



# Desain UI/UX Adaptif Website Absensi Karyawan: Komparasi Desktop dan Mobile Dengan ACD

<sup>1</sup> Stephany Cinta Susilowati, <sup>2</sup> Apriade Voutama  
<sup>1,2</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang

## Alamat Surat

Email: [stephancinta110@gmail.com](mailto:stephancinta110@gmail.com)\*, [apriade.voutama@staff.unsika.ac.id](mailto:apriade.voutama@staff.unsika.ac.id)

## Article History:

Diajukan: 4 Mei 2025; Direvisi: 30 Juli 2025; Accepted: 29 November 2025

## ABSTRAK

Sistem absensi berbasis digital menjadi kebutuhan esensial bagi perusahaan untuk meningkatkan efisiensi pencatatan kehadiran karyawan. Namun, perbedaan pengalaman pengguna antara platform desktop dan mobile sering kali menjadi kendala dalam implementasi sistem ini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan meningkatkan pengalaman pengguna (UI/UX) dengan pendekatan Activity-Centered Design (ACD) guna memahami pola interaksi karyawan dalam melakukan absensi. Metode yang digunakan adalah pengujian usability menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) yang melibatkan 30 responden, menilai enam aspek utama: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, dan novelty. Hasil penelitian menunjukkan bahwa platform desktop lebih stabil dan mudah dinavigasi, sementara versi mobile lebih fleksibel tetapi mengalami keterbatasan dalam kejelasan informasi dan kecepatan akses. Rata-rata skor usability berada pada kategori cukup baik hingga baik, dengan aspek dependability dan attractiveness memiliki skor tertinggi, sedangkan novelty menjadi aspek dengan skor terendah. Berdasarkan temuan ini, dilakukan perbaikan UI/UX untuk meningkatkan keterjangkauan fitur dan pengalaman pengguna yang lebih optimal pada kedua platform.

**Kata kunci:** UI/UX, Absensi Karyawan, Activity-Centered Design, User Experience Questionnaire, Usability Testing

## ABSTRACT

*Digital attendance systems have become essential for companies to improve the efficiency of employee presence recording. However, differences in user experience between desktop and mobile platforms often hinder the implementation of these systems. This study aims to analyze and enhance user experience (UI/UX) using the Activity-Centered Design (ACD) approach to understand employee interaction patterns in attendance recording. The method used is usability testing through the User Experience Questionnaire (UEQ), involving 30 respondents evaluating six key aspects: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The results indicate that the desktop platform is more stable and easier to navigate, while the mobile version is more flexible but faces challenges in information clarity and access speed. The average usability score falls into the fair to good category, with dependability and attractiveness scoring the highest, while novelty scores the lowest. Based on these findings, UI/UX improvements are implemented to enhance feature accessibility and provide a more optimized user experience across both platforms.*

**Keywords:** *UI/UX, Employee Attendance, Activity-Centered Design, User Experience Questionnaire, Usability Testing*

## 1. PENDAHULUAN

Absensi kehadiran karyawan merupakan aspek krusial dalam pengelolaan sumber daya manusia di suatu perusahaan. Sistem absensi yang efektif dan akurat diperlukan untuk memastikan pencatatan data kehadiran yang valid serta memudahkan akses bagi manajemen secara *real-time*. Untuk mendukung pengambilan keputusan berbasis data dan meningkatkan efisiensi operasional, perusahaan memerlukan sistem absensi yang terintegrasi dan andal. Oleh karena itu, membangun sistem absensi yang modern dan responsif adalah kebutuhan utama untuk memaksimalkan manajemen kehadiran pegawai(Fatmi Yasmin et al., 2024).

Dalam pelaksanaan *Work From Home* (WFH), sistem absensi karyawan mengalami perubahan untuk menyesuaikan kondisi di mana pekerja tidak lagi hadir secara fisik di kantor atau gedung perusahaan. Absensi yang sebelumnya dilakukan secara langsung kini beralih ke sistem daring. Namun, perubahan ini menimbulkan berbagai tantangan, terutama bagi karyawan yang belum terbiasa dengan penggunaan sistem absensi daring. Mereka menghadapi kesulitan dalam memahami prosedur serta teknis penggunaan sistem yang baru(Studi et al., 2021).

Dalam Pembukuan atau daftar catatan tangan dapat digunakan untuk mencatat jam kehadiran karyawan ini. Pencatatan waktu kedatangan dan pulang adalah dua bagian utama dari pekerjaan mencatat waktu kerja. Sangat penting untuk memantau dan mencatat absensi karyawan pada buku absen, karena kegagalan untuk melakukannya dapat berdampak pada gaji bersih dan *take home pay* yang diterima oleh karyawan setiap bulan. Ini terutama berlaku untuk pembayaran tunjangan, yang diberikan perusahaan kepada setiap karyawan tergantung pada jumlah karyawan yang bekerja. Problem yang membuat sistem absensi diperlukan untuk menyelesaikan masalah di atas adalah bahwa karyawan masih harus datang ke kantor meskipun sebagian besar dari mereka harus bekerja di lapangan. Karena aplikasi masih berbasis desktop, aksesnya hanya dapat diakses melalui intranet lokal (Kusnadi et al., 2024).

