

# Perancangan Antarmuka Aplikasi Pencatatan Kehadiran Perkuliahan Berbasis Mobile untuk Pengguna Mahasiswa = Development of College Attendance Mobile Application User Interface for Student

Rasika Ayuningtyas, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920551230&lokasi=lokal>

---

## Abstrak

Permasalahan dalam kegiatan presensi mahasiswa cukup sering ditemukan di lingkungan UI seperti menitip presensi ke teman, antrian presensi yang panjang, dan perihal mahasiswa yang lupa untuk melakukan presensi. Tujuan penelitian ini adalah merancang antarmuka aplikasi pencatatan kehadiran dengan pendekatan user-centered design. Proses dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan pengguna dengan melakukan evaluasi kualitatif dari pengguna aplikasi serupa dengan kuesioner online sehingga menghasilkan persona dan user requirements. Proses perancangan desain dilakukan dengan mengembangkan prototipe berdasarkan studi literatur, prinsip desain interaksi, dan user requirements. Proses dilanjutkan dengan melakukan evaluasi desain. Evaluasi desain kuantitatif dilakukan dengan SUS dan UEQ untuk menyatakan kelayakan aplikasi, sedangkan evaluasi desain kualitatif dilakukan dengan usability testing untuk mendapatkan feedback langsung dari pengguna yang akan digunakan untuk pengembangan kedepannya. Rancangan antarmuka aplikasi pencatatan kehadiran berhasil dibuat dengan nilai akhir SUS 72.84 yang termasuk kategori good dan nilai akhir UEQ di atas 1.00 untuk semua aspek pengalaman pengguna.

.....Some problems in the student attendance system are found in the University of Indonesia, such as leaving attendance to friends, long queues, and students forgetting to attend. The purpose of this study was to design an attendance recording application interface with a user-centered design approach. The process begins with analyzing user needs by conducting a qualitative evaluation of similar applications with an online questionnaire resulting in personas and user requirements. The design process is carried out by developing a prototype based on literature studies, interaction design principles, and user requirements. The process is continued by conducting a design evaluation. Quantitative design evaluation is done with SUS and UEQ to state the feasibility of the application, while qualitative design evaluation is carried out with usability testing to get direct feedback from users that will be used for future development. The design of the attendance recording application interface has been successfully created with a final score of SUS 72.84 which is in the good category and a final UEQ score above 1.00 for all aspects of the user experience, which means it is good enough but needs further development.