



Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi Absensi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

¹⁾Shisil Cahya Utama¹, ²⁾Desi Pibriana

^{1,2} Universitas Multi Data Palembang, Indonesia

*Email: ¹⁾ shisilcahyaa@mhs.mdp.ac.id, ²⁾ desi.pibriana@mdp.ac.id

*Correspondence: Shisil Cahya Utama

DOI:

10.59141/comserva.v3i06.1010

ABSTRAK

PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri dan minyak gas bumi. PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih mendukung kinerja karyawan di era pandemi covid-19 dengan membuat aplikasi absensi berbasis website sehingga seluruh karyawan dapat dengan mudah mengoprasikan pekerjaannya dan mengefisienkan waktu. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi absensi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), selanjutnya tahap pengumpulan data dengan cara menyebar pra kuesioner dan kuesioner melalui google form dengan teknik sampling jenuh yang sesuai untuk menjangkau populasi yang ada dalam penelitian ini, melakukan wawancara dengan karyawan yang menggunakan aplikasi absensi berbasis website, melakukan studi literatur dan menentukan jumlah populasi serta sampel. Dalam penelitian ini data dianalisis melalui kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 40 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat skala dengan kategori Above Average (diatas rata-rata) yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Ketepatan (*Dependability*), dan Kebaruan (*Novelty*), dan dua skala lainnya menghasilkan kategori Good yaitu Efisiensi (*Efficiency*) dan Stimulasi (*Stimulation*).

Kata kunci: Absensi, Kualitas Pengalaman Pengguna, User Experience Questionnaire

ABSTRACT

PT. Sarana Gastekindo Utama Prabumulih is a company engaged in industry and oil and gas. PT. Sarana Gastekindo Utama Prabumulih supports employee performance in the era of the COVID-19 pandemic by creating a website-based attendance application so that all employees can easily operate their work and save time. The purpose of this study is to analyze the quality of user experience in attendance applications using User Experience Questionnaire (UEQ). The method used in this study is User Experience Questionnaire (UEQ), then the data collection stage by distributing pre-questionnaires and questionnaires through google forms with appropriate saturated sampling techniques to reach the population in this study, conducting interviews with employees using website-based attendance applications, conducting literature studies and determining the number of populations and samples. In this study the data was analyzed through quantitative. The subjects of this study were 40 respondents. The results showed that there were four scales with Above Average categories, namely Attractiveness,

Perspicuity, Dependability, and Novelty, and the other two scales produced Good categories, namely Efficiency and Stimulation.

Keywords: *Attendance, User Experience Quality, User Experience Questionnaire*

PENDAHULUAN

Absensi pegawai menjadi faktor yang sangat penting didalam sebuah perusahaan atau instansi (Safuan & Rahman, 2021). Disiplin dalam kerja merupakan upaya untuk meningkatkan kesadaran dan kesediaan pada seseorang guna menaati semua peraturan pada sebuah perusahaan dan norma sosial yang berlaku (Pranitasari & Khotimah, 2021). Absensi adalah salah satu cara yang berlaku bagi lembaga atau instansi dalam mengukur kedisiplinan pegawainya (Zain et al., 2022). Banyak jenis absensi yang berlaku pada suatu lembaga atau instansi atau lembaga baik secara manual ataupun dengan cara menggunakan teknologi yang sudah dikembangkan, yang diantaranya absensi finger print, aplikasi absensi berbasis android, aplikasi absensi berbasis website (Faramita et al., 2022).

Pada awal pandemi covid-19 menjadi tantangan bagi beberapa perusahaan, maka dari itu mengakibatkan PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih yang pada awalnya belum menerapkan teknologi harus menggunakan teknologi demi mendukung pekerjaan dalam perusahaan tersebut, karena adanya batasan interaksi khususnya karyawan dilingkungan perusahaan. PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih mendukung kinerja karyawan di era pandemi covid-19 dengan membuat aplikasi absensi berbasis website yang dimana dapat diakses secara internal yang berbasis website, sehingga seluruh karyawan dapat dengan mudah mengoprasikan pekerjaannya dan mengefisienkan waktu.

PT. Sarana Gastekindo Utama Prabumulih merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industri dan minyak gas bumi. Yang beralamat di Jl.Padat Karya no.333 Kel Gunung Ibul Kec Prabumulih Timur. Dokumentasi kehadiran pegawai berbasis website merupakan salah satu upaya untuk mendokumentasi kehadiran karyawan (Triyono et al., 2018) sehingga memudahkan bagian administrasi dalam proses pencatatan kehadiran karyawan, perhitungan gaji, dan monitoring operasional kepegawaian di PT. Sarana Gastekindo Utama Prabumulih.

