secara berurutan untuk nantinya membantu peneliti memahami alur pada desain website. Terdapat dua storyboard yang nanti akan dibuat, terkait storyboard untuk halaman admin dan halaman karyawan. Selanjutnya dibuat Sketsa. Pada tahap Sketsa, membuat gambaran kasar terkait ide desain setiap halaman yang akan 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.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Specify the Context of Use

A. Identifikasi User

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

1) Admin website

Admin website yaitu karyawan yang dipercaya oleh pihak Perusahaan bertugas untuk mengurus website, menerima absensi, 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.

2) Karyawan

User merupakan seluruh karyawan Perusahaan. Karyawan memakai website untuk proses absensi disetiap harinya, untuk melakukan perizinan cuti kerja, dan karyawan memakai perancangan website untuk mendapatkan informasi kerja atau informasi absensi 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 dibawah:

Tabel 1. Karakteristik user

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

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 perusahaan.



Gambar 2. User persona karyawan

Pada gambar 2 user persona dari karyawan Perusahaan. Karyawan bernama berlian memiliki kebutuhan sebuah sistem atau website yang dapat mudah dimengerti penggunaannya oleh semua karyawan, dengan tujuan absensi 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 peneliti dapat mengetahui bahwa salah satu kebutuhan pengguna berupa desain website yang nantinya sederhana sehingga mudah diingat.



Gambar 3. User persona admin

Pada gambar 3 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.

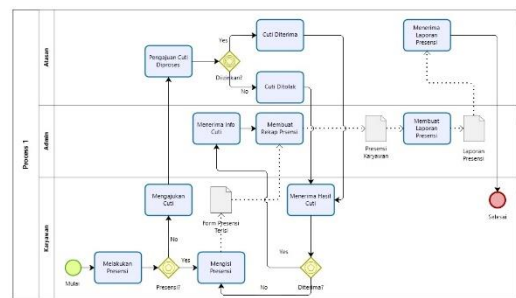
Berdasarkan user persona yang telah dibuat sebelumnya, diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan dan kendala terkait dengan perancangan desain website Birentcar yaitu:

- 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.

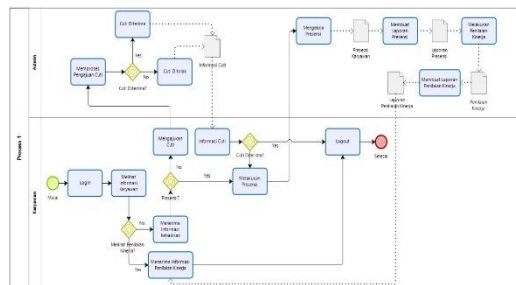
D. Hasil Memahami Sistem

Hasil memahami sistem dapat mengetahui bagaimana proses bisnis atau proses penilaian kinerja Perusahaan yang masih dijalankan sampai saat ini, dan mendapatkan sebuah gambaran bagaimana perancangan proses penilaian kinerja baru yang akan dijalankan. Seperti gambar dibawah:



Gambar 4. 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 5. 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.

2. Hasil Specify User and Organizational Requirement

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 berikut:

Tabel 2. 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

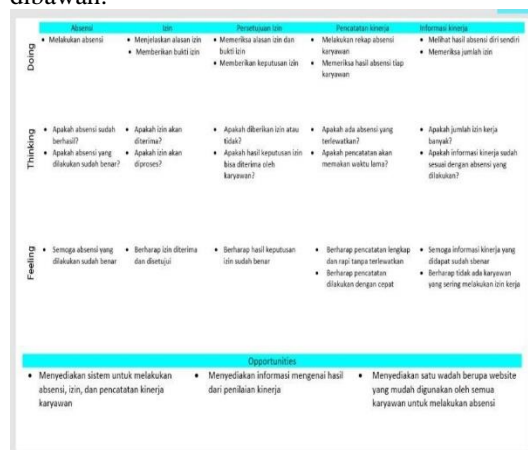
Setelah menentukan konteks pengguna dan mendapatkan hasil permasalahan apa saja yang ditemukan pada admin dan customer, maka dapat mengetahui kebutuhan dari setiap user. Berikut hasil kebutuhan dari user admin pada tabel berikuut:

