

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* DAN PELAPORAN
PEKERJAAN BERDASARKAN *USER EXPERIENCE* PADA MASA *WORK
FROM HOME***

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari
Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Ilmu Komputer



oleh

Hasya Ghitha Putri
1700964

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
DEPARTEMEN PENDIDIKAN ILMU KOMPUTER
FAKULTAS PENDIDIKAN MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2022**

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* DAN PELAPORAN
PEKERJAAN BERDASARKAN *USER EXPERIENCE* PADA MASA *WORK
FROM HOME***

Oleh
Hasya Ghitha Putri
NIM 1700964

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana pada Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

© Hasya Ghitha Putri
Universitas Pendidikan Indonesia
Januari 2022

Hak cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

HASYA GHITHA PUTRI

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* DAN PELAPORAN
PEKERJAAN BERDASARKAN *USER EXPERIENCE* PADA MASA *WORK
FROM HOME***

DISETUJUI DAN DISAHKAN OLEH PEMBIMBING:

Pembimbing I



Rosa Ariani Sukanto, M.T.

NIP. 198109182009122003

Pembimbing II



Harsa Wara Prabawa, SSi., M.Pd.

NIP. 198008102009121003

Mengetahui

Ketua Program Studi Ilmu Komputer



Dr. Rani Megasari, M. T.

NIP. 198705242014042002

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Monitoring dan Pelaporan Pekerjaan Berdasarkan User Experience Pada Masa *Work from Home*” dapat selesai.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan *user experience* pada sistem monitoring dan pelaporan pekerjaan terutama pada saat berlangsungnya *work from home* dengan menerapkan metode *design thinking*.

Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran untuk memperbaikinya. Akhir kata penulis berharap proposal ini bermanfaat bagi berbagai pihak.

Bandung, Januari 2022

Hasya Ghitha Putri

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti senantiasa mengucapkan kalimat Alhamdulillah, sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya dalam memudahkan peneliti menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan beberapa pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Keluarga peneliti yang selalu mendukung dan mendoakan untuk kelancaran penelitian.
2. Enjun Junaeti, M.Si. selaku Sekretaris Departemen Pendidikan Ilmu Komputer dan Dr. Rani Megasari, M.T. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer yang senantiasa memberikan dukungan dan arahan kepada peneliti.
3. Rosa Ariani Sukanto, M.T. selaku pembimbing pertama dan Harsa Wara Prabawa, SSi., M.Pd. selaku pembimbing kedua yang selalu membimbing proses penelitian dari awal sampai akhir.
4. Harsa Wara Prabawa, SSi., M.Pd. selaku pembimbing akademik yang selalu mendukung dan membimbing saya dalam kegiatan akademik.
5. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Ilmu Komputer FPMIPA UPI.
6. Responden yang mengikuti kuesioner dalam penelitian ini.
7. Pihak penguji yang telah membantu peneliti menguji dalam evaluasi desain.
8. Teman perjuangan sejak putih abu-abu Dhia Amirah, Pinky Pratiwi, Khansa Naila, Anindita Syafira, Syifa Ananda, Hurul Aini yang selalu mendukung, menyemangati, dan menemani perjuangan hingga sekarang.

9. Teman satu topik Tanti Amelia S. dan Eka Budi H. yang selalu menyemangati dan mengingatkan.
10. Teman seperjuangan Achmad Firditama, Fenny Feronika, Witri Sulanjar, Rantty Gantini, Nur Aisyah Nadiyah, Aulia Devina, Riviawati Giovani, Fajar Tri Utomo, Dicky Kurniawan yang telah mendukung saya dalam penelitian ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini.

Bandung, Januari 2022

Hasya Ghitha Putri

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* DAN PELAPORAN
PEKERJAAN BERDASARKAN *USER EXPERIENCE* PADA MASA *WORK
FROM HOME***

Oleh

Hasya Ghitha Putri – hasyaghitha@upi.edu

1700964

ABSTRAK

Pada Maret 2020, kasus pertama (dan kedua) positif terinfeksi virus korona baru, atau terkena penyakit COVID-19, di Indonesia. Sejak saat itu banyak perusahaan yang menyelenggarakan *work from home* sebagai upaya pencegahan penyebaran virus COVID-19. Dalam pelaksanaan *work from home* banyak sekali yang belum memiliki sistem yang mendukung. Dengan menerapkan *User Experience* (UX) dalam pengembangan sistem monitoring dan pelaporan pekerjaan diharapkan sistem ini dapat membantu dan mendukung pelaksanaan *work from home*. Agar sistem dapat sesuai dengan pengguna, peneliti menggunakan metode *design thinking* dalam pengembangan sistem yang melibatkan pengguna. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai user experience dalam penggunaan *website* sistem *monitoring* dan pelaporan pekerjaan. Awal penelitian ini, peneliti melakukan *user interview* untuk dapat mengetahui apa yang dialami dan dibutuhkan oleh pengguna. Untuk penilaian *user experience* peneliti menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan melakukan 2 kali penilaian untuk mendapatkan nilai awal dan nilai akhir. Hasil *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan adanya peningkatan nilai dari UEQ tahap 1 dibandingkan dengan UEQ tahap 2. Hasil penelitian menunjukkan nilai akhir UEQ untuk sistem monitoring dan pelaporan pekerjaan pada skala *attractiveness* dari 0.68 menjadi 2.06, *perspicuity* dari 0.61 menjadi