Untuk menunjang kinerja karyawan PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih mengembangkan teknologi yaitu aplikasi absensi yang berbasis website yang jangkauan area kantornya saja jadi hanya karyawan yang dapat mengakses aplikasi absensi tersebut untuk mencatat kehadiran pada masing-masing karyawan (Manu & Benufinit, 2020). PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih melakukan perubahan pada sistem absensi yang awalnya melakukan absensi manual yaitu dengan cara menandatangani buku kehadiran yang ada dikantor tetapi metode tersebut harus diganti karena pada awal tahun 2020 indonesia terpapar virus covid-19 dan perusahaan mencari cara agar khusus tersebut tidak menyebar luas di lingkungan perusahaan. Maka dari itu PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih melakukan penerapan yang baru dengan menggunakan aplikasi absensi berbasis website yang telah dilengkapi dengan GPS. Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada 20 oktober 2022 melalui media sosial, pada saat ini PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih memiliki 40 pegawai yang telah menggunakan aplikasi absensi berbasis website tersebut.

Absensi berbasis website tersebut sudah dilengkapi dengan *Global Positioning System (GPS)* yang bisa meminimalkan kecurangan, sistem pada absensi tersebut dapat melakukan verifikasi posisi kehadiran karyawan di suatu tempat dengan mudah terlacak melalui GPS, sehingga karyawan tidak

Shisil Cahya Utama

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

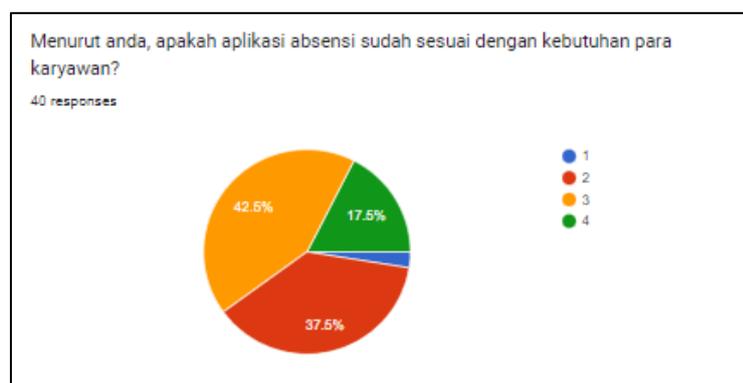
dapat memanipulasi data dan lokasinya (Salmin et al., 2021). Selain itu *Global Positioning System* (GPS) dapat mendeteksi lokasi (Khoir et al., 2020).

Berdasarkan dari data kuesioner pra penelitian yang telah disebarakan pada 23 Oktober 2022, Terdapat 40 responden pengguna aplikasi absensi yang dimana responden itu adalah karyawan PT.Sarana Gastekindo Utama Prabumulih. Dari data awal kuesioner didapat hasil 42,5% (17 pengguna) yang sangat setuju jika aplikasi absensi merupakan fasilitas yang menunjang pekerjaan karyawan karena setiap kehadiran karyawan berpengaruh langsung ke gaji karyawan, 37,5% (15 pengguna) yang setuju aplikasi absensi merupakan fasilitas yang menunjang pekerjaan karyawan karena setiap kehadiran karyawan berpengaruh langsung ke gaji karyawan, 7,5% (3 pengguna) yang tidak setuju jika aplikasi absensi merupakan fasilitas yang menunjang pekerjaan karyawan karena setiap kehadiran karyawan berpengaruh langsung ke gaji karyawan, 12,5% (5 pengguna) yang sangat tidak setuju jika aplikasi absensi merupakan fasilitas yang menunjang pekerjaan karyawan karena setiap kehadiran karyawan berpengaruh langsung ke gaji karyawan.



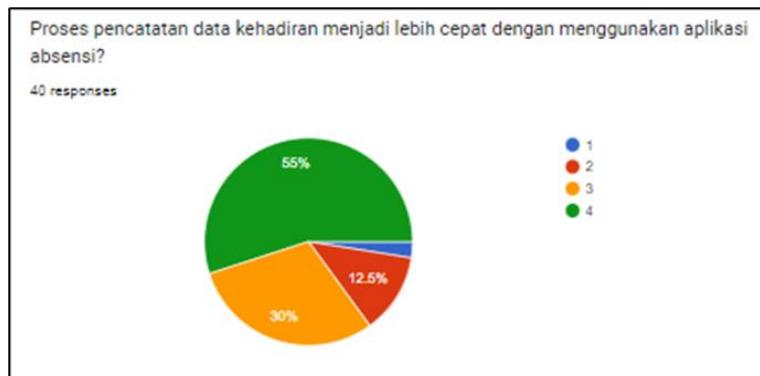
Gambar 1 Tingkat Aplikasi Absensi Fasilitas yang Menunjang

Kebutuhan karyawan terhadap aplikasi absensi sebanyak 17,5% (7 pengguna) sangat setuju, 42,5% (17 pengguna) setuju, 37,5% (12 pengguna) tidak setuju, dan 2,5% (1 pengguna) sangat tidak setuju.



