



EVALUASI DAN RE-DESIGN UI/UX APLIKASI PRESENSI MAHASISWA

UNIVERSITAS BINA DARMA

MUHAMMAD AKBAR REZKILA KOHAR

211420019

**Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI

UNIVERSITAS BINA DARMA PALEMBANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

**Evaluasi Dan Re-design UI/UX Aplikasi Presensi Mahasiswa
Universitas Bina Darma**

M. AKBAR REZKILA KOHAR

211420019

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika**

Pembimbing



Ahmad Syazili, M.Kom.

**Palembang, 21 Agustus 2025
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,**



Universitas
Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Evaluasi Dan Re-design UI/UX Aplikasi Presensi Mahasiswa Universitas Bina Darma" Oleh "M. Akbar Rezkila Kohar", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Kamis tanggal 21 Agustus 2025.

Komisi Penguji

1. Ketua : Ahmad Syazli, M.Kom.

(.....)

2. Anggota : Dr. A. Haidar Mirza, S.T., M.Kom.

(.....)

3. Anggota : Devi Udariansyah, M.Kom

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Alek Wijaya, S.Kom., M.I.T.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Akbar Rezkila Kohar

NIM : 211420019

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undang yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 22 September 2025
Yang membuat pernyataan,



Muhammad Akbar Rezkila Kohar
211420019

ABSTRAK

Sistem presensi digital memiliki peran penting dalam dunia pendidikan tinggi, khususnya dalam mencatat kehadiran mahasiswa secara efisien dan akurat. Universitas Bina Darma telah menerapkan aplikasi presensi berbasis web dan mobile, namun masih terdapat berbagai kendala dalam hal pengalaman pengguna (user experience) yang kurang optimal. Berdasarkan hasil survei menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 97 mahasiswa, diperoleh skor rata-rata sebesar 40,4, yang menunjukkan bahwa aplikasi memiliki tingkat usability yang rendah. Selain itu, mayoritas responden (84,5%) lebih menyukai penggunaan versi mobile dibandingkan versi website. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan ulang (redesign) antarmuka pengguna aplikasi presensi mahasiswa Universitas Bina Darma dengan pendekatan User Centered Design (UCD). Metode ini dipilih karena berfokus pada kebutuhan dan preferensi pengguna dalam setiap tahapan perancangan. Proses yang dilakukan mencakup pengumpulan kebutuhan pengguna, pembuatan wireframe dan prototipe di Figma, serta pengujian usability menggunakan platform Maze. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa perancangan ulang UI/UX yang dilakukan mampu meningkatkan kualitas desain secara visual maupun fungsional, serta memperbaiki alur penggunaan aplikasi menjadi lebih intuitif. Dengan menerapkan prinsip-prinsip UCD, rancangan baru diharapkan dapat memberikan pengalaman presensi digital yang lebih efektif, efisien, dan memuaskan bagi mahasiswa Universitas Bina Darma.

Kata kunci: Presensi, UI/UX, *Redesign*, *User Centered Design*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Ta'ala. telah membawa banyak keberkahan khususnya manfaat kesehatan dan kesempatan bagi penulis untuk menyelesaikan proses penulisan laporan penelitian. Begitu pula dengan pertolongan Allah SWT, saya dapat menyelesaikan laporan penelitian dengan judul “Evaluasi Re-Design UI/UX Aplikasi Presensi Mahasiswa Universitas Bina Darma”.

Saya mengetahui banyak pihak yang telah membantu dan berkontribusi dalam penyelesaian laporan penelitian ini. Segala bentuk bantuan baik mental maupun materiil sangat membantu saya semakin menambah semangat dan keinginan untuk menyelesaikan studi. Oleh karena itu, saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dan membimbing penulis selama proses penulisan laporan penelitian ini, khususnya kepada:

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang
2. Tata Sutabri, S.Kom., MMSI., MKM. Selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
3. Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T. Selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Bapak Ahmad Syazili M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dalam penulisan laporan penelitian ini.
5. Orang Tua dan Saudari yang telah menemani penulis dan memberikan semangat serta saran hingga skripsi ini selesai.
6. Teman-teman GEFA yang selalu membantu dan mendukung dalam proses penulisan skripsi.
7. Teman-teman NagaSembilan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
8. Narasumber yang berkenan membantu laporan penelitian ini.
9. Tidak lupa teman teman angkatan Teknik Informatika 2021 yang saling mendukung dan membantu.

Semoga Allah Ta'ala memberikan pahala yang berlimpah atas segala bentukbantuan yang telah diberikan kepada penulis. Selain itu penulis juga berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dari berbagai kalangan. Penulis kemudian mengucapkan permohonan maaf jika selama proses penyusunan skripsi banyak melakukan kesalahan, baik berbentuk lisan maupun tulisan, yang dilakukan secara disengaja maupun tidak disengaja. Salam.