iv

Hasya Ghitha Putri, 2022

**PENGEMBANGAN SISTEM *MONITORING* DAN PELAPORAN PEKERJAAN BERDASARKAN *USER
EXPERIENCE* PADA MASA *WORK FROM HOME***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.06, *efficiency* dari 0.98 menjadi 1.76, *dependability* dari 0.50 menjadi 1.76, *stimulation* dari 1.05 menjadi 1.83, dan *novelty* dari 0.86 menjadi 1.43.

DEVELOPMENT OF JOB MONITORING AND REPORTING SYSTEMS BASED ON USER EXPERIENCE DURING WORK FROM HOME

By

Hasya Ghitha Putri

1700964

ABSTRACT

In March 2020, the first (and second) cases tested positive for the new coronavirus, or COVID-19, in Indonesia. Since then, many companies have implemented work from home as an effort to prevent the spread of the COVID-19 virus. In the implementation of work from home, there are many who do not have a supporting system. By implementing User Experience (UX) in the development of a work monitoring and reporting system, it is hoped that this system can assist and support the implementation of work from home. In order for the system to suit the user, the researcher uses the design thinking method in developing a system that involves users.. The purpose of this study is to increase the value of user experience in the use of website monitoring and job reporting systems. At the beginning of this study, researchers conducted user interviews to find out what users experienced and needed. To assess user experience, the researcher uses the User Experience Questionnaire (UEQ) and conducts 2 assessments to get the initial and final scores. The results of the User Experience Questionnaire (UEQ) show an increase in the value of the UEQ stage 1 compared to the UEQ stage. The results showed the final UEQ score for the job monitoring and reporting system on the attractiveness scale from 0.68 to 2.06, accuracy from 0.61 to 2.06,

efficiency from 0.98 to 1.76, dependence from 0.50 to 1.76, stimulation from 1.05 to 1.83, and novelty from 0.86 to 1.43.

Daftar Isi

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Penelitian	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	9
2.2 Siklus Hidup Pengembangan Perangkat Lunak	11
2.3 Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>)	13
2.4 <i>Design Thinking</i>	17
2.4.1 Tahapan Design Thinking	18
2.5 User Experience Questionnaire (UEQ)	22
2.6 Monitoring dan Pelaporan Pekerjaan	29
2.7 Penelitian Sebelumnya	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Desain Penelitian	33
3.2 Alat dan Bahan Penelitian	35
3.2.1 Alat Penelitian	35
3.2.2 Bahan Penelitian	36
3.2.3 Populasi Dan Sampel Penelitian	36
3.3 Instrumen Penelitian	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38

<i>4.1 Design Thinking: Empathize</i>	38
4.1.1 Hasil Wawancara <i>User</i>	38
4.1.2 <i>Empathy Map</i>	39
<i>4.2 Design Thinking: Define</i>	41
4.2.1 <i>User Persona</i>	41
4.2.2 <i>User Journey</i>	44
<i>4.3 Design Thinking: Ideate</i>	46
4.3.1 <i>Sitemap</i>	46
4.3.2 <i>Wireframe</i>	47
<i>4.4 Design Thinking: Prototype</i>	70
4.4.1 <i>Persiapan</i>	70
4.4.2 <i>Pembuatan</i>	71
<i>4.5 Design Thinking: Test</i>	93
4.5.1 <i>Deployment</i>	94
4.5.2 <i>User Experience Questionnaire (UEQ) Pertama</i>	94
4.5.3 <i>Uji Coba Prototype</i>	97
4.5.4 <i>User Experience Questionnaire (UEQ) Kedua</i>	112
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	117
5.1 Kesimpulan	117
5.2 Saran	118
Daftar Pustaka	119
LAMPIRAN	123