Perkembangan teknologi informasi semakin pesat di era digital saat ini, dengan berbagai macam inovasi yang bertujuan untuk membuatnya lebih mudah bagi pengguna. Hasilnya, banyak perkembangan teknologi yang luar biasa seperti *smartphone Android* saat ini menjadi kebutuhan umum daripada kebutuhan khusus. Salah satu aplikasi nyata yang dianggap masyarakat sebagai alat utama untuk berkomunikasi adalah penggunaan *smartphone*. Pengembangan aplikasi *mobile* meningkat bersamaan dengan peningkatan penggunaan *smartphone*. Sebagai contoh, antara tahun 2015 dan 2018, penggunaan aplikasi berbasis *mobile* meningkat sebesar 90% di Amerika Serikat, menurut survei Comscore. Ini karena aplikasi berbasis ponsel bekerja lebih baik daripada website atau media(Mubarok et al., 2022).

Selain itu, sistem absensi daring yang diterapkan sering kali kurang ramah pengguna, sehingga menyulitkan karyawan dalam mengaksesnya, baik melalui perangkat *smartphone* maupun *desktop* (Alsindo et al., 2023). Antarmuka yang tidak intuitif dan kendala teknis lainnya menyebabkan pengalaman pengguna menjadi kurang optimal. Hal ini dapat menghambat efisiensi serta akurasi pencatatan kehadiran, yang pada akhirnya berdampak pada produktivitas kerja secara keseluruhan (Studi et al., 2021).

UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*) adalah dua aspek penting dalam pengembangan aplikasi yang berperan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. *User*

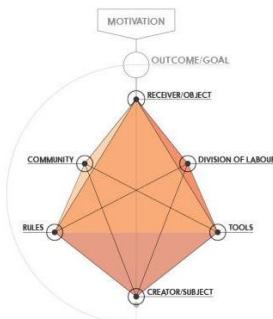
*Interface* (UI) berfokus pada desain visual dan tata letak antarmuka aplikasi atau *website* yang menjadi penghubung antara pengguna dan sistem. UI mencakup elemen-elemen seperti warna, tipografi, ikon, tombol, dan tata letak yang dirancang untuk memberikan tampilan menarik serta memudahkan interaksi pengguna(Hariansyah & Hariansyah, 2024).

Sementara itu, *User Experience* (UX) mencakup keseluruhan interaksi pengguna dengan aplikasi atau produk digital. UX tidak hanya melibatkan desain antarmuka, tetapi juga aspek seperti kemudahan penggunaan, fungsionalitas, efektivitas navigasi, serta kenyamanan dalam mengoperasikan aplikasi. Tujuan utama UX adalah menciptakan pengalaman yang positif dan memuaskan bagi pengguna, sehingga mereka merasa nyaman dan terbantu saat menggunakan aplikasi(Assaufa & Arifin, 2023).

Kombinasi UI dan UX yang baik sangat berpengaruh terhadap kesuksesan sebuah aplikasi. UI yang menarik dapat menarik perhatian pengguna, sementara UX yang baik memastikan mereka tetap nyaman dalam menggunakan website tersebut. Oleh karena itu, dalam pengembangan aplikasi, UI/UX menjadi faktor utama untuk menciptakan produk yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional serta mampu bersaing di pasar (Normah & Sihaloho, 2023).

Proses desain berfokus pada aktivitas daripada tujuan dan preferensi pengguna. ACD juga membangun wawasan *distributed cognition* dan *Activity Theory* (AT), yang menekankan desain dalam mendukung dan menyusun interaksi serta ketergantungan hubungan antara aktivitas dan lingkungan komputer. Oleh karena itu, ACD menjadi salah satu metode yang didasarkan pada *Activity Theory*, yaitu teori pengembangan produk yang menempatkan aktivitas sebagai prioritas desain. Melalui analisis awal, struktur, dan aktivitas yang dilakukan, tujuan AT ini adalah untuk mendapatkan pemahaman tentang bagaimana perilaku manusia dan sistem sosial berinteraksi dengan teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Engenstorm (1987) menciptakan AT dengan membaginya menjadi tujuh perspektif, yang membentuk ACD (Purnama et al., 2024).

Dalam teknis alur kerja pada metode ACD ini akan sedikit menjelaskan beberapa teori *activity system* yang digunakan.



**Gambar 1. System Activity**

Gambar diatas menjelaskan bagaimana seharusnya metode ACD ini bekerja. Dan memiliki beberapa *nodes* yang menjelaskan perspektif dasar metode ACD.

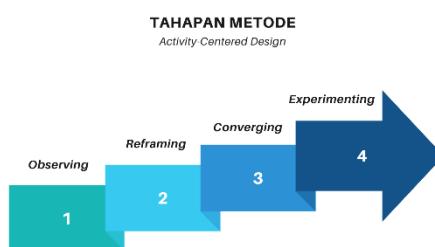
- *Motivation*: Memulai proses dengan menentukan tujuan atau alasan untuk mencapai kondisi tertentu.
- *Object*: Fokus utama yang ingin dicapai oleh subjek dalam menjalankan aktivitas.
- *Subject*: Pengguna atau individu yang melakukan aktivitas.
- *Community*: Kelompok atau pemangku kepentingan lain yang juga terlibat dalam penggunaan produk.
- *Division of Labour*: Pembagian tugas dan tanggung jawab pemangku kepentingan untuk membantu pengguna memenuhi kebutuhan.

