

Perancangan UI/UX Aplikasi Monitoring Kehadiran Dosen Menggunakan Design Thinking (Studi Kasus: UIN Ar-Raniry Banda Aceh)

Sarini Vita Dewi *, Zahwa Silfida, Widia Maspira, Ulfah Safrina

Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Banda Aceh, Indonesia

INFORMASI ARTIKEL

Diterima Redaksi: 12 Desember 2025

Revisi Akhir: 08 Januari 2026

Diterbitkan Online: 20 Januari 2026

KATA KUNCI

Design Thinking

Monitoring

Single Ease Question (SEQ)

UI/UX

Dosen

Mahasiswa

KORESPONDENSI (*)

E-mail: vita.sarini@ar-raniry.ac.id

A B S T R A K

Keterlibatan dan kehadiran dosen secara konsisten merupakan faktor utama dalam mencapai Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) serta kepuasan mahasiswa di Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh. Namun, pemantauan kehadiran dosen saat ini masih menghadapi kendala, seperti ketidakakuratan data dan ketiadaan sistem *real-time tracking*. Penelitian ini bertujuan untuk merancang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) aplikasi pemantauan kehadiran dosen yang *user-friendly*, transparan, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Design Thinking* yang mencakup lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*, dengan Figma sebagai alat bantu perancangan. Evaluasi rancangan dilakukan menggunakan instrumen *Single Ease Question (SEQ)* pada skala 1–7. Hasil pengujian menunjukkan nilai rerata sebesar 6,1 dari skala 7, yang mengindikasikan bahwa rancangan *UI/UX* aplikasi Monitoring kehadiran dosen memiliki tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) yang tinggi, intuitif, dan sistematis. Masing-masing fitur utama dapat dioperasikan tanpa kendala berarti, meskipun terdapat beberapa aspek yang masih memerlukan pembenahan minor. Penelitian ini menyimpulkan bahwa pendekatan *Design Thinking* efektif dalam menghasilkan rancangan *UI/UX* aplikasi pemantauan kehadiran dosen yang responsif dan berorientasi pada pengguna.

PENDAHULUAN

Universitas Islam Negeri (UIN) Ar-Raniry Banda Aceh Merupakan salah satu Perguruan Tinggi Keagamaan Islam Negeri (PTKIN) terkemuka di Indonesia yang terus berupaya meningkatkan mutu pendidikan, efisiensi operasional, dan transparansi tata kelola akademik[1][2]. Hal ini dapat dilihat dari penerapan teknologi yang terus berkembang dari segala sisi termasuk dalam proses pembelajaran langsung. Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu untuk menjembatani permasalahan yang terjadi dalam aktifitas belajar mengajar di universitas[3].

Salah satu faktor yang paling penting dalam efektivitas proses belajar-mengajar adalah keikutsertaan dan kehadiran dosen secara konsisten sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Kehadiran dosen secara langsung memengaruhi ketercapaian capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) dan kepuasan mahasiswa[3]. Namun, dalam praktiknya, proses pemantauan (monitoring) kehadiran dosen di lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh masih menghadapi berbagai kendala. Pendataan kehadiran yang sebagian masih bergantung pada sistem pencatatan manual atau sistem terpisah kerap menimbulkan keterlambatan pelaporan, resiko kekeliruan data, hingga minimnya *real-time tracking* bagi pihak manajemen (Program Studi, Fakultas, maupun Rektorat).

Di sisi lain, perkembangan antarmuka (*User Interface / UI*) dan pengalaman pengguna (*User Experience / UX*) menjadi faktor krusial dalam keberhasilan implementasi sebuah sistem informasi. Sebuah aplikasi monitoring tidak hanya harus dapat berfungsi secara teknis, tetapi juga harus mudah digunakan atau *user-friendly* dan sesuai dengan kebutuhan nyata penggunanya—baik mahasiswa, dosen, maupun pimpinan PTN[4] [5].

Guna mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan sebuah perancangan aplikasi monitoring kehadiran dosen yang tidak hanya mengedepankan aspek fungsionalitas, tetapi juga berorientasi pada pengguna (*user-centered design*). Metode *Design Thinking* dipilih karena memberikan pendekatan spesifik dan empatik yang terstruktur melalui lima tahapan: *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ajeng Indah Pratiwi dan Septia Rani yang berjudul “Implementasi Metode Design Thinking Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Itinerary Wisata” pengembangan UI/UX menggunakan desain *thinking* merupakan salah satu metode yang paling sesuai untuk mengembangkan aplikasi di mana aplikasi tersebut akan digunakan oleh banyak pengguna[6].