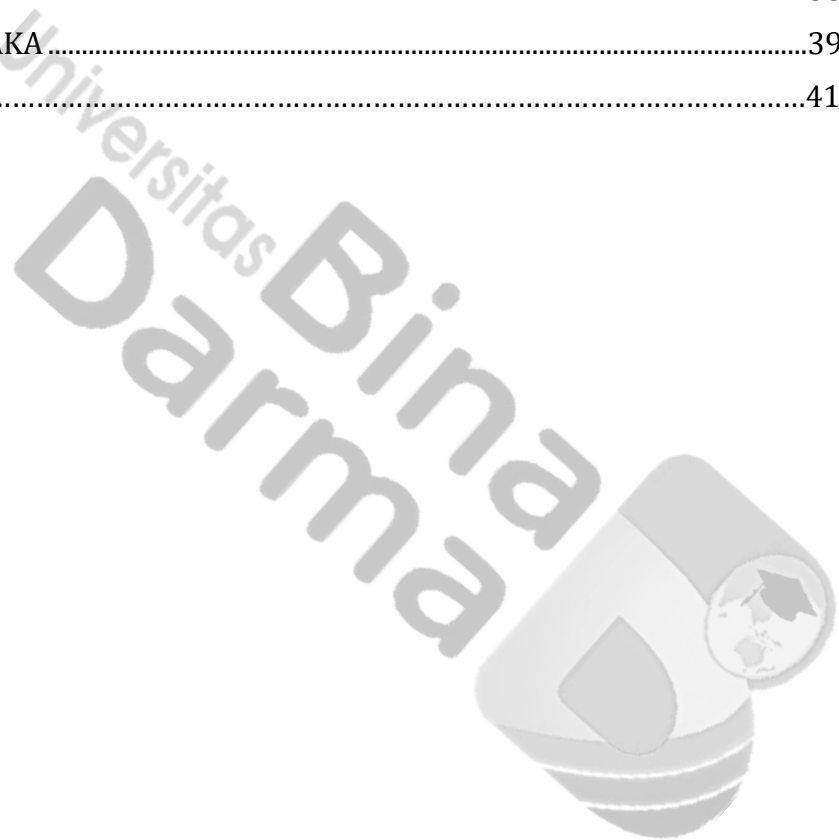
Palembang, 23 September 2025

M. Akbar Rezkila Kohar

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Presensi	4
2.2 User Interface	4
2.3 User Experience.....	4
2.4 System Usability Scale.....	4
2.5 Figma	5
2.6 Maze	5
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	7
3.1 Waktu Dan Tempat Penelitian.....	7
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	7
3.3 Metode Evaluasi	7
3.3.1 Evaluasi Awal	7
3.3.2 Evaluasi Desain Baru.....	7
3.4 Metode Perancangan Desain	8
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	10
4.1 Evaluasi Awal	10
4.2 Understand the context of use	10
4.2.1 Survei.....	10
4.2.2 Wawancara.....	16
4.2.3 Pain Point.....	20
4.2.4 How might we	21
4.3 Specify the user requirements	22
4.3.1 Brainstorming	22
4.4 Design Solution	23
4.4.1 Userflow.....	23

4.4.2 Low Fidelity Wireframe.....	24
4.4.3 Design System	27
4.4.4 High Fidelity Wireframe.....	31
4.5 Evaluate Against Requirements	34
4.5.1 Usability Testing.....	34
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	38
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN.....	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 SUS Score.....	5
Gambar 3.1 <i>User Centered Design</i>	8
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Pertama	12
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Kedua.....	12
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Ketiga.....	13
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Keempat	13
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Kelima	14
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Keenam.....	14
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Ketujuh	15
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Kedelapan.....	15
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Kesembilan.....	16
Gambar 4.1 Hasil Pertanyaan Kesepuluh.....	16
Gambar 4.1 <i>Pain Point</i>	20
Gambar 4.1 <i>How Might We</i>	21
Gambar 4.2 <i>Solution Idea</i>	22
Gambar 4.3 <i>Userflow</i> Absensi Dengan Qr.....	23
Gambar 4.3 <i>Userflow</i> Absensi Dengan Kode.....	23
Gambar 4.3 <i>Userflow</i> Pengajuan Izin.....	24
Gambar 4.3 LFW Splash Screen, Login, Onboarding.....	24
Gambar 4.3 LFW Home, Jadwal, Scan	25
Gambar 4.3 LFW Riwayat dan Profil.....	26
Gambar 4.3 Font.....	27
Gambar 4.3 Typography	28
Gambar 4.3 Icon	28
Gambar 4.3 Color Pallate	29
Gambar 4.3 <i>Component</i>	30
Gambar 4.3 HFW <i>Splash Screen, Onboarding, Login</i>	31
Gambar 4.3 HFW Home, Jadwal, Scan, Riwayat, Profil.....	32
Gambar 4.3 HFW Absensi Dengan Kode.....	32
Gambar 4.3 HFW Pengajuan Izin.....	33
Gambar 4.3 HFW Riwayat	34
Gambar 4.4 Screen Usability Score Misi Pertama	34

Gambar 4.4 Mission Usability Score Misi Pertama	35
Gambar 4.4 Screen Usability Score Misi Kedua	35
Gambar 4.4 Mission Usability Score Misi Kedua	35
Gambar 4.4 Screen Usability Score Misi Ketiga	36
Gambar 4.4 Mission Usability Score Misi Ketiga	36
Gambar 4.4 Maze Usability Score	37



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Evaluasi Awal	10
Tabel 4.2 Skala Likert.....	11
Tabel 4.3 Pertanyaan Informasi Responden.....	11
Tabel 4.4 Petanyaan Kuesioner.....	11
Tabel 4.5 Informasi Narasumber Pertama	17
Tabel 4.6 Hasil Wawancara Pertama	17
Tabel 4.7 Informasi Narasumber Kedua.....	18
Tabel 4.8 Hasil Narasumber Kedua	18
Tabel 4.9 Informasi Narasumber Ketiga.....	19
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Ketiga.....	19