- *Rules*: Aturan atau pedoman yang harus diikuti dalam setiap langkah untuk mencapai tujuan.
- *Tools*: Alat atau sumber daya yang mendukung pengambilan keputusan yang tepat.
- *Goal*: Hasil akhir yang ingin dicapai berdasarkan analisis dan pelaksanaan aktivitas.

Dari masalah yang sering terjadi di setiap karyawan ini untuk mengatasi permasalahan dari setiap karyawan yang berbeda-beda dalam mendukung ke efisiensi serta akurasi pencatatan kehadiran karyawan. Dengan memperbaiki tampilan UI/UX untuk mempermudah karyawan melakukan absensi(Hidayah & Idris, 2023).

## 2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Activity-Centered Design* (ACD) yaitu metode desain yang berfokus pada aktivitas pengguna sebagai elemen utama dalam pengembangan produk atau layanan. Metode ini memastikan bahwa sistem dirancang berdasarkan bagaimana pengguna berinteraksi dengan tugas atau aktivitas tertentu, bukan hanya berdasarkan preferensi individu pengguna. Dengan demikian, kebutuhan, tujuan, dan keterbatasan pengguna dalam menjalankan aktivitasnya menjadi prioritas dalam setiap tahap desain dan pengembangan sistem(Purnama et al., 2024).



Gambar 2. Tahapan metode

### 2.1 *Observing*

Pada tahapan ini, penulis melakukan survei melalui *gform* kepada beberapa karyawan. Setelah Observasi, yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan data dari beberapa studi literatur terdahulu yang berkaitan dengan penelitian dan juga melakukan survei dengan pihak-pihak terkait. Dalam wawancara ini penulis memfokuskan pada 6 kriteria yang digunakan pada metode UEQ, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

Tabel 1. Hasil Survey Pengguna

No	Kriteria	Keunggulan Desktop (Jumlah Responden)	Keunggulan Mobile (Jumlah Responden)
1.	Attractiveness	8 - Tampilan lebih profesional & rapi	7 - Tampilan lebih sederhana & fleksibel

2.	<i>Perspicuity</i>	9 - Informasi lebih jelas, tidak perlu banyak scrolling	6 – Navigasi intuitif dan mudah diakses
3.	<i>Efficiency</i>	10 - Semua fitur langsung terlihat, proses cepat	5 - Praktis untuk absen dari mana saja
4.	<i>Dependability</i>	11 - Stabil & tidak bergantung pada jaringan	4 - Bisa digunakan kapan saja, tetapi terkadang lambat
5.	<i>Stimulation</i>	9 - Lebih nyaman & mudah digunakan dalam jangka panjang	6 - Lebih menyenangkan karena bisa absen dari mana saja
6.	<i>Novelty</i>	7 - Lebih optimal dalam menampilkan fitur dengan stabil	8 - Lebih inovatif karena berbasis mobile

## 2.2 *Reframing*

Berdasarkan observasi dan hasil dari survey beberapa pengguna, Pengguna sering mengalami ketidaknyamanan dalam penggunaan sistem absensi karena adanya perbedaan pengalaman antara versi desktop dan mobile. Di mobile, pengguna mengalami kesulitan dengan tampilan yang lebih padat, loading yang lambat, serta responsivitas tombol yang kurang baik. Sementara itu, di desktop, meskipun tampilan lebih rapi dan profesional, pengalaman terasa kurang inovatif serta kurang fleksibel dibandingkan mobile. Berdasarkan masalah yang ada, *Activity System* digunakan untuk menemukan solusi dan merancang perbaikan desain UI/UX untuk meningkatkan pengalaman pengguna pada kedua platform.

## 2.3 *Converging*

Pada tahapan ini, dilakukan penyatuan temuan dari tahap *Observing* dan *Reframing* untuk merumuskan solusi desain yang optimal berdasarkan masalah yang telah diidentifikasi. Analisis terhadap hasil observasi menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dalam sistem absensi karyawan memiliki perbedaan signifikan antara platform desktop dan mobile. Melalui proses *reframing*, ditemukan beberapa tantangan utama, seperti tampilan UI mobile yang terlalu padat dan sulit dinavigasi, efisiensi pencarian fitur yang masih kurang, serta stabilitas aplikasi yang bergantung pada jaringan. Sementara itu, platform desktop lebih stabil tetapi kurang inovatif dan terasa statis dalam pengalaman pengguna. Didasarkan pada temuan tersebut, proses konvergensi dilakukan untuk membuat solusi desain yang berfokus pada meningkatkan navigasi dan efisiensi sistem mobile serta menambah fitur inovatif pada platform desktop untuk membuatnya lebih interaktif. Perbaikan utama yang disarankan mencakup desain ulang tata letak antarmuka pengguna mobile agar lebih sederhana dan mudah dipahami, peningkatan stabilitas dan kecepatan akses, dan integrasi fitur pencarian yang lebih cepat dan terorganisir.