Hal serupa juga dinyatakan oleh Siti Aalyah Amesha et al dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh desain UI/UX yang efektif dalam meningkatkan pengalaman dan kepuasan pengguna” Hasil kajian menunjukkan bahwa UI/UX yang efektif secara signifikan meningkatkan keterlibatan pengguna, mengurangi tingkat kesalahan, serta meningkatkan efisiensi penggunaan [7]. Simpulan dari penelitian ini menegaskan bahwa desain UI/UX yang optimal memiliki peran penting dalam menciptakan pengalaman yang positif serta meningkatkan loyalitas pengguna.

Melalui penerapan metode Design Thinking dalam perancangan antarmuka aplikasi monitoring kehadiran dosen diharapkan mampu memberikan solusi visual dan pengalaman pengguna yang optimal, transparan, serta relevan dengan dinamika akademik di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Tools yang dipakai dalam proses perancangan UI/UX penelitian ini Adalah Figma. Untuk memastikan hasil rancangan mudah digunakan, evaluasi dilakukan menggunakan metode Single Ease Question (SEQ), yaitu instrumen psikometrik sederhana bernilai skala 1–7 untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna saat menyelesaikan setiap skenario tugas[6].

TINJAUAN PUSTAKA

User Interface dan User Experience (UI/UX)

User Interface yang dalam bahasa Indonesia disebut sebagai antarmuka pengguna adalah aspek visual yang secara langsung dapat dilihat oleh pengguna, seperti palet warna, pengaturan layout, dan tombol[4]. Di sisi lain, pengalaman pengguna berkaitan dengan interaksi pengguna dengan antarmuka tersebut. Pengalaman pengguna juga merupakan bidang penelitian yang menitikberatkan pada seberapa nyaman produk tersebut dilihat dari sudut pandang pengguna.

Design Thinking

Design Thinking adalah sebuah pendekatan dalam perancangan UI/UX yang mengintegrasikan berbagai gagasan untuk menciptakan Solusi yang inovatif dan memenuhi kebutuhan penggunanya[4]. Para peneliti memilih metode ini karena langkah-langkahnya yang sejalan dengan pendekatan berfokus pada pengguna, yang meliputi empati, penentuan, pengidean, pembuatan prototipe, dan pengujian. Selain itu, metode ini memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menggali kebutuhan pengguna secara mendalam, merumuskan masalah dengan akurat, menciptakan berbagai pilihan solusi, serta menguji prototipe sebelum menuju ke fase penerapan pengembangan[8].

Single Ease Question (SEQ)

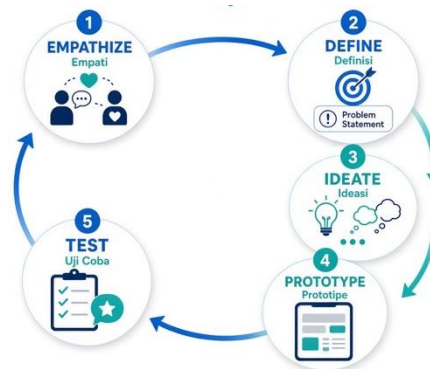
Single Ease Question adalah suatu teknik evaluasi yang digunakan dalam desain UI/UX untuk mengukur seberapa mudah pengguna menyelesaikan tugas tertentu dalam sebuah aplikasi. SEQ umumnya terdiri dari satu pertanyaan yang disampaikan segera setelah pengguna menyelesaikan tugas[6]. Dalam merancang alat penilaian, hal yang perlu diperhatikan adalah memilih skala yang dipergunakan untuk menilai sikap.

Tools Figma

Figma merupakan aplikasi pendukung berbasis web yang digunakan dalam proses perancangan dan pengembangan UI/UX dalam penelitian ini. Keunggulan utama aplikasi ini adalah dapat digunakan secara real-time untuk kerja sama team dan responsif [9]. Figma juga menyediakan fitur yang dapat diakses secara gratis sehingga memudahkan penelitian pemula [10]

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan sebagai kerangka kerja dalam penelitian ini adalah *Design thinking*, metode ini dipopulerkan oleh *Hasso-Plattner Institute of Design at Stanford (d.school)*. Pendekatan design thinking ini terdiri dari lima tahapan iteratif:



Empathize → Define → Ideate → Prototype → Test

Gambar 1. Alur tahapan *Design thinking*

Tahap Empathize (Empati)

Tahap ini bertujuan untuk memahami secara mendalam kebutuhan, kebiasaan, dan kendala pengguna di UIN Ar-Raniry Banda Aceh melalui pengumpulan data primer:

1. Wawancara Terstruktur: Dilakukan kepada perwakilan mahasiswa, dosen pengampu, dan pengelola jurusan/fakultas.
2. Observasi Langsung: Mengamati prosedur pencatatan dan pemantauan kehadiran dosen yang berjalan saat ini.
3. Kuesioner/Survei: Menyebarkan angket daring untuk memperoleh data kuantitatif mengenai ekspektasi tampilan aplikasi.