Gambar 2 Tingkat Kebutuhan Aplikasi Absensi Terhadap Karyawan

Kemudian untuk tingkat pencatatan data kehadiran yang lebih cepat dengan menggunakan aplikasi absensi 55% (22 pengguna) sangat setuju, 30% (12 pengguna) setuju, 12,5% (5 pengguna) tidak setuju, dan 2,5% (1 pengguna) sangat tidak setuju.



Gambar 3 Tingkat Pencatatan Data Kehadiran yang lebih cepat.

Selanjutnya untuk tingkat menjaga data agar terhindar dari manipulasi data terdapat 22,5% (9 pengguna) sangat setuju, 25% (10 pengguna) setuju, 22,5% (9 pengguna) tidak setuju, dan 30% (12 pengguna) sangat tidak setuju. Dapat dilihat pada Gambar



Gambar 4 Tingkat Menjaga Data Agar Terhindar Dari Manipulasi Data

Berdasarkan hasil dari kuesioner pra penelitian yang disebarakan pada 23 Oktober 2022, terdapat 40 responden yang mengisi kuesioner dan hasil dari kuesioner 40 pengguna aplikasi absensi terdapat 55% (22 Pengguna) yang sangat sering menggunakan aplikasi absensi, 30% (12 Pengguna) yang sering menggunakan aplikasi, dan 12,5% (5 Pengguna) yang jarang menggunakan aplikasi.

Adapun pertanyaan terbuka kepada pengguna aplikasi Absensi pada PT.Sarana Gastekindo Utama terkait beberapa kendala selama menggunakan aplikasi tersebut yang didapat dari hasil kuesioner pra penelitian. Dari keluhan tersebut menjadi faktor yang akan dikembangkan dengan metode UEQ. Berikut kendala yang didapat dalam kuesioner tersebut:

1. Sering terjadi error pada saat melakukan absensi.
2. Aplikasi yang rumit digunakan dikarenakan masih ada beberapa fitur yang tidak dimengerti oleh pengguna aplikasi.
3. Kesulitan dan lambat pada saat masuk kedalam aplikasi.

Keluhan yang disampaikan pengguna melalui kuesioner mengarah kepada permasalahan terkait kualitas sistem dan layanan aplikasi absensi. Karena semakin tinggi kualitas layanan aplikasi yang

diberikan akan mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna. Semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna maka akan semakin besar kemungkinan untuk terus menggunakan aplikasi tersebut.

Kualitas sistem dan layanan pada aplikasi yang tidak baik akan mengganggu pengalaman pengguna (*user experience*) dalam berbagai tujuan salah satunya pengguna aplikasi tidak dapat menyelesaikan tujuan dengan cepat dan efisien. Hal tersebut dapat membuat pengguna aplikasi bosan dan tidak tertarik dalam menggunakan aplikasi tersebut (Adinegoro et al., 2018) (Elisurya et al., 2019).

Tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi absensi menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Manfaat dari penelitian ini untuk mengetahui hasil dari analisis pengalaman pengguna aplikasi absensi berbasis website pada PT.Sarana Gastekindo Utama.

Dari pembahasan diatas, maka peneliti memilih user experience karena pengalaman pengguna berperan penting untuk menentukan kualitas dari sebuah aplikasi. Peran pengguna juga dapat menentukan kegunaan aplikasi yang memberikan bantuan keberlangsungan pada kegiatan sehari-hari di perusahaan. Pengukuran pengalaman pengguna dari sebuah aplikasi yang digunakan, karena setelah melakukan pengukuran dapat memberikan saran maupun hasil yang bisa meningkatkan kualitas perangkat lunak tersebut dari hasil evaluasi yang dilakukan. Metode yang dapat digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna diantaranya *End User Computing Satisfaction (EUCS)*, *Usability Testing*, *Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)*, dan *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Salsabila et al., 2023). Dari keempat metode tersebut peneliti ingin melakukan analisis pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* pada aplikasi absensi pada PT.Sarana Gastekindo Utama, karena kuesioner *UEQ* cepat dan juga efisien dalam mengukur pengalaman pengguna pada sebuah aplikasi. Yang dimana responden akan diberikan pertanyaan sebanyak 5 item dan juga bisa langsung memberikan tanggapan langsung atau respon secara cepat terkait dengan objek penelitian yang ditanyakan.

Analisis aspek pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang dimana memiliki enam komponen aspek, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Effectiveness*, *Dependability*, *Efficiency*, *Stimulation*, dan *Novelty* (Wibowo et al., 2019) (Umar et al., 2020). Kuesioner yang terdapat pada *UEQ* memiliki 6 skala pengukuran dari pengukuran tersebut yaitu *Attractiveness* menjelaskan kesan keseluruhan dalam produk apakah pengguna menyukai atau tidak menyukai. *Efficiency* menjelaskan kesan berupa dapatkah pengguna menggunakan sebuah produk secara cepat dan efisien. *Perspicuity* menjelaskan kesan pengguna apakah mudah mengenal sebuah produk tersebut. *Dependability* menjelaskan kesan yang berupa apakah pengguna bisa mengendalikan interaksi pada produk tersebut. *Stimulation* menjelaskan kesan yang berupa apakah pengguna tertarik dan termotivasi dalam menggunakan produk tersebut (Suardi & Widiarso, 2023) (Mardiani & Tanjung, 2022).