Tabel 3. Kebutuhan 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 informasi 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 berikut beserta penjelasan dibawah:



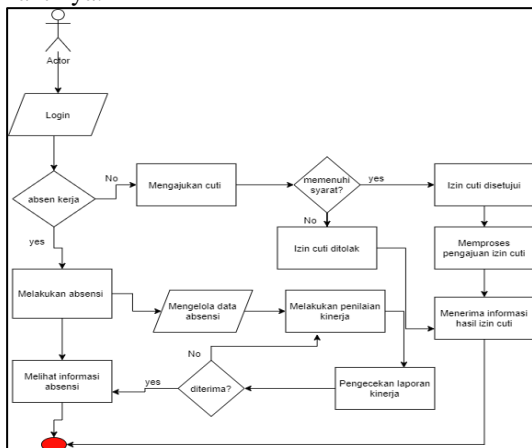
Gambar 6. Journey maps

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 7. *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.

3. Hasil Product Desain Solutions

A. Hasil Storyboard

Storyboard halaman admin, 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, penilaian karyawan dan laporan untuk masuk melihat isi informasi atau untuk melakukan pengelolaan informasi pada halaman tersebut.

Storyboard halaman karyawan menjelaskan 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. Hasil Sketsa

Sketsa pada tahapan ini dilakukan 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*.

C. Prototype

Pemilihan warna dasar pada *prototype* Perusahaan 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.

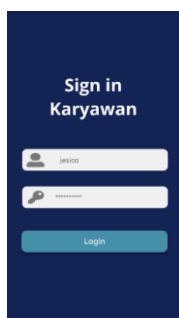


Gambar 8. Skema Warna

Terkait *font* yang digunakan pada desain website perusahaan terdapat 3 jenis yaitu, *Open sans*, *Lexend deca*, dan *Arial*. Berikut ini dapat dilihat rancangan sketsa untuk *website* Perusahaan 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 karakteristik sederhana, sehingga pesan yang ingin disampaikan mudah ditangkap dan lebih bersahabat. Berikut merupakan prototype yang telah dirancang dengan metode *rating scale*:

1. Prototipe karyawan

Login Karyawan perlu memasukkan username dan password agar dapat masuk kehalaman utama website dan mengakses menu yang disediakan.



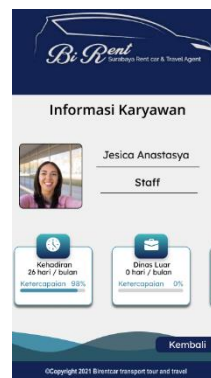
Gambar 9. halaman login karyawan

Halaman utama yang menampilkan header berupa logo perusahaan. 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, absen masuk, pengajuan cuti, dan logout.



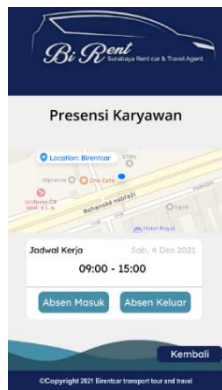
Gambar 10. halaman utama karyawan

Halaman informasi berisi 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.



Gambar 11. Halaman informasi karyawan

Halaman presensi untuk proses absen. Halaman ini memiliki maps, waktu jadwal kerja, tombol absen masuk, tombol absen keluar, dan tombol Kembali. Maps digunakan untuk menunjukkan lokasi karyawan saat melakukan absen. Jadwal kerja menunjukkan waktu jam kerja karyawan. Tombol absen masuk dan absen keluar digunakan oleh karyawan untuk memilih jenis absensi. Serta tombol Kembali untuk Kembali ke menu halaman utama.