Tahap Define (mendefinisikan masalah)

Data hasil wawancara dan survei yang diperoleh dari tahap empati kemudian dianalisis untuk mengidentifikasi pola permasalahan utama pengguna dengan cara:

1. User Persona: Membuat profil karakter representatif pengguna (Mahasiswa, Dosen, Perguruan Tinggi).
2. Empathy Map: Memetakan apa yang dikatakan, dipikirkan, dilakukan, dan dirasakan (*Say, Think, Do, Feel*) oleh pengguna.
3. How Might We (HMW): Merumuskan pernyataan masalah inti sebagai panduan untuk menciptakan ide Solusi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap Ideate (Pembentukan Ide)

Tahap ini merupakan proses mengembangkan gagasan solusi kreatif atas permasalahan yang telah didefinisikan dari hasil pada tahapan *Define*. Adapun tahapannya adalah sebagai berikut:

1. Brainstorming Fitur: Mengidentifikasi fitur prioritas (seperti jadwal perkuliahan, konfirmasi kehadiran, dan grafik rekapitulasi).
2. Information Architecture (IA): Menyusun hierarki menu dan struktur navigasi aplikasi.
3. User Flow & Wireframe: Merancang alur langkah pengguna (*User Flow*) serta sketsa kasar tata letak antarmuka (*Low-Fidelity Design*).

Tahap Prototype (Pembuatan Prototipe)

Menerjemahkan konsep ide ke dalam bentuk antarmuka visual yang dapat diinteraksikan:

1. Design System: Menyusun pedoman desain seperti skema warna (mengakomodasi identitas visual UIN Ar-Raniry), tipografi, ikonografi, dan komponen *reusable*.
2. *High-Fidelity Prototype*: Membangun prototipe interaktif beresolusi tinggi menggunakan perangkat lunak *Figma*.

Tahap Test (Pengujian)

Tahap pengujian dilakukan langsung kepada calon pengguna (mahasiswa, dosen, dan pimpinan prodi UIN Ar-Raniry Banda Aceh) untuk mengevaluasi kelancaran rancangan UI/UX. Pengujian ini menerapkan metode Single Ease Question (SEQ), yaitu pengukuran skala Likert 1–7 yang diberikan kepada responden segera setelah menyelesaikan setiap skenario tugas (*task scenario*)[6].

Tabel 1. Skala Penilaian SEQ

Skor	Keterangan
1	Sangat Sulit (<i>Very Difficult</i>)
2	Sulit (<i>Difficult</i>)
3	Agak Sulit (<i>Slightly Difficult</i>)
4	Netral (<i>Neutral</i>)
5	Agak Mudah (<i>Slightly Easy</i>)
6	Mudah (<i>Easy</i>)
7	Sangat Mudah (<i>Very Easy</i>)

Formula Perhitungan Rata-Rata SEQ

Rata-rata skor SEQ untuk setiap tugas dihitung menggunakan rumus [6]:

$$\text{Rata-rata SEQ} = \frac{\sum_{i=1}^n X_i}{n}$$

Keterangan:

X_i = Skor SEQ yang diberikan oleh responden ke- i untuk suatu tugas.

n = Jumlah total responden.

Batas Keberhasilan (Benchmark): Suatu tugas dianggap memenuhi standar kemudahan yang baik jika mencapai nilai rata-rata $\geq 5,5$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Empathize

Tahap ini Wawancara dilakukan pada 30 responden mahasiswa, 5 dosen, dan 3 pengelola program studi di UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Daftar wawancara yang diajukan saat interview adalah seperti pada table 2.