Selain itu, pendekatan desain yang lebih konsisten diperlukan untuk memastikan pengalaman pengguna yang lebih seragam antara kedua platform. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna tidak akan mengalami kesulitan saat beralih dari satu perangkat ke perangkat lainnya. Pada titik ini, optimalisasi sistem mobile adalah prioritas utama karena mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, inovasi desktop akan menjadi proyek jangka panjang untuk meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna. Tahapan *Converging* ini menjadi dasar bagi proses selanjutnya, yaitu *Experimenting*, di mana solusi desain yang telah dirancang akan diuji melalui pembuatan prototipe dan evaluasi *usability testing* guna memastikan efektivitas perbaikan yang telah diusulkan(Purnama et al., 2024).

#### 2.4 Experimenting

Pada tahapan ini, dilakukan beberapa langkah utama, yaitu pembuatan *wireframe*, *mock up*, *prototype*, serta pengujian dengan pengguna. Dalam pembuatan design nya menggunakan *tools figma*. Prototipe interaktif dikembangkan dengan memperbaiki aspek utama yang menjadi kendala pengguna, termasuk peningkatan tata letak UI mobile agar lebih sederhana dan responsif, optimalisasi stabilitas sistem, serta pengenalan fitur pencarian yang lebih efisien dan fitur personalisasi pada desktop seperti *dark mode* dan *dashboard* dinamis.

Untuk memastikan solusi yang diusulkan dapat meningkatkan pengalaman pengguna, dilakukan pengujian *use usability* dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengguna diminta untuk mencoba prototype pada platform *desktop* dan *mobile*, kemudian memberikan umpan balik dengan mengisi kuesioner UEQ. Kuesioner ini mengukur enam dimensi utama dalam pengalaman pengguna.

Setelah pengujian dilakukan, hasil dari UEQ dikumpulkan dan dianalisis untuk membandingkan performa antara *platform desktop* dan *mobile*. Analisis ini membantu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dari masing-masing platform, serta menentukan apakah solusi yang diterapkan telah berhasil meningkatkan pengalaman pengguna. Jika ditemukan aspek yang masih memerlukan perbaikan, maka dilakukan iterasi desain berdasarkan hasil UEQ, hingga mencapai desain yang optimal sebelum implementasi akhir dilakukan(Fajaria & Ditha Tania, 2023)

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian terkait pengalaman pengguna (UI/UX) dengan pendekatan metode *Activity-Centered Design* (ACD). Data diperoleh melalui survei yang melibatkan responden dengan fokus pada enam aspek utama dalam *User Experience Questionnaire* (UEQ), yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*.