Daftar Tabel

Tabel 2. 1 Contoh Hasil UEQ	25
Tabel 2. 2 Kesimpulan Hasil UEQ.....	26
Tabel 2. 3 Hasil Benchmark.....	27
Tabel 2. 4 Interval benchmark untuk skala UEQ.....	28
Tabel 2. 5 Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 4.1 User Journey Persona 1.....	44
Tabel 4.2 User Journey Persona 2.....	45
Tabel 4.3 User Journey Persona 3.....	46
Tabel 4.4 Hasil UEQ Pertama.....	95
Tabel 4.5 Kesimpulan Hasil UEQ Pertama.....	96
Tabel 4.6 Perbandingan Nilai Awal Dengan 468 Studi	96
Tabel 4.7 Hasil Test Pertama Penguji Pertama.....	98
Tabel 4.8 Hasil Test Pertama Penguji Kedua.....	99
Tabel 4.9 Hasil Test Kedua Penguji Pertama	102
Tabel 4.10 Hasil Test Kedua Penguji Kedua	103
Tabel 4.11 Hasil Test Kedua Penguji Ketiga	104
Tabel 4.12 Hasil Test Ketiga Penguji Pertama	109
Tabel 4.13 Hasil Test Ketiga Penguji Kedua	110
Tabel 4.14 Hasil Test Ketiga Penguji Ketiga.....	111
Tabel 4.15 Hasil UEQ Kedua	112
Tabel 4.16 Kesimpulan Hasil UEQ Kedua	113
Tabel 4.17 Perbandingan UEQ Kedua dengan 468 Studi	114
Tabel 4.18 Hasil Perbandingan UEQ Pertama dan UEQ Kedua	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lapisan Rekayasa Perangkat Lunak (Pressman,2002).....	9
Gambar 2. 2 Enam Karakteristik Kualitas ISO 9126 (Chua, et al., 2004).....	11
Gambar 2.3 Fase Pada Siklus Hidup Perangkat Lunak (Sabharwal, 2008)	12
Gambar 2. 4 Aspek UX (Hassenzahl, 2006).....	14
Gambar 2. 5 Elemen User Experience (Garret,2003)	16
Gambar 2. 6 Elemen Design Thinking (Gallanis, 2020).....	17
Gambar 2. 7 Tahapan Design Thinking (Gallanis, 2020)	18
Gambar 2.8 Skala UEQ (Schrepp, 2015).....	24
Gambar 2.9 Isi UEQ (Schrepp, 2015).....	24
Gambar 2. 10 Visualisasi Hasil UEQ (Schrepp, 2015).....	27
Gambar 2. 11 Visualisasi Hasil Benchmark (Schrepp, 2015).....	28
Gambar 2. 12 Alur Pengujian.....	93
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian.....	33
Gambar 4.1 Empathy Map	40
Gambar 4.2 User Persona 1.....	42
Gambar 4.3 User Persona 2.....	43
Gambar 4. 4 User Persona 3.....	44
Gambar 4. 5 Sitemap.....	47
Gambar 4. 6 Ukuran Dasar Wireframe Desktop.....	48
Gambar 4. 7 Ukuran Dasar Wireframe <i>Mobile</i>	48
Gambar 4. 8 Navigation Bar Landing Page	49
Gambar 4. 9 Navigation Bar Dasbor.....	49
Gambar 4. 10 Navigation Bar Mobile.....	50
Gambar 4. 11 Halaman Beranda Desktop.....	51
Gambar 4. 12 Halaman Beranda Mobile.....	51
Gambar 4. 13 Halaman Sign In.....	52
Gambar 4. 14 Halaman Sign In Mobile	52
Gambar 4. 15 Halaman Sign Up <i>Mobile</i>	54

Gambar 4. 16 Halaman Dasbor.....	54
Gambar 4. 17 Halaman Dasbor <i>Mobile</i>	55
Gambar 4. 18 Halaman Proyek.....	56
Gambar 4. 19 Halaman Proyek Mobile	56
Gambar 4. 20 Halaman Tugas Saya Desktop.....	57
Gambar 4. 21 Halaman Tugas Saya Mobile	57
Gambar 4. 22 Halaman Gabung File.....	58
Gambar 4. 23 Halaman Gabung File Mobile	58
Gambar 4. 24 Halaman Pesan	59
Gambar 4. 25 Halaman Pesan Mobile	59
Gambar 4. 26 Halaman Profil	60
Gambar 4. 27 Halaman Profil <i>Mobile</i>	60
Gambar 4. 28 Halaman Dasbor Proyek.....	61
Gambar 4. 29 Halaman Dasbor Proyek Mobile.....	61
Gambar 4. 30 Halaman Anggota.....	62
Gambar 4. 31 Halaman Anggota Mobile	62
Gambar 4. 32 Halaman Tugas Proyek	63
Gambar 4. 33 Halaman Tugas Proyek Mobile.....	63
Gambar 4. 34 Halaman Detail Tugas	64
Gambar 4. 35 Halaman Detail Tugas Mobile	65
Gambar 4. 36 Halaman Preview File	65
Gambar 4. 37 Halaman Preview File Mobile	66
Gambar 4. 38 Halaman Edit Proyek	67
Gambar 4. 39 Halaman Edit Proyek Mobile.....	67
Gambar 4. 40 Halaman Buat Tugas	68
Gambar 4. 41 Halaman Buat Tugas Mobile.....	68
Gambar 4. 42 Halaman Edit Tugas	69
Gambar 4. 43 Halaman Edit Tugas Mobile	69
Gambar 4. 44 Halaman Edit Profil.....	70
Gambar 4. 45 Halaman Edit Profil Mobile	70
Gambar 4. 46 Prototype Navigation Bar Landing Page.....	72