Tabel 2. Daftar pertanyaan Empathize

No	Responden	Pertanyaan
1	Mahasiswa	Bagaimana cara Anda mengetahui kepastian hadir atau tidaknya dosen sebelum jam perkuliahan dimulai saat ini?
		Seberapa sering Anda mengalami situasi di mana dosen tidak hadir atau terlambat tanpa ada pemberitahuan sebelumnya?
		Apa dampak yang paling Anda rasakan (efisiensi waktu, biaya transportasi, psikologis) ketika jadwal kuliah mendadak dibatalkan atau diganti?
		Bagaimana alur komunikasi yang biasanya terjadi antara dosen, komting (ketua kelas), dan mahasiswa jika ada perubahan jadwal (<i>reschedule</i>)?
		Informasi status kehadiran dosen seperti apa yang paling penting untuk Anda lihat pada layar utama aplikasi HP Anda (misal: <i>Hadir, Dalam Perjalanan, Berhalangan, Kelas Daring</i>)?
		Fitur tambahan apa yang Anda harapkan ada pada aplikasi monitoring kehadiran ini untuk mempermudah kegiatan perkuliahan Anda?
2	Dosen	Bagaimana alur atau prosedur yang biasa Anda lakukan saat akan mengonfirmasi kehadiran atau memberi tahu permohonan izin/halangan mengajar?

3	Fakultas	Apa kendala utama yang Anda hadapi saat melakukan pencatatan atau pengisian presensi perkuliahan pada sistem yang berjalan saat ini?
		Seberapa sering Anda mengupdate jadwal pengganti (<i>make-up class</i>), dan media apa yang paling praktis menurut Anda untuk menyampaikannya kepada mahasiswa?
		Perangkat apa yang lebih sering Anda gunakan untuk keperluan administrasi akademik saat di kampus (Smartphone atau Laptop)?
		Bagaimana tampilan/antarmuka aplikasi presensi yang Anda harapkan agar dapat digunakan dengan cepat tanpa mengganggu waktu mengajar Anda?
		Apakah Anda menyetujui jika sistem memberikan notifikasi pengingat otomatis menjelang jam perkuliahan dimulai?
		Bagaimana alur kerja staf/pimpinan program studi dalam memantau dan merekap persentase kehadiran dosen setiap bulannya?
		Berapa lama waktu dan berapa besar sumber daya yang dibutuhkan untuk menyusun laporan ketercapaian tatap muka perkuliahan satu semester?
		Kendala apa yang paling sering ditemui dalam melakukan verifikasi kesesuaian antara jadwal resmi dan realisasi kehadiran dosen di kelas?
		Seberapa sering terjadi ketidaksesuaian data presensi antara catatan dosen, laporan mahasiswa, dan berkas program studi?
		Tampilan grafik atau <i>dashboard</i> seperti apa yang dibutuhkan oleh pihak pimpinan untuk memantau performa kehadiran dosen secara <i>real-time</i> ?
		Format ekspor data atau laporan seperti apa yang paling memudahkan prodi untuk keperluan evaluasi berkala maupun akreditasi?

Define

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, maka selanjutnya dilakukan tahapan Define. Yaitu menganalisis kebutuhan dari pengguna atau user.

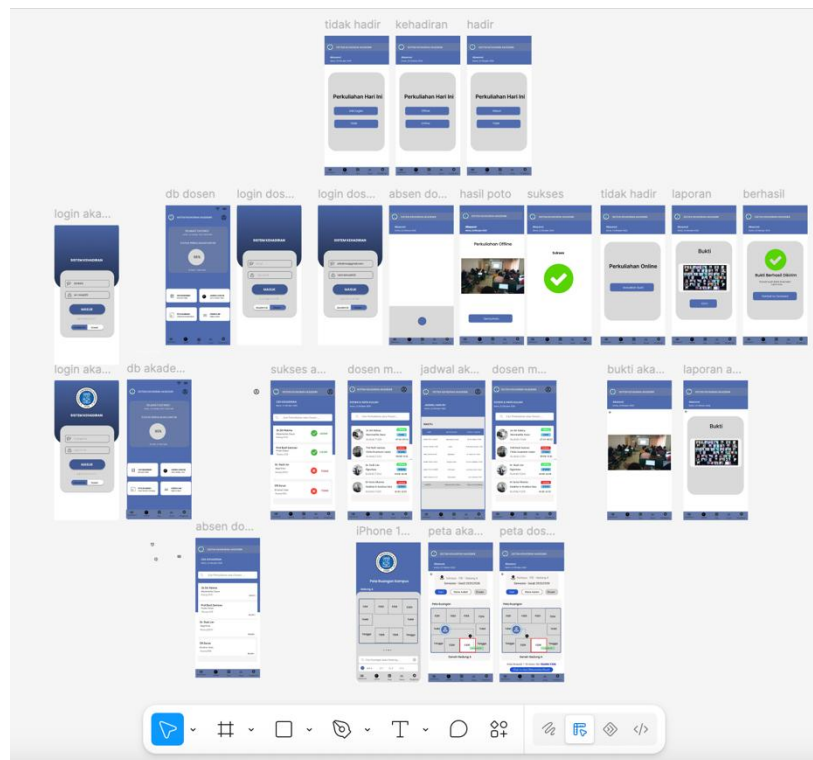
Ideate

Hasil dari analisis wawancara dengan *stakeholders* menunjukkan bahwa kebutuhan monitoring dosen sangatlah diperlukan. Sehingga perlu dikembangkan suatu aplikasi yang dapat menjawab kebutuhan multi user dalam satu platform yang sama, sehingga datanya terintegrasi dan dapat di evaluasi dengan tepat.