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah User Experience Questionnaire (UEQ) , selanjutnya tahap pengumpulan data dengan cara menyebar pra kuesioner dan kuesioner melalui google form dengan teknik sampling jenuh yang sesuai untuk menjangkau populasi yang ada dalam penelitian ini, melakukan wawancara dengan karyawan yang menggunakan aplikasi absensi berbasis website, melakukan studi literatur dan menentukan jumlah populasi serta sampel. Tahapan selanjutnya melakukan analisis data yang telah didapatkan dari hasil kuesioner dan hasil wawancara untuk

Scales with inconsistent answers						
Attractiveness	Perspicuity	Efficiency	Dependability	Stimulation	Novelty	Critical?
					1	1
						0
					1	0
					1	1
			1			1
					1	1
						0
			1			1
					1	0
					1	1
			1			1
					1	1
			1			1
						0
						0
					1	1
1						1
			1			1
						0
			1			1
			1			1
						0

Gambar 6 Perubahan Hasil Data Inkonsistensi

b. Uji Reliabilitas

Selanjutnya setelah melakukan pengujian inkonsistensi yang telah dinyatakan semua data konsisten, maka akan dilakukan pengujian uji reabilitas dengan melihat koefisien *Cronbachs Alpha*. Dimana tidak ada aturan yang menggambarkan jelas berapa besar nilai koefisien nilai yang ditentukan, tetapi beberapa peraturan praktis mempertimbangkan nilai >0,6 atau >0,7 dianggap cukup konsisten (Schrepp, 2019). Nilai Cronbachs Alpha pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa 0,96 untuk skala Daya Tarik (*Attractiveness*), 0,95 untuk skala Kejelasan (*Perspicuity*), 0,95 untuk Efisiensi (*Efficiency*), 0,80 untuk Ketepatan (*Dependability*), 0,94 untuk Stimulasi (*Stimulation*), dan 0,61 Kebaruan (*Novelty*).

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas

Skala	<i>Cronbachs Alpha</i>
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	0,96
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	0,95
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,95
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0,80
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	0,94
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,61

c. Perhitungan Mean dan Variance

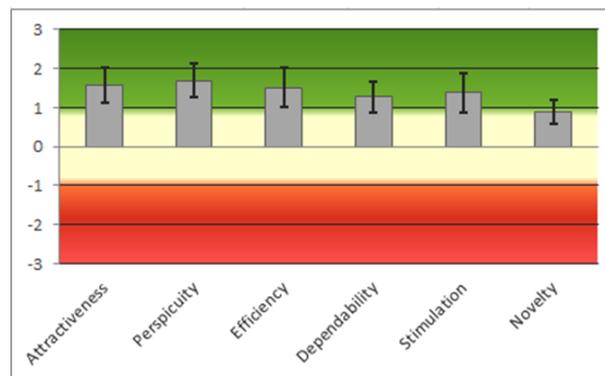
Selanjutnya melakukan perhitungan Mean dan Variance pada data jawaban dari responden. Mean merupakan seluruh data jawaban dari responden dan dikelompokkan untuk masing-masing skala. Sedangkan Variance yaitu variasi pembagian data. Menurut Handbook nilai yang berada diantara -0,8 dan 0,8 mewakili evaluasi yang normal, nilai > 0,8 mewakili evaluasi positif dan untuk nilai < -0,8 mewakili evaluasi yang negatif.

Shisil Cahya Utama

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Attractiveness	↑ 1.578	1.68
Perspicuity	↑ 1.695	1.63
Efficiency	↑ 1.508	2.09
Dependability	↑ 1.266	1.30
Stimulation	↑ 1.383	2.07
Novelty	↑ 0.883	0.81

Gambar 7 Mean dan Variance Skala UEQ (Tabel)



Gambar 8 Mean dan Variance Skala UEQ (Grafik)

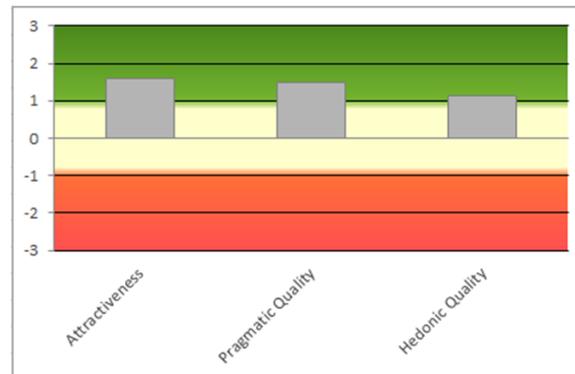
Pada gambar yang menunjukkan keseluruhan skala yang dihitung menghasilkan evaluasi yang positif yang ditunjukkan dengan tanda panah ke atas yang berwarna hijau. Skala Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspicuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*) menunjukkan nilai *Mean* dan *Variance* > 0,8. Gambar 7 menunjukkan hasil perhitungan *Mean* dan *Variance* dalam bentuk grafik yang mempermudah dalam mengetahui hasil evaluasi, dapat dilihat bahwa keseluruhan balok pada grafik berada pada bagian yang berwarna hijau (positif).