Gambar 4. 47 Prototype Navigation Bar Dasbor	72
Gambar 4. 48 Prototype Navigation Bar Mobile	72
Gambar 4. 49 Prototype Landing Page Desktop	73
Gambar 4. 50 Prototype Landing Page Mobile.....	73
Gambar 4. 51 Prototype Sign In Desktop	74
Gambar 4. 52 Prototype Sign In Mobile	75
Gambar 4. 53 Prototype Sign Up Desktop.....	75
Gambar 4. 54 Prototype Sign Up Mobile	76
Gambar 4. 55 Prototype Dasbor Desktop	77
Gambar 4. 56 Prototype Dasbor Mobile	77
Gambar 4. 57 Prototype Halaman Proyek Desktop	78
Gambar 4. 58 <i>Prototype</i> Halaman Proyek <i>Mobile</i>	78
Gambar 4. 59 <i>Prototype</i> Halaman Tugas Saya <i>Desktop</i>	79
Gambar 4. 60 Prototype Halaman Tugas Saya <i>Mobile</i>	79
Gambar 4. 61 Prototype Halaman Gabung File <i>Desktop</i>	80
Gambar 4. 62 Prototype Halaman Gabung File <i>Mobile</i>	80
Gambar 4. 63 Prototype Halaman Pesan Desktop	81
Gambar 4. 64 Prototype Halaman Pesan Mobile	81
Gambar 4. 65 Prototype Halaman Profil Desktop	82
Gambar 4. 66 Prototype Halaman Profil Mobile	82
Gambar 4. 67 Prototype Halaman Dasbor Proyek Desktop.....	83
Gambar 4. 68 Prototype Halaman Dasbor Proyek Mobile	83
Gambar 4. 69 Prototype Halaman Anggota Desktop.....	84
Gambar 4. 70 Prototype Halaman Anggota Mobile.....	85
Gambar 4. 71 Prototype Halaman Tugas Proyek Desktop	86
Gambar 4. 72 Prototype Halaman Tugas Proyek Mobile	86
Gambar 4. 73 Prototype Halaman Detail Tugas Desktop	87
Gambar 4. 74 Prototype Halaman Detail Tugas Mobile.....	87
Gambar 4. 75 Prototype Halaman Lihat Berkas Desktop	88
Gambar 4. 76 Prototype Halaman Lihat Berkas Mobile.....	88
Gambar 4. 77 Prototype Halaman Edit Proyek Desktop	89

Gambar 4. 78 Prototype Halaman Edit Proyek Mobile	89
Gambar 4. 79 <i>Prototype</i> Halaman Buat Tugas <i>Desktop</i>	90
Gambar 4. 80 <i>Prototype</i> Halaman Buat Tugas <i>Mobile</i>	91
Gambar 4. 81 Prototype Halaman Edit Tugas Desktop	91
Gambar 4. 82 Prototype Halaman Edit Tugas Mobile	92
Gambar 4. 83 Prototype Halaman Edit Profil Desktop	92
Gambar 4. 84 Prototype Halaman Edit Profil Mobile	93
Gambar 4. 85 Visualisasi Hasil UEQ Pertama	96
Gambar 4. 86 Visualisasi Perbandingan Nilai Awal Dengan 468 Studi	97
Gambar 4. 87 Tampilan Landing Page Sebelum Perbaikan	100
Gambar 4. 88 Tampilan Landing Page Setelah Perbaikan	100
Gambar 4. 89 Tampilan Edit Tugas Sebelum Perbaikan	105
Gambar 4. 90 Tampilan Edit Tugas Setelah Perbaikan	106
Gambar 4. 91 Tampilan Input Komentar Sebelum Perbaikan	106
Gambar 4. 92 Tampilan Input Komentar Setelah Perbaikan	107
Gambar 4. 93 Tampilan Landing Page Setelah Perbaikan	107
Gambar 4. 94 Tampilan Landing Page Setelah Perbaikan	108
Gambar 4. 95 Visualisasi Hasil UEQ Kedua	114
Gambar 4. 96 Visualisasi Perbandingan UEQ 2 Dengan 468 Studi	114
Gambar 4. 97 Visualisasi Perbandingan UEQ Pertama dan Kedua	116