Prototype

Mengubah rancangan ide menjadi prototipe interaktif *High-Fidelity* menggunakan perangkat lunak Figma dengan menerapkan metode design Thinking[11]. Rancangan UI/UX dikembangkan mengikuti dan beridentitas visual UIN Ar-Raniry.

Hasil rancangan prototype keseluruhan yang telah dikembangkan pada aplikasi Figma ditunjukkan pada Gambar 1. Dimana jumlah antar muka yang dirancang berjumlah 25 halaman.

Gambar 2. *Prototype* Aplikasi Monitoring Dosen

Halaman Login dan Dashboard

Antar muka pertama yang tampil pada saat aplikasi dijalankan adalah halaman Login. Halaman *Login* berfungsi sebagai pintu gerbang keamanan sekaligus sarana autentikasi pengguna berdasarkan peran penggunanya. Setelah user berhasil melakukan login maka akan tampil halaman utama atau dashboard[12].

Halaman dashboard yang dirancang menampilkan empat fitur utama yaitu: Cek kehadiran, jadwal, peta ruangan serta fitur dosen dan mata kuliah, seperti ditunjukkan pada gambar 2(b).

Gambar 3 (a) Halaman *Login*(b) Halaman *Dashboard*

Halaman Cek Kehadiran

Fitur pertama yang tampil pada halaman dashboard adalah fitur Cek Kehadiran dosen, pada saat user memilih fitur ini maka akan menampilkan halaman seperti pada gambar 3. Halaman ini akan menampilkan pilihan dosen masuk atau tidak, setelah user memilih metode perkuliahan maka akan menampilkan halaman perkuliahan hari ini seperti ditunjukkan pada gambar 3(a), gambar 3(b), dan gambar 3(c).

Fitur cek kehadiran ini dikembangkan berdasarkan tujuan utama pengembangan aplikasi yaitu monitoring kehadiran dosen dalam perkuliahan sehingga ini merupakan fitur yang wajib dikembangkan. Keberadaan fitur ini tidak sekadar berfungsi sebagai alat pencatatan administratif, melainkan sebagai mekanisme verifikasi dua arah yang meminimalisir potensi manipulasi presensi, keterlambatan pelaporan, dan rekapitulasi data secara manual yang rentan kesalahan[13].

Dari perspektif manajerial, pemantauan kehadiran yang terintegrasi memungkinkan pimpinan program studi maupun fakultas untuk memantau pemenuhan ketercapaian jam mengajar dosen secara presisi demi menjaga mutu akademik. Sementara dari sudut pandang pengalaman pengguna (*UI/UX*), perancangan alur cek kehadiran yang ringkas dan intuitif memberikan kepastian status perkuliahan bagi mahasiswa serta memangkas birokrasi pelaporan bagi dosen dalam satu kali interaksi sistem yang efisien[14].



Gambar 4 (a)



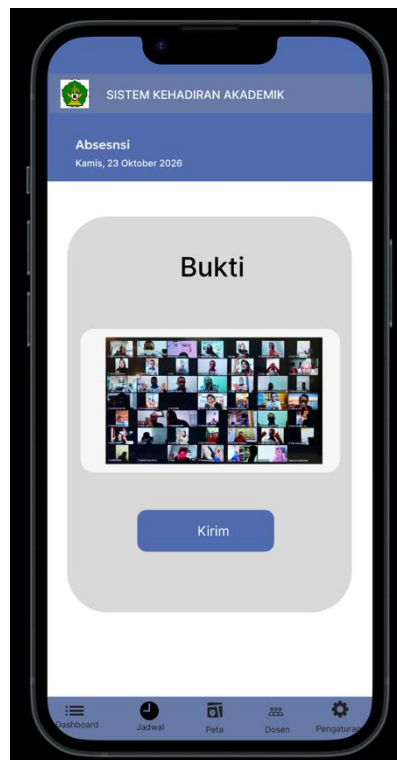
Gambar 4 (b)



Gambar 4 (c)

Bukti Kehadiran

Fitur mengunggah bukti kehadiran seperti pada Gambar 4 akan tampil setelah user menekan tombol masukkan bukti kehadiran seperti ditunjukkan pada gambar 3(c). fitur ini dirancang semudah mungkin untuk dapat digunakan oleh pengguna, dengan adanya fitur ini dosen atau pengguna dapat melaporkan kehadiran dalam perkuliahan secara real-time dan terdokumentasi sehingga dapat dijadikan sumber data yang valid pada saat melakukan pelaporan perkuliahan akhir semester.