Tabel 2 *Mean* dan *Variance* Pada Setiap Kelompok UEQ

Pragmatic and Hedonic Quality	
Attractiveness	1,58
Pragmatic Quality	1,49
Hedonic Quality	1,13

Pada gambar sebelumnya untuk hasil perhitungan pada setiap skala dapat dilihat skala UEQ berdasarkan 3 kelompok yaitu *Attractiveness*, *Pragmatic Quality*, dan *Hedonic Quality*. Nilai pada *Attractiveness* yaitu 1,58 dengan hasil evaluasi positif (> 0,8) jadi dapat diartikan pengguna tertarik dalam menggunakan aplikasi absensi. Nilai *Pragmatic Quality* yaitu 1,49 dengan hasil evaluasi positif (> 0,8) yang dapat diartikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan mereka

melalui aplikasi absensi, Kemudian Hedonic Quality mendapatkan nilai 1,13 yaitu hasil evaluasi positif (> 0,8) yang dapat diartikan bahwa pengguna merasa aplikasi absensi menyenangkan dan inovatif.

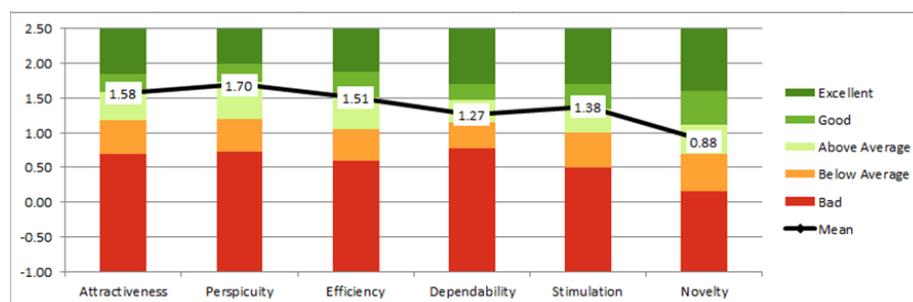


Gambar 9 Grafik Mean dan Variance Berdasarkan Kelompok

Pengelompokkan pada hasil evaluasi Mean dan Variance yang berdasarkan evaluasi negatif, normal, dan positif belum dapat mendeskripsikan suatu produk secara aktual untuk dapat menilai produk tersebut memenuhi kualitas dan mendapatkan hasil yang baik atau buruk. Jika produk tersebut adalah produk baru dan belum pernah dilakukan evaluasi UX tau bahkan produk lama yang akan baru di evaluasi. Tentunya tidak ada data perbandingan yang dapat diukur terhadap nilai yang dihasilkan. Maka dari itu (Schrepp 2019) mengumpulkan data dari suatu produk yang pernah melakukan evaluasi UEQ kemudian akan digunakan menjadi tolak ukur atau perbandingan pada suatu produk dalam menentukan produk tersebut apakah baik atau buruk. Hasil dari perbandingan aplikasi absensi dengan benchmark dataset dapat dilihat pada Gambar 9 dan dalam bentuk grafik pada Gambar dibawah ini :

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness	1.58	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Perspicuity	1.70	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efficiency	1.51	Good	10% of results better, 75% of results worse
Dependability	1.27	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulation	1.38	Good	10% of results better, 75% of results worse
Novelty	0.88	Above Average	25% of results better, 50% of results worse

Gambar 10 Tabel Benchmark



Gambar 11 Grafik Benchmark

Shisil Cahya Utama

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

Berdasarkan hasil perbandingan benchmark pada Gambar 4.9 dan Gambar 4.10 menghasilkan bahwa terdapat empat skala dengan kategori Above Average (diatas rata-rata) yaitu Daya Tarik (Attractiveness), Kejelasan (Perspicuity), Ketepatan (Dependability), dan Kebaruan (Novelty) yang artinya interpretasinya 25% produk pada data benchmark lebih baik dan 50% hasilnya lebih buruk dari produk yang dievaluasi. Dan dua skala lainnya menghasilkan kategori Good yaitu Efisiensi (Efficiency) dan Stimulasi (Stimulation) yang dimana interpretasinya 10% produk pada data benchmark lebih baik dan 75% hasilnya lebih buruk dari produk yang dievaluasi.