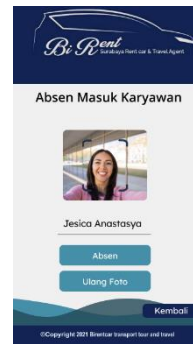
Gambar 12. halaman *presensi* karyawan

Prototype halaman foto absen menunjukkan informasi nama karyawan. Terdapat tombol foto yang digunakan untuk karyawan mengambil foto absensi. Sama seperti halaman yang lain, halaman absensi memiliki logo perusahaan pada bagian header dan memiliki tombol kembali menuju halaman utama.



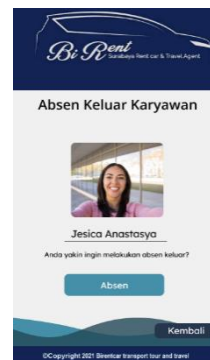
Gambar 13. Halaman foto absen

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



Gambar 14. Halaman absensi karyawan

Halaman absen keluar Foto absen dan nama karyawan. Terdapat tombol absen untuk jika karyawan sudah waktunya pulang jam kerja. Terdapat tombol Kembali untuk Kembali ke halaman presensi karyawan. Sama seperti halaman yang lain, halaman absensi memiliki logo perusahaan pada bagian header



Gambar 15. Halaman absen keluar karyawan

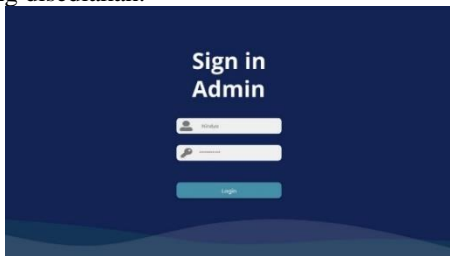
halaman izin cuti terdapat form yang harus diisi bagi user yang ingin mengajukan cuti. Form izin cuti berisi alasan cuti, tanggal cuti, lama hari, penjelasan detail. Pada alasan cuti, user hanya perlu memilih termasuk cuti apa yang akan diajukan, seperti cuti hamil, cuti penting, cuti berbayar, cuti sakit, dan cuti karyawan tahunan. Pemilihan tanggal cuti berupa dari tanggal berapa cuti dimulai dan berakhir.



Gambar 16. Halaman izin cuti

2. *Prototype admin*

Pada *prototype* User perlu memasukkan username dan password agar dapat masuk kehalaman utama website dan mengakses menu yang disediakan.



Gambar 17. halaman login admin

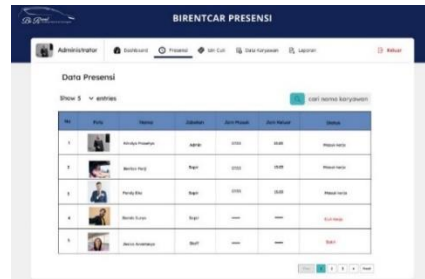
Halaman ini memberikan informasi berupa jumlah karyawan yang masuk, dinas luar, sakit, dan izin cuti. Tidak hanya itu di halaman dashboard berisi informasi berupa pie chart dan line chat mengenai presentasi jumlah absensi karyawan setiap hari dan jumlah karyawan yang melakukan pengajuan cuti. Terdapat beberapa menu pada bagian atas halaman, menu yang disediakan yaitu menu dashboard, presensi, izin cuti, data karyawan, laporan, dan keluar.



Gambar 18. halaman dashboard karyawan

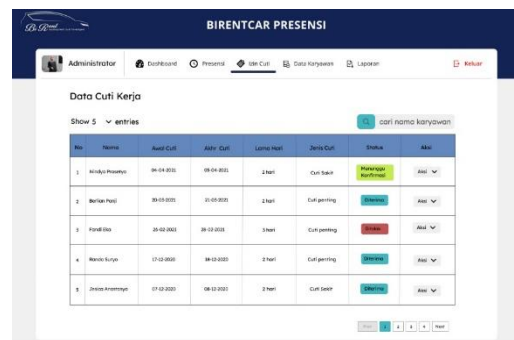
Halaman presensi berisi informasi presensi karyawan. Informasi yang disajikan berupa foto bukti absen setiap karyawan dengan

keterangan nama, jabatan, dan status pada hari tersebut. Terdapat menu pencarian nama karyawan pada halaman ini untuk mempermudah admin dalam mencari data karyawan.