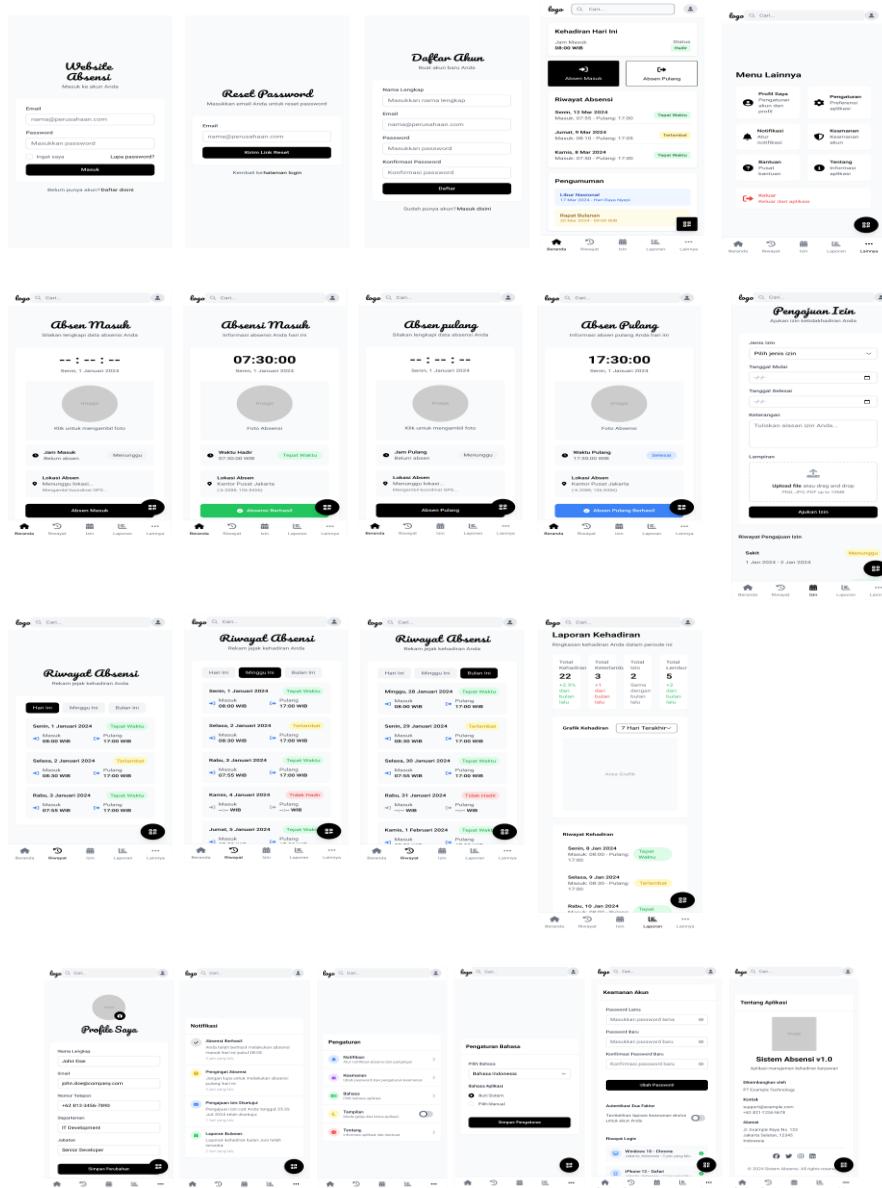
Tabel 2. Hasil Penelitian Responden

No	Kriteria	Jawaban Responden
1.	<i>Attractiveness</i>	Pengguna merasa tampilan desktop lebih profesional dan rapi, tetapi kurang inovatif. Sementara itu, tampilan mobile lebih modern dan menarik, tetapi terasa terlalu padat. Penggunaan warna dan ikon di mobile lebih menarik, tetapi bisa diperbaiki agar lebih konsisten.
2.	<i>Perspicuity</i>	Versi desktop lebih mudah dipahami karena layout lebih luas dan informasinya tidak tersembunyi. Namun, versi mobile lebih sulit digunakan oleh pengguna baru karena menu yang lebih ringkas dan ikon yang kurang jelas. Penambahan petunjuk atau tutorial dapat membantu.
3.	<i>Efficiency</i>	Desktop lebih cepat dalam mengakses data dan melihat riwayat absensi karena tampilan yang lebih luas dan tidak perlu banyak scroll. Mobile lebih praktis tetapi membutuhkan lebih banyak klik untuk mengakses fitur tertentu. Perlu optimasi menu di mobile agar lebih efisien.
No	Kriteria	Jawaban Responden
4.	<i>Dependability</i>	Desktop lebih stabil karena tidak bergantung pada koneksi jaringan seluler, sedangkan mobile sering mengalami keterlambatan dalam memproses

		absensi jika sinyal buruk. Perlu adanya optimasi pada versi mobile agar lebih responsif dan stabil.
5.	<i>Stimulation</i>	Mobile lebih menarik untuk digunakan karena fleksibilitasnya, tetapi kurang nyaman dalam jangka waktu lama. Desktop lebih nyaman untuk pekerjaan panjang, tetapi terasa kurang interaktif dibandingkan mobile. Tambahan fitur personalisasi dapat meningkatkan keterlibatan.
6.	<i>Novelty</i>	Mobile lebih inovatif dengan fitur notifikasi dan akses cepat, tetapi kurang optimal dalam tampilan data. Desktop lebih klasik dan stabil tetapi terasa kurang fleksibel. Inovasi seperti mode dark mode atau tampilan dashboard yang lebih dinamis bisa meningkatkan pengalaman pengguna.

Setelah proses pencarian masalah melalui beberapa tahapan sebelumnya, Sekarang adalah pembuatan *wireframe*, *mock up*, *prototype*, dan *usability testing*.