Pembahasan

Hasil dalam pengujian ini perhitungan dalam pengujian skala menggunakan tools UEQ dengan cara pengecekan Inconsistencies yang sudah tervalidasi sehingga mendapatkan hasil yang akurat. Pada penelitian ini dapat disimpulkan sudah konsisten dikarenakan sudah sesuai dengan peraturan Handbook UEQ dimana ≤ 3 masih dapat ditolerir. Kemudian menurut Handbook UEQ nilai Cronbachs Alpha tidak ada aturan yang menggambarkan jelas berapa besar nilai koefisien nilai yang ditentukan, tetapi beberapa peraturan praktis mempertimbangkan nilai $> 0,6$ atau $> 0,7$ dianggap cukup konsisten. Nilai Cronbachs Alpha pada penelitian ini dapat disimpulkan data yang diperoleh telah reliabel yaitu $> 0,6$.

Pada gambar diatas menunjukkan hasil dari nilai responden yang berpengaruh terhadap nilai mean dan variance yang dimana menurut Handbook nilai yang berada diantara $-0,8$ dan $0,8$ mewakili evaluasi yang normal, nilai $> 0,8$ mewakili evaluasi positif dan untuk nilai $< -0,8$ mewakili evaluasi yang negatif. Nilai tertinggi mean yaitu pada skala Perspicuity (1.695), Attractiveness (1.578), Efficiency (1.508), Stimulation (1.383), Dependability (1.266) dan nilai mean terendah yaitu pada skala Novelty (0.883) yang selanjutnya dikelompokkan menjadi 3 yaitu Attractiveness dengan nilai sebesar (1.58), Pragmatic Quality dengan nilai sebesar (1.49), dan Hedonic Quality dengan nilai sebesar (1.13) yang dimana ketiga kelompok tersebut berada pada evaluasi yang positif yaitu dengan nilai $> 0,8$.

Pada gambar 4.9 dan gambar 4.10 dapat diperoleh hasil dengan masing-masing skala menghasilkan bahwa terdapat empat skala dengan kategori Above Average (diatas rata-rata) yaitu Attractiveness (1.58), Perspicuity (1.70), Dependability (1,27), dan Novelty (0.88) dan dua skala lainnya menghasilkan kategori Good yaitu Efficiency (1.51) dan Stimulation (1.38).

Berdasarkan hasil yang didapat maka akan dilakukan pengecekan ulang pada hasil Mean dan Variance berdasarkan 3 kelompok yaitu Attractiveness, Pragmatic Quality, dan Hedonic Quality, yang dimana dari ketiga kelompok tersebut Hedonic Quality mendapatkan nilai yang paling rendah yaitu 1,13. Dari aspek Hedonic Quality maka dilihat lagi untuk perhitungan Mean dan Variance yaitu dari skala Stimulation dan Novelty yang dimana merupakan bagian dari aspek Hedonic Quality. Pada Gambar 4.6 menunjukkan hasil skala Stimulation yaitu 1.383 dan untuk skala Novelty yaitu 0.883 pada setiap skala tersebut terbagi menjadi beberapa variabel seperti pada gambar berikut.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
6	1.2	2.5	1.6	32	boring	exciting	Stimulation
5	1.4	2.8	1.7	32	valuable	inferior	Stimulation
7	1.4	2.0	1.4	32	not interesting	interesting	Stimulation
18	1.6	2.6	1.6	32	motivating	demotivating	Stimulation

Gambar 12 Variable Skala Stimulation

Shisil Cahya Utama

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
10	-0.2	1.8	1.4	32	inventive	conventional	Novelty
3	0.9	2.2	1.5	32	creative	dull	Novelty
15	1.1	1.5	1.2	32	usual	leading edge	Novelty
26	1.7	1.5	1.2	32	conservative	innovative	Novelty

Gambar 13 Variable Skala Novelty

Pada skala Stimulation yang ditunjukkan pada Gambar bahwa hasil nilai Mean terkecil yaitu diperoleh nilai 1,2 pada item “Membosankan / Menarik” dalam hal ini yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi terhadap aplikasi absensi yaitu pada Tampilan Aplikasi. Perubahan pada tampilan aplikasi guna menarik perhatian dan juga pengguna agar tampilan tidak monoton maka dapat dilakukan perubahan pada tampilan aplikasi, perubahan yang dapat menarik perhatian bagi pengguna diantaranya perubahan warna pada tampilan aplikasi agar warna pada tampilan tersebut tidak sama. Dan pada skala Novelty pada Gambar 4.12 menunjukkan bahwa hasil nilai Mean terkecil yaitu diperoleh nilai -0,2 pada item “Berdaya Cipta / Konvensional”. Yang artinya bahwa pengguna merasa aplikasi absensi tersebut membosankan dan kurang memiliki inovasi dalam sistemnya, sehingga dibutuhkan upaya peningkatan atau perubahan terhadap aplikasi tersebut agar lebih kreatif dan inovatif yang dimana dapat dijadikan hal utama dalam rekomendasi pada bagian Novelty yaitu dengan adanya Penambahan Fitur. Untuk saat ini karyawan yang akan melakukan dinas keluar kota masih harus menggunakan surat tugas sebagai bukti kehadiran, penambahan fitur untuk membuat surat dinas luar melalui aplikasi agar dapat meningkatkan minat bagi pengguna terhadap aplikasi. Adapun tampilan aplikasi yang akan direkomendasikan sebagai berikut:

Tampilan Absensi

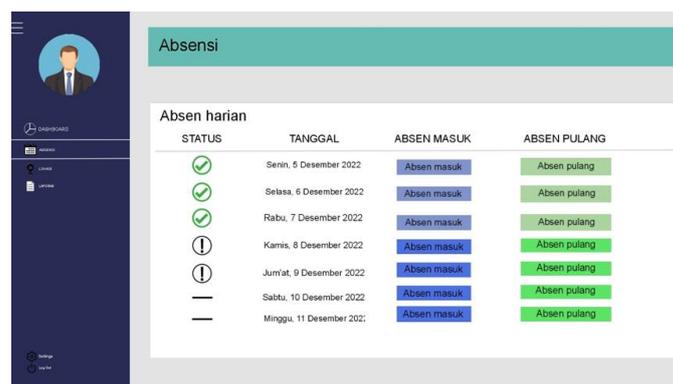
Berikut ini adalah perbandingan tampilan pada saat melakukan absensi yang dapat direkomendasikan yang dimana terdapat halaman fitur absensi untuk karyawan pada saat melakukan absensi, pada saat jam masuk karyawan akan melakukan absensi terlebih dahulu dan di saat jam pulang karyawan melakukan absensi ulang seperti yang tertera pada gambar di bawah, selanjutnya ada fitur lokasi dimana fitur lokasi ini akan membantu memperkirakan dan mengetahui posisi karyawan secara akurat melalui GPS, tetapi untuk saat ini fitur lokasi tersebut hanya dapat menjangkau lokasi hanya didalam kota prabumulih saja, selanjutnya terdapat fitur laporan yang dimana fitur laporan tersebut adalah hasil dari karyawan saat sudah melakukan absensi, selanjutnya ada fitur profil yaitu pengguna aplikasi, dan terakhir fitur setting dan logout, fitur setting sendiri disini dapat digunakan jika pengguna ini mengganti password pada saat login ke dalam aplikasi.



Gambar 14 Tampilan Pada Saat Melakkan Absensi

Rekomendasi Tampilan Absensi

Yang menjadi pembeda pada tampilan yang sebelum direkomendasikan yaitu yang pertama pada warna tampilan dimana dari penilaian yang sebelumnya telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa pengguna aplikasi merasa bosan pada saat menggunakan aplikasi maka dari dalam rekomendasi ini terdapat perubahan pada tampilan warna, selain itu pada aplikasi yang direkomendasikan pada tampilan halaman absensi terdapat tampilan status yang dimana gunanya jika karyawan yang sudah melakukan absensi akan di tandai dengan simbol tanda centang berwarna biru, untuk tanda seru menandakan jika karyawan tersebut belum melakukan absensi, dan untuk tanda strip yaitu hari libur, selain itu pada tampilan sebelumnya untuk fitur profil ada pada bagian setelah fitur laporan tetapi pada tampilan yang direkomendasikan fitur profil pindah ke bagian atas yang dimana nantinya bisa dimasukkan foto pengguna akun yang akan menjadi daya tarik terhadap tampilan aplikasi agar aplikasi tersebut tidak membosankan.



Gambar 15 Tampilan Absensi Rekomendasi

Tampilan Izin Dinas Luar

Berikut adalah rekomendasi fitur baru yaitu bagi karyawan yang ingin melakukan izin dinas luar, dikarenakan untuk saat ini karyawan yang akan melakukan dinas keluar kota masih harus menggunakan surat tugas sebagai bukti kehadiran, yang dimana nantinya jika karyawan mendapatkan jadwal tugas dinas luar karyawan tersebut tidak perlu melapor ke hrd untuk melakukan pembuatan surat izin dinas luar sebagai bukti kehadiran, karyawan tersebut hanya cukup mengisi form yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut dengan keterangan akan adanya dinas luar yang nantinya akan diajukan karyawan melalui aplikasi tersebut dan menunggu persetujuan dari perusahaan yang nantinya akan menjadi bukti kehadiran. Penambahan fitur untuk membuat surat dinas luar melalui aplikasi agar dapat meningkatkan minat bagi pengguna terhadap aplikasi, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



The image shows a screenshot of a web application interface for a 'FORM IZIN KARYAWAN' (Employee Leave Form). The form is displayed on a dark blue sidebar with navigation options like 'HOME', 'KARYAWAN', 'LOKASI', and 'LAPORAN'. The main content area has a light green header with the title 'FORM IZIN KARYAWAN'. The form fields are as follows: 'Pegawai' (Employee) with the value 'Joni Wahyudi'; 'Tanggal mulai izin' (Start date) with 'Rabu, 17 Mei 2023'; 'Tanggal selesai izin' (End date) with 'Kamis, 18 Mei 2023'; 'Jenis' (Type) with a dropdown menu showing 'Dinas Luar'; and 'Keterangan' (Remarks) with the text 'Cuti'. At the bottom right of the form, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Ajukan' (Submit).