Daftar Pustaka

- Abran, A., Khelifi, A., Suryan, W., & Seffah, A. (2003). Usability meanings and interpretations in ISO standards. In *Software Quality Journal*.
<https://doi.org/10.1023/A:1025869312943>
- Adams-Prassl, A., Boneva, T., Golin, M., & Rauh, C. (2021). Work that Can Be Done from Home: Evidence on Variation within and Across Occupations and Industries. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3631584>
- Barnum, C. (2011). *Usability Testing Essentials*. *Usability Testing Essentials*.
<https://doi.org/10.1016/C2009-0-20478-8>
- Brinck, T., Gergle, D., & Wood, S. D. (2001). *Usability for the web: Designing web sites that work*. Turtleback.
- Chua, B. B., & Dyson, L. E. (2004). Applying the ISO 9126 model to the evaluation of an e- learning system. In *Proceeding of ASCILITE*.
- Clayton, E., & Petry, F. (1983). *Monitoring systems for agricultural and rural development projects texts assembled*. Food & Agriculture Org., 1983.
- Clear, F., & Dickson, K. (2005). Teleworking practice in small and medium-sized firms: Management style and worker autonomy. *New Technology, Work and Employment*. <https://doi.org/10.1111/j.1468-005X.2005.00155.x>
- Devy, N. P. I. R., Wibirama, S., & Santosa, P. I. (2017). Evaluating user experience of english learning interface using User Experience Questionnaire and System Usability Scale. In *Proceedings - 2017 1st International Conference on Informatics and Computational Sciences, ICICoS 2017*.
<https://doi.org/10.1109/ICICOS.2017.8276345>
- Futrell, R. T., Shafer, D. F., & Shafer, L. (n.d.). *Quality Software Project Management Volume 1*. Prentice Hall.

- Gallanis, T. (2020). An Introduction to Design Thinking and an Application to the Challenges of Frail, Older Adults. In *Leveraging Data Science for Global Health*. https://doi.org/10.1007/978-3-030-47994-7_2
- Garret, J. J. (2003). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition. In *Interactions*.
- Hassenzahl, M., & Tractinsky, N. (2006). Behaviour & Information Technology User experience - a research agenda User experience – a research agenda. *Behaviour & Information Technology*.
- Hertzum, M., Borlund, P., & Kristoffersen, K. B. (2015). What Do Thinking-Aloud Participants Say? A Comparison of Moderated and Unmoderated Usability Sessions. *International Journal of Human-Computer Interaction*. <https://doi.org/10.1080/10447318.2015.1065691>
- Hinderks, A., Meiners, A. L., Mayo, F. J. D., & Thomaschewski, J. (2019). Interpreting the results from the user experience questionnaire (UEQ) using importance-performance analysis (IPA). In *WEBIST 2019 - Proceedings of the 15th International Conference on Web Information Systems and Technologies*. <https://doi.org/10.5220/0008366503880395>
- Indeed. (2021). How to Write a Report for Work (With Examples). Retrieved from <https://www.indeed.com/career-advice/career-development/how-to-write-a-report-for-work>
- Jacobs, S. (1984). Working at home electronically. *New England Business*, 6(9), 14–21.
- Katz, A. I. (1987). The management, control, and evaluation of a telecommuting project: A case study. *Information and Management*. [https://doi.org/10.1016/0378-7206\(87\)90055-3](https://doi.org/10.1016/0378-7206(87)90055-3)
- Kelly, D., & Brown, T. (2018). An introduction to Design Thinking. institute of Design at Stanford. DOI: <https://doi.org/10.1027/2151-2604/a000142>.
- Kossek, E. E., & Thompson, R. J. (2016). Workplace flexibility: Integrating

- employer and employee perspectives to close the research--practice implementation gap. *The Oxford Handbook of Work and Family*, 255.
- Lehman, T. J., & Sharma, A. (2011). Software development as a service: agile experiences. In *2011 Annual SRII Global Conference* (pp. 749–758).
- Messenger, J. C., & Gschwind, L. (2016). Three generations of Telework: New ICT s and the (R) evolution from Home Office to Virtual Office. *New Technology, Work and Employment*, 31(3), 195–208.
- Mohamudally, N. (2018). Introductory Chapter: Enhancing Augmented Reality User Experience (AR-UX) with Design Thinking. In *State of the Art Virtual Reality and Augmented Reality Knowhow*. IntechOpen.
- Nedeltcheva, G. N., & Shoikova, E. (2017). Coupling design thinking, user experience design and agile: towards cooperation framework. In *Proceedings of the international conference on big data and internet of thing* (pp. 225–229).
- Olson, M. H., & Primps, S. B. (1984). Working at home with computers: Work and nonwork issues. *Journal of Social Issues*, 40(3), 97–112.
- Post, T. J. (2020a). Jokowi announces Indonesia’s first two confirmed COVID-19 cases. Retrieved from <https://www.thejakartapost.com/news/2020/03/02/breaking-jokowi-announces-indonesias-first-two-confirmed-covid-19-cases.html>
- Post, T. J. (2020b). Jokowi calls for ‘social distancing’ to stem virus spread. Retrieved from <https://www.thejakartapost.com/news/2020/03/15/jokowi-calls-for-social-distancing-to-stem-virus-spread.html>.
- Pressman, R. S. (2005). *Software engineering: a practitioner’s approach*. Palgrave macmillan.
- Sabharwal, S. (2008). *Software Engineering*. New Age International (P) Limited.
- Schrepp, M. (2015). User experience questionnaire handbook. *All You Need to Know to Apply the UEQ Successfully in Your Project*.