Gambar 5 (a)



Gambar 5 (b)

Jadwal Perkuliahan

Aplikasi ini juga memiliki fitur jadwal perkuliahan, Dimana dosen dapat melihat jadwal harian perkuliahan yang diajar. Fitur ini dapat diakses melalui menu Jadwal yang ada di menu bar aplikasi. Rancangan tampilannya ditunjukkan pada Gambar 5.

Menu jadwal perkuliahan memegang peranan penting sebagai fondasi navigasi dan integrasi data dalam aplikasi monitoring kehadiran dosen. Menu ini tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi kronologis kegiatan akademik, tetapi juga menjadi penghubung kontekstual yang menghubungkan data kehadiran *real-time* dengan alokasi waktu, ruang kelas, dan mata kuliah spesifik[15]. Dari sudut pandang antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*), penyajian jadwal yang terstruktur dan mudah diakses secara signifikan mampu mengurangi beban kognitif (*cognitive load*) pengguna baik mahasiswa, dosen, maupun pimpinan akademik dalam memverifikasi kesesuaian pelaksanaan perkuliahan. Tanpa visibilitas jadwal yang transparan dan presisi, proses pemantauan akan kehilangan konteks temporalnya, sehingga berpotensi memicu bias informasi serta menghambat respons cepat manajemen terhadap ketidaksesuaian jadwal mengajar.



Gambar 6. Menu Jadwal perkuliahan

Peta Ruangan

Aplikasi ini juga memiliki fitur peta ruang perkuliahan, Dimana dosen dapat melihat Lokasi ruang kuliah harian berdasarkan perkuliahan yang diajar. Fitur ini dapat diakses melalui menu Jadwal yang ada di menu bar aplikasi. Rancangan tampilannya ditunjukkan pada Gambar 6 (a). dosen juga dapat mengakses menu Lokasi ruang perkuliahan dari jadwal perkuliahan yang terdaftar, seperti ditunjukkan pada Gambar 6 (b).



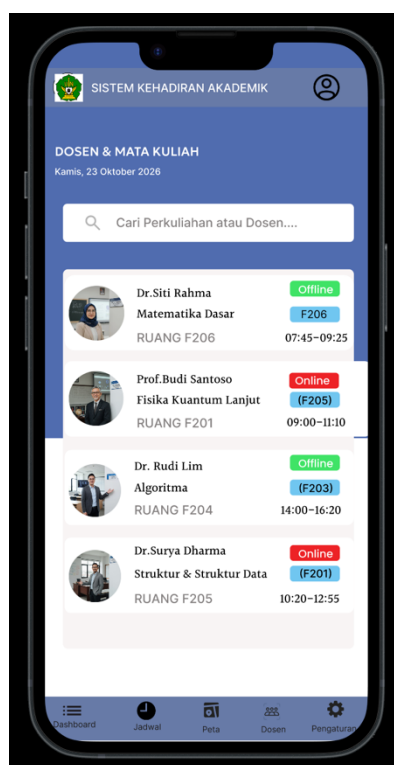
Gambar 7 (a) Peta Ruangan Kampus. Gambar 7 (b). Denah Lokasi ruangan

Fitur peta ruangan kuliah memiliki peranan penting dalam meningkatkan efisiensi navigasi spasial serta akurasi pemantauan aktivitas akademik pada aplikasi *monitoring* kehadiran dosen. Pengintegrasian peta visual ini tidak hanya mempermudah pengguna khususnya mahasiswa dan dosen dalam mengidentifikasi lokasi, lantai, dan nomor ruang kelas secara presisi, tetapi juga berfungsi sebagai basis verifikasi presensi berbasis lokasi. Dengan menyajikan status keterisian ruangan secara *real-time*, fitur ini membantu pihak manajemen dalam mengoptimalkan alokasi ruang serta merespons pemindahan kelas secara fleksibel. Dari perspektif antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*).