Gambar 16 Tampilan Rekomendasi Izin Dinas Luar

SIMPULAN

Berdasarkan tahapan-tahapan penelitian ini dimulai dari perumusan masalah hingga analisis hasil data dari responden, maka kesimpulan yang dapat diambil pada penelitian ini yaitu : 1) Hasil analisis data responden dengan menggunakan metode UEQ dapat diperoleh hasil dengan masing-masing skala menghasilkan bahwa terdapat empat skala dengan kategori Above Average (diatas rata-rata) yaitu Attractiveness (1.58), Perspicuity (1.70), Dependability (1,27), dan Novelty (0.88) dan dua skala lainnya menghasilkan kategori Good yaitu Efficiency (1.51) dan Stimulation (1.38). 2) Dari hasil yang didapat dan dilakukan pengecekan ulang pada hasil Mean dan Variance berdasarkan 3 kelompok, skala Hedonic Quality yang terdiri dari Stimulation dan Novelty adalah nilai terendah yang dapat dijadikan sebagai rekomendasi terhadap pembaruan aplikasi absensi

DAFTAR PUSTAKA

- Adinegoro, A. L. T., Rokhmawati, R. I., & Az-Zahra, H. M. (2018). Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada Lazada. co. id, Blibli. com dan JD. id). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(11), 5862–5870.
- Elisurya, S., Az-Zahra, H. M., & Wardani, N. H. (2019). Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada E-Commerce Fashion). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(5), 4327–4332.
- Faramita, A. T., Wiguna, S., & Fuadi, A. (2022). Implimentasi Aplikasi Absensi Multiapp V. 1.0 Secara Online Dalam Motivasi Kerja Guru Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Wampu. *Khazanah: Journal of Islamic Studies*, 23–33.
- Khoir, S. A., Yudhana, A., & Sunardi, S. (2020). Implementasi GPS (Global Positioning System) Pada Presensi Berbasis Android DI BMT Insan Mandiri. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(1), 9–17.
- Manu, G. A., & Benufinit, Y. A. (2020). Pengembangan Sistem Absensi Online Berbasis Web Menggunakan Maps Javasripts API. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 3(2), 9–16.
- Mardiani, M., & Tanjungan, G. (2022). Analisis Kualitas Pengalaman Pengguna Aplikasi SIMPONI Mobile Universitas Multi Data Palembang Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 3(1), 25–38.
- Pranitasari, D., & Khotimah, K. (2021). Analisis Disiplin Kerja Karyawan pada PT. Bont Technologies Nusantara. *Jurnal Akuntansi Dan Manajemen*, 18(01), 22–38.
- Safuan, S., & Rahman, D. (2021). Penerapan Sistem Absensi Online Berbasis Android (Studi Kasus Pada Kantor Pemerintah Daerah Kabupaten Majalengka Jawa Barat). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 267–275.
- Salmin, S., Ismail, I., & Syafarudin, S. (2021). MENDORONG IMPLEMENTASI ABSEN SISTEM GLOBAL POSITIONING SYSTEM (GPS) BERBASIS ANDROID DI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM. *Jurnal Pengabdian Publik (JP-Publik)*, 1(2), 48–55.
- Salsabila, M., Pibriana, D., & Teguh, R. (2023). Metode UEQ Untuk Mengukur User Experience Pengguna SIMPEG pada Balai KSDA Sumatera Selatan. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 197–209.
- Schrepp, M. (2019). User Experience Questionnaire Handbook Version 8. URL: https://www.researchgate.net/publication/303880829_User_Experience_Questionnaire_Handbook_Version_2.(Accessed: 02.02. 2017), 1–15.
- Suardi, A. R., & Widiarso, W. (2023). Memetakan Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *MDP Student Conference*, 2(1), 590–595.
- Triyono, T., Safitri, R., & Gunawan, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada Smk Pancakarya Tangerang Berbasis Web. *Journal Sensi*, 4(2), 153–167.
- Umar, R., Ifani, A. Z., Ammatulloh, F. I., & Anggriani, M. (2020). Analisis sistem informasi web lsp uad menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, 4(2), 173–178.
-

Shisil Cahya Utama

Analysis Of The Quality Of Attendance Application User Experience Using The User Experience Questionnaire Method

Wibowo, R. Y. A., Wijoyo, S. H., & Rokhmawati, R. I. (2019). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(6), 5666–5673.

Zain, E. M., Andjar, F. J., Rawi, R. D. P., & Fakdawer, F. F. (2022). Pengaruh efektivitas penerapan absensi finger print terhadap disiplin pegawai negeri sipil di sekretariat daerah kabupaten Raja Ampat Papua Barat. *JENIUS (Jurnal Ilmiah Manajemen Sumber Daya Manusia)*, 5(2), 326.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).