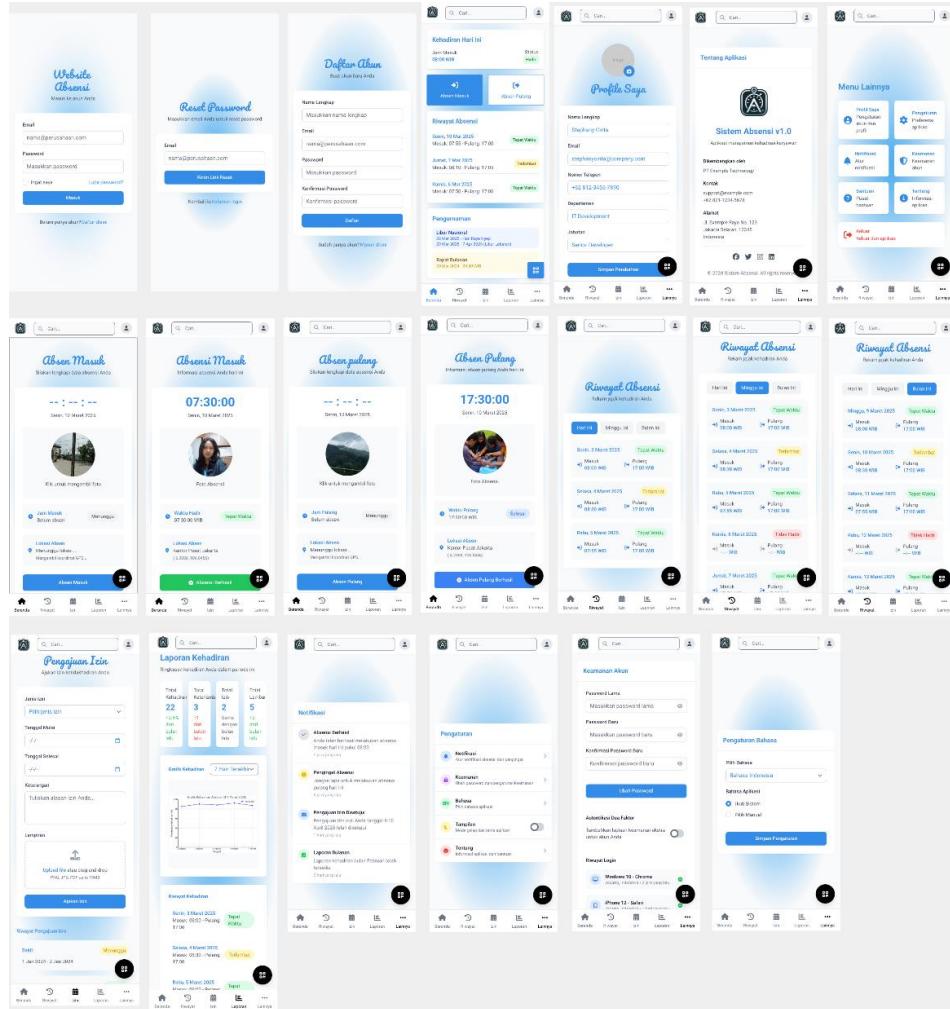
### 3.1 Wireframe



**Gambar 3. Wireframe website absensi**

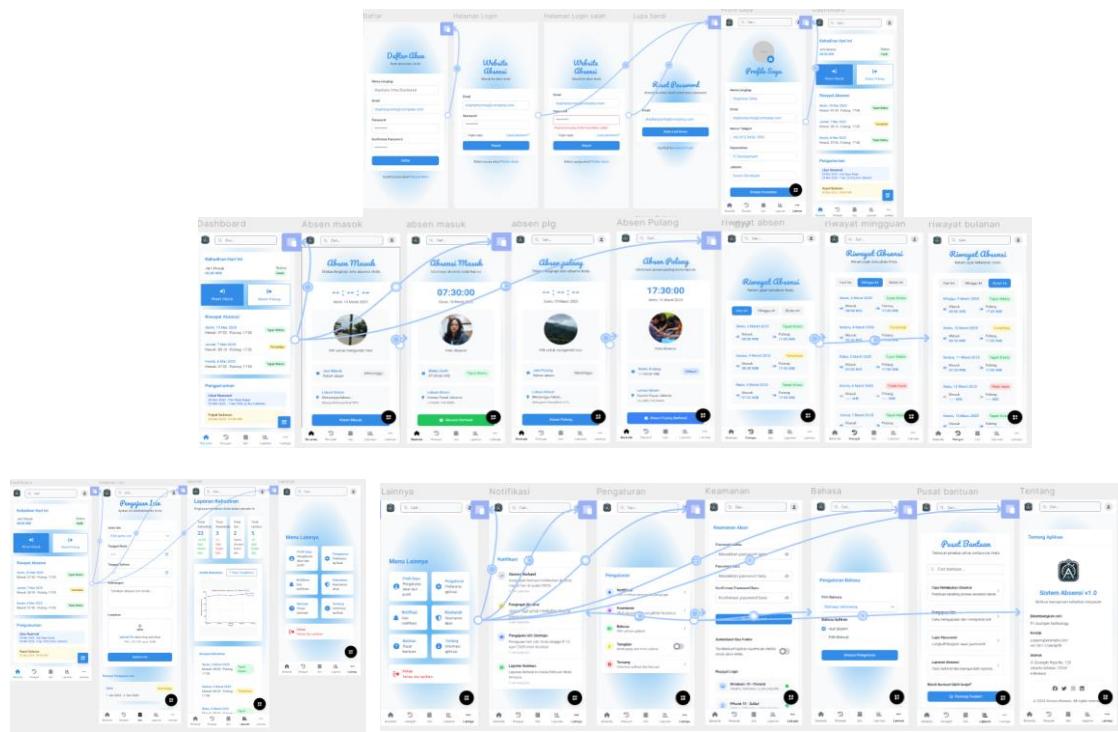
### 3.2 Mock up

Mock up desain website absensi karyawan ini mengutamakan kenyamanan dan kemudahan penggunaan dengan tampilan yang bersih dan profesional. Penggunaan warna biru dan putih menciptakan suasana yang tenang dan terpercaya, sementara ikon minimalis membantu navigasi yang intuitif. Tipografi *sans-serif* memastikan keterbacaan yang baik, dan tata letak yang sistematis mempermudah pengguna dalam mengakses informasi absensi dengan cepat.



Gambar 4. Mock up website absensi

### 3.3 Prototype



**Gambar 5. Prototype website absensi**

Selanjutnya pengujian *usability testing* dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire*. Dalam metode ini kita menggunakan 30 pertanyaan dengan merepresentasikan 6 penilaian, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Pengujian ini dilakukan kepada 30 responden / calon pengguna website absensi yang menggunakan *desktop* dan *mobile*. Pertanyaan tersebut akan dijawab berdasarkan skala penilaian 1 (sangat buruk) sampai 5 (sangat baik). Berikut adalah hasil dari pengujian nya :