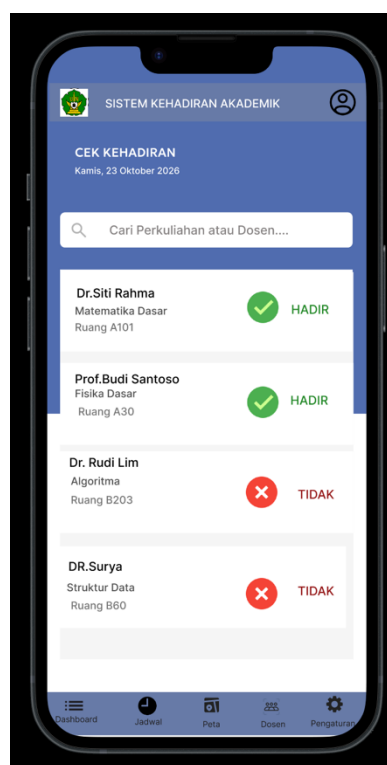
Dosen

Menu Dosen merupakan halaman yang menunjukkan list nama pengajar untuk keseluruhan pengajar yang terdaftar dalam aplikasi. Adapun rancangan menu tersebut ditunjukkan pada Gambar 7 (a). Pihak kampus juga dapat melakukan monitoring cek kehadiran dosen pada halaman cek kehadiran, seperti ditunjukkan pada Gambar 7(b).

Menu Dosen dirancang sebagai halaman khusus yang menampilkan daftar seluruh pengajar yang terdaftar dalam aplikasi. Halaman ini berfungsi untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa maupun pihak pimpinan dalam melihat informasi serta status akademik dosen secara jelas dan teratur. Penyusunan daftar pengajar yang terstruktur serta dilengkapi dengan fitur pencarian dan penyaring data bertujuan untuk mempercepat proses pencarian informasi, mempermudah pemahaman pengguna, serta menjaga keterbukaan data pengajar dalam satu tampilan yang sederhana.



Gambar 8 (a)



Gambar 8 (b)

Pengujian SEQ

Setelah proses perancangan UI/UX selesai dilakukan, selanjutnya dilakukan proses pengujian tampilan aplikasi menggunakan metode SEQ. Adapun hasil pengujianya ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Pengujian SEQ

No	Skenario	Hasil
1	Pengguna melakukan login pada halaman login	6.5
2.	Pengguna menjelajahi dashboard	5.8
3.	Pengguna melakukan proses absensi kehadiran	5.2
4.	Pengguna mengunggah bukti kehadiran	6.7

5.	Pengguna melihat peta ruangan	6.1
6.	Pengguna melihat list dosen dan matakuliah	5.5
7.	Pengguna melihat jadwal perkuliahan	6.9

Hasil evaluasi pengujian tampilan aplikasi dengan menggunakan metode SEQ menunjukkan nilai rata-rata 6,1 dari skala 7. Angka ini menandakan bahwa sistem secara umum ramah bagi pengguna. Fitur jadwal perkuliahan (6,9) dan mengunggah bukti kehadiran (6,7) mencatatkan nilai tertinggi karena dinilai sangat intuitif dan minim kendala. Sebaliknya, proses absensi kehadiran (5,2) serta menjelajahi dashboar (5,8) memperoleh skor terendah, yang mengindikasikan perlunya alur yang lebih sederhana. Secara keseluruhan, kualitas antarmuka dan pengalaman pengguna (*UI/UX*) aplikasi penyusun rencana perjalanan ini sudah memadai, meski optimasi pada beberapa fitur spesifik masih diperlukan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan evaluasi *Single Ease Question* (SEQ), pada perancangan *UI/UX* aplikasi monitoring kehadiran dosen terbukti memiliki tingkat kebiasaan dan kemudahan penggunaan yang tinggi. Perolehan nilai rerata sebesar 6,1 dari skala 7 menandakan bahwa mayoritas pengguna dapat mengoperasikan fitur-fitur aplikasi tanpa kendala berarti. Rataan skor ini mengonfirmasi bahwa antarmuka sistem telah disusun secara sistematis, intuitif, serta memenuhi kriteria *usability*. Walaupun demikian, catatan skor yang lebih rendah pada sejumlah fitur tertentu menjadi indikasi perlunya optimasi lanjutan demi memaksimalkan pengalaman pengguna (*user experience*).