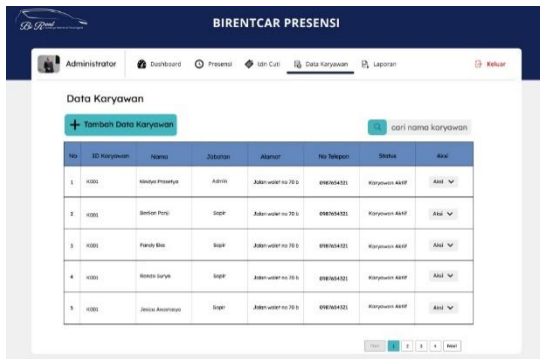
Gambar 19. halaman presensi admin

Halaman izin cuti berisi table informasi karyawan yang mengajukan 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 dan menerima, menolak, dan melihat detail pengajuan.



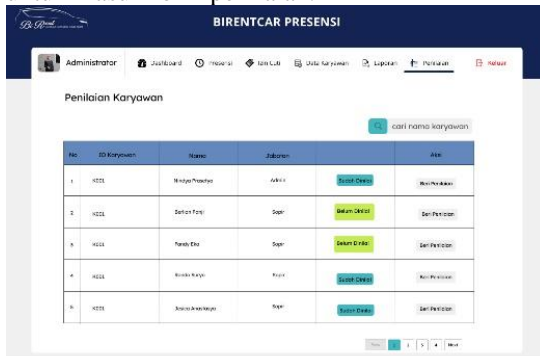
Gambar 20. halaman proses izin admin

Data Karyawan 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.



Gambar 21. Halaman data karyawan

Halaman Penilaian dimana setiap karyawan akan diberikan penilaian sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditentukan. Halaman penilaian terdapat aksi beri penilaian untuk masuk form penilaian.



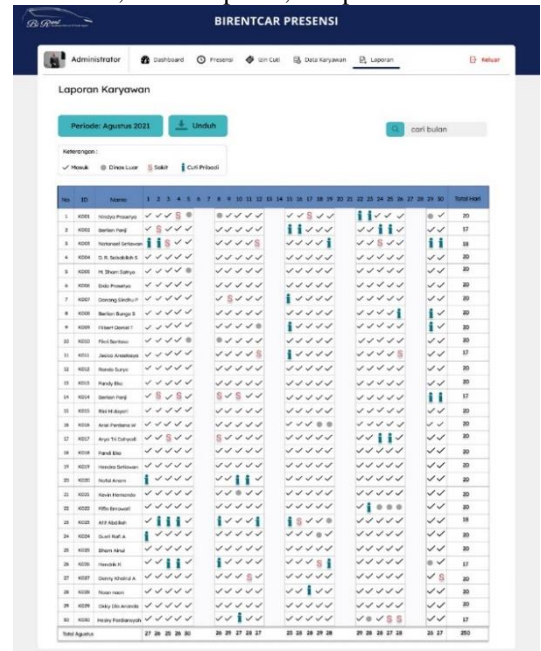
Gambar 22. Halaman penilaian karyawan

Halaman laporan penilaian berisi grafik peringkat dan detail grafik peringkat untuk mengetahui peringkat dan nilai dari rata rata penilaian yang telah dilakukan sebelumnya.



Gambar 23. Halaman laporan rekapitulasi

Halaman laporan berisi 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.