**Tabel 3. Hasil Pengujian *Usability testing***

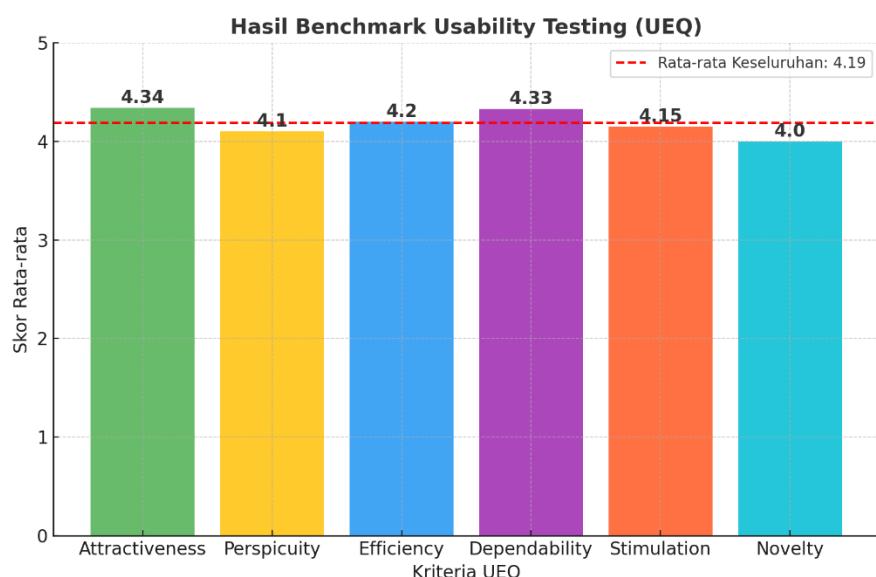
No	Pertanyaan	Skala (1-5)	Rata-rata Skor
<i>Attractiveness</i>			
1	Apakah tampilan aplikasi menarik secara visual?	1 - 5	4.3
2	Apakah pemilihan warna dan desain antarmuka menyenangkan?	1 - 5	4.2
3	Apakah tata letak elemen pada aplikasi terlihat rapi dan nyaman?	1 - 5	4.4
4	Apakah ukuran teks dan ikon mudah dibaca?	1 - 5	4.5
5	Seberapa puas Anda dengan estetika keseluruhan aplikasi ini?	1 - 5	4.3

No	Pertanyaan	Skala (1-5)	Rata-rata Skor
<i>Perspicuity</i>			
6	Apakah Anda merasa mudah memahami cara menggunakan aplikasi ini?	1 - 5	4.1
7	Apakah ikon dan teks pada aplikasi jelas dan mudah dimengerti?	1 - 5	4.2
8	Seberapa cepat Anda memahami cara kerja fitur utama aplikasi ini?	1 - 5	4.0
9	Apakah aplikasi menyediakan petunjuk yang cukup dalam penggunaannya?	1 - 5	4.1
<i>Efficiency</i>			
10	Apakah aplikasi memungkinkan Anda menyelesaikan tugas dengan cepat?	1 - 5	4.2
11	Apakah navigasi aplikasi efisien dan tidak membingungkan?	1 - 5	4.3
12	Apakah waktu respon aplikasi cepat dan tidak mengalami lag?	1 - 5	4.0
13	Seberapa efisien aplikasi ini dalam mendukung proses absensi harian Anda?	1 - 5	4.3
<i>Dependability</i>			
14	Apakah aplikasi memberikan informasi yang akurat dan dapat dipercaya?	1 - 5	4.5
15	Apakah fitur keamanan aplikasi (seperti login) terasa andal?	1 - 5	4.3
16	Seberapa sering Anda mengalami kesalahan atau bug saat menggunakan aplikasi?	1 - 5	4.1
17	Seberapa aman data absensi Anda dalam aplikasi ini?	1 - 5	4.4
<i>Stimulation</i>			
18	Apakah penggunaan aplikasi ini membuat Anda tetap tertarik menggunakannya?	1 - 5	4.0
19	Apakah fitur aplikasi ini membantu meningkatkan pengalaman penggunaan Anda?	1 - 5	4.2
20	Apakah animasi dan interaksi dalam aplikasi terasa menyenangkan?	1 - 5	4.1
21	Seberapa puas Anda dengan pengalaman keseluruhan saat menggunakan aplikasi?	1 - 5	4.3

No	Pertanyaan	Skala (1-5)	Rata-rata Skor
<i>Novelty</i>			
22	Apakah fitur dalam aplikasi ini terasa inovatif dan berbeda dari aplikasi lain?	1 - 5	4.0
23	Apakah desain dan konsep aplikasi ini terasa unik?	1 - 5	3.9
24	Seberapa menarik ide aplikasi ini dibandingkan aplikasi serupa?	1 - 5	4.1
25	Apakah aplikasi ini memberikan pengalaman baru dalam proses absensi?	1 - 5	4.0

Tabel 4. Nilai Rata-rata 6 kriteria

No	Kriteria UEQ	Rata-rata Skor
1	Attractiveness	4.34
2	Perspicuity	4.10
3	Efficiency	4.20
4	Dependability	4.33
5	Stimulation	4.15
6	Novelty	4.00



**Gambar 6. Hasil Nilai Benchmark**

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Dalam era digital yang terus berkembang, desain UI/UX adaptif untuk sistem absensi karyawan menjadi semakin penting. Jurnal ini telah membahas bagaimana pendekatan *Activity-Centered Design* (ACD) tidak hanya membantu dalam memahami kebutuhan pengguna, tetapi juga dalam menciptakan pengalaman yang lebih intuitif dan efisien baik di *platform desktop* maupun *mobile*. Dengan fokus pada pengguna, desain yang adaptif dapat meningkatkan keterlibatan dan kepuasan karyawan dalam menggunakan sistem absensi.