Penelitian mendatang direkomendasikan untuk meneliti pengembangan aplikasi secara menyeluruh, menguji performa sistem, serta memperkaya fitur-fitur pendukung. Di samping itu, perluasan cakupan demografi responden juga penting dilakukan guna menguji tingkat kegunaan (*usability*) dan efektivitas aplikasi pada basis pengguna yang lebih terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Zahra and S. Vita Dewi, "PERANCANGAN UI/UX APLIKASI NOTIFIKASI MASA STUDI MAHASISWA UIN AR-RANIRY BERBASIS ANDROID (UI/UX DESIGN OF AN ANDROID-BASED STUDY DURATION NOTIFICATION APPLICATION FOR STUDENT OF UIN AR-RANIRY)." UIN Ar-Raniry Banda Aceh, "Website UIN Ar-Raniry Banda Aceh," <https://ar-raniry.ac.id>. Accessed: Aug. 08, 2026. [Online]. Available: <https://ar-raniry.ac.id>
- [2] M. Akram and S. Vita Dewi, "PENGEMBANGAN APLIKASI NOTIFIKASI MASA STUDI MAHASISWA UIN AR RANIRY BERBASIS ANDROID," Mar. 2026. Accessed: Aug. 08, 2026. [Online]. Available: <https://jurnal.univbinainsan.ac.id/jti/article/view/2960>
- [3] N. S. Ariani, T. Rochmadi, N. R. Dzakiyullah, and A. Ratnasari, "PERANCANGAN DESIGN UI/UX PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS WEB PADA PT.RMANJA MENGGUNAKAN METODE DESIGN THINKING," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 1, Jan. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i1.5583.
- [4] W. Jati Raharjo and L. Yuniar Banowosari, "IMPLEMENTASI MICRO FRONTEND PADA PENGEMBANGAN APLIKASI WEB (BAPENDA WEB)," *Communnity Development Journal*, vol. 4, no. 3, pp. 6546–6551, 2023.
- [5] N. A. Azizah, I. N. T. A. Putra, A. Bendesa, S. Abdullah, and G. Y. Prakoso, "ANALISIS KEBUTUHAN UI/UX APLIKASI MOBILE TRAVEL PLANNER WONDERWORLD DENGAN DESIGN THINKING DAN SINGLE EASE QUESTION (SEQ)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 13, no. 2, Apr. 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6460.
- [6] T. A. , N. N. 3) , W. S. K. M. Pd. T. Siti Aalyah Amesha1), "Pengaruh Desain UI/UX Yang Efektif Dalam Meningkatkan Pengalaman dan Kepuasan Pengguna," May 2025, Accessed: Aug. 06, 2026. [Online]. Available: <https://www.journal.itbriau.ac.id/index.php/dastis/article/view/18>
- [7] R. Tarisa and S. Sauda, "User Interface and User Experience E-commerce Berbasis Mobile Article Info ABSTRAK," *JSAI: Journal Scientific and Applied Informatics*, vol. 06, no. 03, 2023, doi: 10.36085.
- [8] A. Lathifah, U. Isnı Kurnia, U. Aisyah Pringsewu, and K. Kunci, "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN FIGMA SEBAGAI ALAT PROTOTYPING DALAM MATA KULIAH INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

- Articel Info ABSTRAK,” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*), vol. 3, no. 2, pp. 40–45, 2024, [Online]. Available: <https://journal.aisyahuniversity.ac.id/index.php/Diteksi>
- [10] H. S. Alam *et al.*, “Penggunaan Figma dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Rekayasa”.
 - [11] M. B. Pramadipta, “RANCANG BANGUN FRONTEND WEBSITE UNTUK PEMUNGUTAN SUARA DENGAN MENGGUNAKAN REACT.JS,” *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 12, no. 2, Apr. 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.4173.
 - [12] A. Pangestika and L. W. Widiati, “IMPLEMENTASI PENGUJIAN MENGGUNAKAN TEKNIK EQUIVALENTS PARTITIONS PADA APLIKASI TAPERA DIGITAL SERVICES IMPLEMENTATION OF TESTING USING EQUIVALENT PARTITIONS TECHNIQUE ON TAPERA DIGITAL SERVICES,” 2025.
 - [13] N. Yusuke, M. Masakazu, and N. Hisashi, “Special Issue on Social Value Design-Contributing to Social Value Innovations Technologies, techniques and processes for the implementation of Social Value Design Using Agile Software Development Methods to Support Human-Centered Design.”
 - [14] I. A. Zarqan, D. Yudistira Nugraha, G. T. Sitompul, and A. A. Nababan, “Developing Business Intelligence Dashboard for Sales KPI Monitoring in Advertising Agency: A Human-Centered Design Approach,” *JDMIS: Journal of Data Mining and Information Systems*, vol. 4, no. 1, pp. 19–25, 2026, doi: 10.54259/jdmis.v4i1.6596.
 - [15] R. Muksalmina *et al.*, “PERANCANGAN APLIKASI LAPORAN HARIAN BERBASIS WEB BIDANG TIK POLDA ACEH MENGGUNAKAN METODE DEVOPS,” *Jurnal Pendidikan Teknologi informasi*, vol. 9, no. 2, pp. 1–13, 2025.