Hasya Ghitha Putri, 2022

PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN PELAPORAN PEKERJAAN BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA MASA WORK FROM HOME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2014). Applying the user experience questionnaire (UEQ) in different evaluation scenarios. In *International Conference of Design, User Experience, and Usability* (pp. 383–392).
- Schrepp, M., Thomaschewski, J., & Hinderks, A. (2017). Construction of a benchmark for the user experience questionnaire (UEQ).
- Sewell, G., & Taskin, L. (2015). Out of sight, out of mind in a new world of work? Autonomy, control, and spatiotemporal scaling in telework. *Organization Studies*, 36(11), 1507–1529.
- Six, J. M., & Macefield, R. (2016). How to determine the right number of participants for usability studies. *San Francisco (CA): UXmatters*.
- Smartsheet. (2020). Over 90% of Young Workers Having Difficulty Working from Home, Survey Finds. Retrieved from Over 90%25 of Young Workers Having Difficulty Working from Home, Survey Finds
- University, M. (2019). What is a report? Retrieved from <https://owll.massey.ac.nz/assignment-types/what-is-a-report.php>.
- Van Der Lippe, T., & Lippényi, Z. (2020). Co-workers working from home and individual and team performance. *New Technology, Work and Employment*, 35(1), 60–79.
- Whang, L., Tawatao, C., Danneker, J., Belanger, J., Weber, S. E., Garcia, L., & Klaus, A. (2017). Understanding the transfer student experience using design thinking. *Reference Services Review*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Format *User Interview*

Pertanyaan	USER 1	USER 2	USER 3	USER 4	USER 5	USER 6	USER 7	USER 8	USER 9
1. Berapa usia ibu/bapak sekarang?									
2. Pendidikan apa yang terakhir bapak/ibu ambil?									
3. Bolehkah ibu/bapak ceritakan mengenai keluarga ibu/bapak?									
4. Kegiatan apa yang ibu/bapak senang lakukan pada waktu senggang?									
6. Berapa jumlah karyawan yang ada pada dinas pangan & perikanan kabupaten bandung?									
7. Apa tantangan paling umum pada pekerjaan ibu/bapak?									
8. Apa posisi pekerjaan ibu/bapak sekarang?									
9. Sudah berapa tahun ibu/bapak menjadi [posisi pekerjaan]?									
10. Aplikasi apa yang sering ibu/bapak gunakan									

Hasya Ghitha Putri, 2022

PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN PELAPORAN PEKERJAAN BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA MASA WORK FROM HOME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

saat bekerja?									
11. Kepada siapa ibu/bapak melaporkan pekerjaan?									
12. Hal apa saja yang paling ibu/bapak sukai dari pekerjaan ibu/bapak?									
13. Hal apa saja yang ibu/bapak tidak sukai dari pekerjaan ibu/bapak?									
14. Komunikasi jenis apa yang ibu/bapak pilih untuk berkomunikasi dengan rekan kerja? Apakah dengan telepon/email/pesan/media social/tatap muka?									
15. Apa tujuan atau pencapaian yang ingin ibu/bapak capai pada pekerjaan ibu/bapak saat ini?									
16. Langkah apa yang dapat dilakukan untuk mencapai itu?									
17. Tantangan apa yang menghalangi ibu/bapak mencapai itu?									
18. Bagaimana ibu/bapak mendapatkan informasi dari luar									

mengenai pekerjaan ibu/bapak?									
19. <i>social media</i> apa saja yang ibu/bapak gunakan saat ini?									
20. Aplikasi yang sering digunakan saat <i>work from home</i> ?									
21. Apa kesulitan yang sering dialami saat menggunakan aplikasi tersebut?									
22. warna apa yang ibu sukai untuk web <i>work from home</i> ?									

Lampiran 2 Format User Testing

Nama:

Platform:

No	Skenario	Status	Waktu
1	Landing page > sign in > sign up		
2	Sign up > sign in		
3	Sign in > dasbor		
4	Dasbor > proyek		
5	Proyek > dasbor proyek		
6	Dasbor proyek > tugas proyek		
7	Tugas proyek > buat tugas baru		
8	Tugas proyek > detail tugas		
9	Detail tugas > preview file		
10	Detail tugas > merge file		
11	Merge file > profile		
12	Profil > edit profil		
13	Profil > pesan		