Hasil pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* menunjukkan bahwa desain yang diterapkan berhasil memenuhi ekspektasi pengguna. Rata-rata skor yang diperoleh dalam berbagai aspek pengalaman pengguna, seperti *Attractiveness* (4.34), *Perspicuity* (4.10), *Efficiency* (4.20), *Dependability* (4.33), *Stimulation* (4.15), dan *Novelty* (4.00), menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya menarik, tetapi juga mudah digunakan dan dapat diandalkan. Nilai-nilai ini mencerminkan bahwa pengguna merasa nyaman dan puas saat berinteraksi dengan sistem, yang merupakan indikator utama dari keberhasilan desain UI/UX. Dalam konteks ini, penting untuk diingat bahwa desain yang baik bukan hanya tentang estetika, tetapi juga tentang fungsionalitas dan kemudahan penggunaan. Dengan mengimplementasikan prinsip-prinsip ACD, tim desain dapat terus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna dan teknologi, sehingga memastikan bahwa sistem absensi karyawan tetap relevan dan efisien.

Sebagai langkah selanjutnya, perusahaan harus terus melakukan evaluasi dan pengujian terhadap sistem yang ada. Feedback dari pengguna merupakan sumber yang sangat berharga untuk perbaikan berkelanjutan. Dengan menerapkan siklus desain yang iteratif, perusahaan dapat terus meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan bahwa sistem absensi karyawan tidak hanya memenuhi kebutuhan saat ini, tetapi juga mampu beradaptasi dengan tantangan di masa depan. Investasi dalam desain UI/UX yang adaptif bukan hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan pengalaman pengguna, tetapi juga berkontribusi pada produktivitas dan efisiensi keseluruhan perusahaan. Dengan demikian, setiap perusahaan yang ingin memaksimalkan potensi karyawannya harus mempertimbangkan desain UI/UX sebagai bagian integral dari strategi teknologi mereka. Melalui pendekatan yang tepat, sistem absensi karyawan dapat menjadi alat yang tidak hanya mencatat kehadiran, tetapi juga mendukung budaya kerja yang lebih baik dan lebih produktif.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Alsindo, Y., Ariandi, M., Zuhri Yadi, I., Oktarina, T., Teknologi, S., Bina Darma, U., Jendral Yani No, J. A., & Selatan, S. (2023). Rancang Bangun Design UI/Ux Pada Apikasi Workfit Menggunakan Metode Design Thinking. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 331–343.
- Assaufa, N. I., & Arifin, M. (2023). Perancangan UI / UX Aplikasi “ BISA ” Dengan Pendekatan Design Thinking. 2, 50–61.
- Fajaria, M., & Ditha Tania, K. (2023). Evaluasi User Experience Dan Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Dan System Usability Scale. *JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering*, 7(2), 204–213.
- Fatmi Yasmin, A., Deni, D., Cinta Susilowati, S., & Heryana, N. (2024). Rancang Bangun Sistem Absensi Pegawai Berbasis Website Terintegrasi Google Maps. *JATI (Jurnal Mahasiswa*

- Teknik Informatika*), 8(4), 5863–5870. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10105>
- Hariansyah, H., & Hariansyah, H. (2024). Implementasi Metode User Centered Design Dalam Perancangan Ui/Ux Purwarupa Aplikasi Lacakin. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3), 2029–2042. <https://doi.org/10.23960/jitet.v12i3.4602>
- Hidayah, R., & Idris, M. (2023). Perancangan User Interface Mobile Aplikasi Job Orderapp Pt. Dinamika Mediakom Menggunakan Metode Activity Centered Design Dengan Pendekatan Teori Gestalt. *AKSELERASI: Jurnal Ilmiah Nasional*, 5(2), 1–15. <https://doi.org/10.54783/jin.v5i2.701>
- Kusnadi, I. T., Huddin, J. M., Supiandi, A., & Oktapiani, R. (2024). Implementasi Feature Driven Development Pada Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian ( Sisenji ) Berbasis Web. *Jurnal Responsif*, 6(2), 195–204.
- Mubarok, A. Z., Carudin, C., & Voutama, A. (2022). Perancangan User Interface/User Experience Pada Aplikasi Baby Spa Berbasis Mobile Untuk User Customer Dan Terapis Menggunakan Metode User Centered Design. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 6368–6380. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/7708>
- Normah, & Sihaloho, F. (2023). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) Aplikasi Pendistribusian Alat-alat Kesehatan pada PT. Rekamileniumindo Selaras Jakarta Barat. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(1), 33–38.
- Purnama, E. R., Kaniawulan, I., & Sulistiyo, M. I. (2024). *Perancangan UI / UX E-Katalog Handphone Menggunakan Metode Activity Centered Design*. 10(2), 695–711.
- Studi, P., Informasi, S., Informasi, F. T., & Tarumanagara, U. (2021). *Dengan Metode User Centered Design*. 1, 16–24.