Gambar 24. Sketsa halaman laporan

4. Hasil Evaluate Desain Againsts User Requirement

A. Hasil Evaluasi Prototype

Setelah melakukan penyebaran kuisioner dan telah diisi oleh responden, hasil kuisioner diproses dengan mengelompokkan setiap jawaban dari setiap variabel yang telah ditentukan diawal. Dari setiap variabel terdapat skala jawaban yang diolah untuk mendapatkan rata rata. Hasil dari tabulasi data kuisioner dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 4. Variabel learnbility

Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
X5.1	0	1	3	9	7	122	4,07
X5.2	0	0	4	5	1	127	4,23
X5.3	0	0	4	2	4	130	4,33
Rata-rata							4,21

Berdasarkan tabel variable *Learnability* menunjukkan rata-rata yang didapat sebesar 4.3. Dari rata-rata tersebut dapat diketahui bahwa responden setuju apabila prototype dari website mudah dipelajari.

Tabel 5. Variabel efficiency

Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
X2.1	0	0	1	1	8	137	4,57
X2.2	0	0	5	7	8	123	4,10
X2.3	0	0	7	0	3	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 6. Variabel memorability

Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata
	1	2	3	4	5		
X3.1	1	1	4	3	1	117	3,9
X3.2	1	2	5	1	1	119	3,97
X3.3	2	0	1	6	1	124	4,13
Rata-rata							4

Tabel *Memorability* mendapatkan rata-rata 4 menunjukkan *prototype* mudah diingat penggunaanya oleh responden. Pada X3.1 responden banyak memilih Tidak Setuju dikarenakan pertanyaan tersebut mengandung pertanyaan *negative*

Tabel 7. Variabel error

Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata	
	1	2	3	4	5			
X4.1	1	6	7	4	1	2	124	4,13

X4.2	1	1	0	1	1	1	131	4,37
X4.3	1	8	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 8. Variabel satisfaction

Variabel	Respon					Total Skor	Rata-rata	
	1	2	3	4	5			
X5.1	0	1	3	1	9	7	122	4,07
X5.2	0	0	4	1	5	1	127	4,23
X5.3	0	0	4	1	2	4	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 memakainya.

B. Skala likert

Skala likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap, dan juga pendapat dari seseorang atau responden. Pengukuran dilakukan dengan perhitungan menggunakan analisis interval hingga diperoleh nilai interval atau rentang jarak yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 9. 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, hasil perhitungan seperti pada tabel:

Tabel 10. Hasil perhitungan likert

No	Variabel	Total Skor	Persentase Likert	Rata-rata likert
Learnbility				
1	X1.1	133	88,7%	86,5%
2	X1.2	132	88%	
3	X1.3	130	87%	
4	X1.4	131	87,3%	
5	X1.5	123	82%	
Efficiency				
1	X2.1	137	91,3%	85,8%
2	X2.2	123	82,0%	
3	X2.3	126	84%	
Memorability				
1	X3.1	117	78%	80,0%
2	X3.2	119	79,3%	
3	X3.3	124	83%	
Error				
1	X4.1	124	83%	85,8%
2	X4.2	131	87,3%	
3	X4.3	131	87,3%	
Satisfaction				
1	X5.1	122	81,3%	84,2%
2	X5.2	127	85%	
3	X5.3	130	86,7%	
Rata-Rata				84,5%

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 Learnbility* 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 dan menghasilkan perhitungan pada tabel 8.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan perancangan *user interface / user experience* sebagai visualisasi penilaian kinerja karyawan berbasis *website* menggunakan metode *user centered design* dapat disimpulkan bahwa 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 absensi karyawan, informasi lokasi, halaman absen masuk, halaman absen keluar, halaman pengajuan cuti, jenis cuti, informasi absen masuk, informasi absen keluar, halaman pengambilan foto. Hasil perancangan *prototype* telah mengenalkan bagaimana visualisasi *website* penilaian kerja bagi *admin*, dengan memberikan informasi untuk membantu proses pengelolaan absensi, 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.

Rujukan

- 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. 2.
- Fadli, M. R. (2020). Perancangan user interface dan user experience aplikasi mobile indosport dengan menggunakan pendekatan user centered design. 57.
- Kraft. (2020). Perancangan user Interface dan User Experience Pada Aplikasi Mobile Indosport Dengan Menggunakan Pendekatan User Centered Design. 21.