Lampiran 3 Hasil UEQ Pertama

User	Items																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	6	6	1	2	1	6	7	7	1	1	1	2	6	6	6	5	2	1	2	7	2	7	2	2	1	2
2	5	6	3	3	3	5	6	6	1	5	6	2	5	5	2	5	4	3	3	3	2	3	3	3	2	5
3	6	6	5	7	6	6	7	7	1	4	6	1	6	6	6	6	6	2	2	6	1	6	2	2	2	5
4	6	6	2	3	1	5	6	5	2	4	4	1	7	6	6	6	2	2	2	7	1	7	1	3	1	4
5	6	6	1	2	2	5	5	4	2	4	5	3	5	5	5	6	3	3	3	5	3	6	4	4	4	4
6	6	5	4	3	3	5	6	4	2	4	5	2	4	4	4	7	4	4	4	6	4	6	5	4	4	4
7	6	6	2	1	2	6	7	6	2	2	6	1	5	7	6	6	1	1	2	7	2	6	1	2	2	6
8	7	7	2	1	2	5	6	5	2	2	6	1	5	6	5	5	2	1	2	5	3	6	4	4	1	6
9	7	7	5	6	7	6	6	5	6	4	5	1	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	1	6
10	6	5	4	3	2	5	5	4	3	3	5	3	6	5	4	5	3	4	3	5	3	5	2	4	3	5
11	6	5	1	3	1	7	7	3	2	2	7	2	4	6	5	6	2	2	2	5	5	5	3	2	2	6
12	6	7	7	6	7	6	7	7	6	7	7	6	6	7	6	7	7	7	6	6	7	6	7	6	7	6
13	6	2	3	2	2	5	6	6	1	2	6	1	6	5	5	7	6	3	2	7	2	6	3	3	1	5
14	5	5	5	5	5	5	6	6	7	6	5	6	6	6	6	6	5	5	6	5	5	5	6	5	7	6
15	6	7	3	3	3	4	6	6	2	4	5	2	5	5	2	6	2	2	2	5	3	5	2	3	2	3
16	6	6	2	4	3	7	7	5	2	3	7	1	6	6	2	6	3	2	2	7	1	6	1	1	1	7
17	6	6	5	3	3	4	4	6	2	5	5	3	6	4	2	5	4	5	3	5	3	6	2	5	3	3
18	4	5	4	3	3	3	4	6	3	5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	3	2	4	3	3	3	2
19	6	6	3	1	2	4	6	1	7	4	6	4	6	5	3	5	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2
20	4	6	5	3	4	1	3	7	2	6	4	5	6	4	2	5	5	7	7	4	3	6	2	6	3	3
21	5	7	5	2	1	6	5	2	2	2	6	1	6	5	5	5	6	3	2	6	2	6	2	6	2	5
22	5	5	6	5	6	5	5	5	5	6	5	6	5	5	6	6	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6
23	6	6	4	4	4	5	6	6	4	4	6	4	7	5	6	7	4	4	4	7	4	6	4	4	4	6
24	5	5	3	4	4	4	6	4	2	6	5	3	4	5	3	6	4	3	3	5	5	3	4	4	5	4
25	6	6	2	1	5	5	5	4	1	3	5	5	4	4	3	4	4	4	5	6	2	6	3	2	3	4
26	7	6	6	7	5	7	7	6	1	2	7	2	5	6	6	6	3	2	2	7	3	6	2	2	2	7
27	6	6	3	5	1	4	4	3	2	3	5	4	5	4	4	7	1	3	3	7	2	2	3	1	2	4
28	5	5	7	5	7	5	5	6	7	5	6	5	4	4	5	5	7	7	6	6	5	7	6	5	4	7

Hasya Ghitha Putri, 2022

PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN PELAPORAN PEKERJAAN BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA MASA WORK FROM HOME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

29	5	5	2	2	2	6	6	5	3	2	6	2	6	6	5	6	2	3	2	6	2	6	2	2	6	6
30	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	6	6
31	6	6	3	2	2	5	5	5	1	2	6	2	7	6	3	6	3	2	3	6	2	6	3	2	2	5
32	6	6	1	2	2	7	7	3	1	3	7	2	6	6	7	6	2	2	2	7	1	6	2	2	2	3
33	6	5	3	3	3	5	5	5	3	5	4	3	5	5	3	5	3	4	3	5	3	6	2	3	3	3
34	6	5	3	2	2	5	5	5	1	2	6	2	6	5	4	5	2	3	3	5	2	5	3	3	3	6
35	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	5	3	5	5	3	5	4	3	4	5	4	4	3	4	3	5

Lampiran 4 Hasil UEQ Kedua

User	Items																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
1	6	7	2	1	2	6	7	6	2	3	6	1	6	6	6	6	6	2	2	6	1	7	2	2	1	6	
2	6	6	2	2	2	6	6	5	2	3	6	2	6	6	5	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	2	6
3	7	7	2	1	2	7	7	6	1	3	6	1	7	7	6	7	2	1	1	7	2	6	2	1	1	6	
4	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7	
5	7	7	1	1	1	7	7	7	1	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	6	
6	7	7	3	1	1	7	7	6	6	3	6	2	7	7	6	7	2	2	2	7	1	7	1	1	1	7	
7	7	7	2	2	1	6	6	6	5	3	6	2	6	6	5	6	3	2	2	6	2	6	2	3	1	5	
8	7	7	2	2	2	6	7	7	1	3	6	1	6	6	4	6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	
9	6	6	2	1	1	6	6	3	1	2	6	1	6	6	6	6	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6	
10	5	5	4	3	3	5	5	5	4	6	6	2	4	4	4	5	4	3	3	5	3	3	3	4	3	3	
11	6	7	1	1	1	6	6	6	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	1	1	7	1	1	1	7	
12	6	6	3	3	3	6	5	6	3	4	6	3	5	6	5	6	3	3	3	6	3	6	3	3	3	4	
1	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	1	7	2	3	2	7	
14	7	6	6	7	7	6	6	7	6	6	7	6	6	7	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
15	7	6	2	2	1	6	6	6	1	2	7	1	6	7	6	7	1	1	1	6	1	6	2	2	2	6	
16	5	5	3	5	3	5	5	5	3	3	5	2	6	5	5	5	4	3	3	5	3	5	3	2	2	5	

Hasya Ghitha Putri, 2022

PENGEMBANGAN SISTEM MONITORING DAN PELAPORAN PEKERJAAN BERDASARKAN USER EXPERIENCE PADA MASA WORK FROM HOME

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

17	7	7	1	2	2	7	7	7	2	2	7	1	6	7	7	7	2	2	2	7	2	7	2	2	2	7
18	7	7	2	2	2	6	6	6	2	3	3	2	6	6	6	6	2	3	5	2	5	3	3	2	5	
19	6	5	2	3	3	5	6	6	3	3	5	3	6	5	6	6	3	2	3	6	3	6	2	2	2	6
20	6	6	2	3	4	5	5	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	5
21	7	6	1	2	1	7	7	6	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
22	7	7	2	2	2	6	6	5	2	3	6	1	7	6	2	7	2	2	3	6	1	7	2	2	2	6
23	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
24	5	3	6	3	4	4	4	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	6	6	6
25	5	6	3	2	2	5	5	5	2	3	6	3	6	5	5	6	2	2	3	6	2	6	3	3	3	5
26	5	6	4	5	5	4	4	7	6	7	4	4	6	5	2	6	4	5	4	4	2	6	4	4	1	2
27	6	7	3	2	2	6	6	6	2	3	6	2	6	6	4	6	2	4	3	6	2	6	3	4	2	5
28	7	7	3	2	1	7	6	6	1	2	6	1	7	6	6	7	1	1	1	6	1	7	1	2	1	6
29	7	7	3	1	1	6	7	6	1	1	7	1	7	7	5	7	1	1	1	7	2	7	2	2	1	6
30	7	7	1	1	1	7	7	6	1	1	7	1	6	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
31	7	7	1	1	1	7	7	7	2	3	7	1	7	7	6	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
32	6	7	1	1	1	6	7	6	2	2	7	1	6	5	4	6	2	1	1	5	2	7	1	2	1	6
33	5	3	1	2	5	6	5	5	5	3	6	2	6	5	2	6	3	5	3	3	4	2	1	3	2	6
34	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
35	4	5	5	3	5	4	3	4	2	3	6	2	6	4	3	6	3	4	4	4	1	6	2	4	2	5
36	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1	7
37	6	6	3	3	3	5	5	5	3	4	5	2	5	5	4	5	4	3	3	5	3	5	3	3	3	3

Lampiran 5 Pertanyaan Pada UEQ

Items	Pertanyaan
1	Bagaimana pengalaman Anda saat mengakses website tersebut?
2	Secara keseluruhan, bagaimana informasi, instruksi, dan perintah yang dihasilkan oleh website tersebut?
3	Bagaimana tampilan website tersebut?
4	Apakah penggunaan fungsi/fitur pada website tersebut mudah untuk dipelajari?
5	Apakah website tersebut bermanfaat bagi Anda?
6	Apa yang Anda rasakan saat menggunakan website tersebut?
7	Apakah website tersebut menarik bagi Anda?
8	Apakah website tersebut dapat diprediksi saat Anda mengaksesnya?
9	Bagaimana kecepatan website tersebut saat diakses?
10	Apakah website tersebut berdaya cipta?
11	Apakah website tersebut dapat mendukung kebutuhan Anda?
12	Secara keseluruhan, bagaimana impresi Anda terhadap website tersebut?
13	Apakah website tersebut rumit untuk diakses oleh pengguna?
14	Apakah Anda menikmati waktu ketika menggunakan website tersebut?
15	Apakah website tersebut lazim (umum) atau terdepan?
16	Apakah Anda merasa nyaman saat mengakses website tersebut?
17	Apakah Anda merasa aman saat mengakses website tersebut?
18	Apakah website tersebut memotivasi Anda untuk membuka website kembali di lain waktu atau untuk Anda gunakan?
19	Apakah website tersebut memenuhi ekspektasi Anda sebagai pengguna?
20	Apakah dengan website tersebut membantu menyelesaikan pekerjaan Anda dengan efisien?

21	Apakah informasi atau fitur-fitur pada website tersebut jelas saat Anda melihatnya?
22	Apakah website tersebut praktis bagi Anda sebagai pengguna?
23	Bagaimana pengaturan menu/penempatan fitur dari website tersebut?
24	Apakah website tersebut memiliki daya tarik yang bersifat menyenangkan (atraktif)?
25	Apakah website tersebut ramah untuk diakses oleh pengguna?
26	Apakah website tersebut konservatif (sesuatu yang sudah ada/lama) atau inovatif (sesuatu yang baru)?