

**Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire***

TUGAS AKHIR



**SEHAT ARI REZEKINTA TINAMBUNAN
1242912006**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE
2026**

**Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire***

TUGAS AKHIR

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Pada Program Studi Sistem Informasi**



DISUSUN OLEH

SEHAT ARI REZEKINTA TINAMBUNAN

1242912006

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BAKRIE**

2026

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Sehat Ari Rezekinta Tinambunan

NIM : 1242912006

Tanda Tangan :

A handwritten signature in black ink, consisting of a large loop followed by several sharp, overlapping strokes, ending with a horizontal line.

Tanggal : 26 Agustus 2026

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Sehat Ari Rezekinta Tinambunan

NIM : 1242912006

Program Studi Sistem Informasi

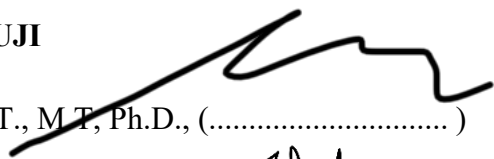
:

Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer

Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

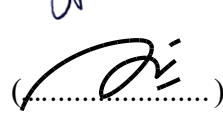
Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Hoga Saragih, S.T., M.T., Ph.D., (.....) 

Pembimbing 2 : Haris Rafi, S.Kom., M.Kom (.....) 

Penguji 1 : Prof. Dr. Siti Rohajawati, S.Kom., M.Kom. (.....) 

Penguji 2 : Dita Nurmadewi, S.Kom., M.Kom. (.....) 

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 26 Agustus 2026

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih karunia dan penyertaan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Bakrie.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hoga Saragih, S.T., M.T., Ph.D., dan Bapak Haris Rafi, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing, atas segala waktu, arahan, masukan, motivasi, dan kesabaran yang diberikan selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
2. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Bakrie atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
3. Pihak PT XYZ beserta seluruh responden yang telah mendukung pelaksanaan penelitian ini.
4. Kedua orang tua dan seluruh keluarga atas doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti kepada penulis.
5. Teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan bantuan, semangat, dan dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan penelitian di masa mendatang.

Jakarta, 26 Agustus 2026



Sehat Ari Rezekinta
Tinambunan

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sehat Ari Rezekinta Tinambunan
NIM : 1242912006
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Jenis Tugas Akhir : Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*".

berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini, Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 26 Agustus 2026

Yang menyatakan



Sehat Ari Rezekinta Tinambunan

“Analisis Pengalaman Pengguna Modul *Time Off* Mekari Talenta Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”

Sehat Ari Rezekinta Tinambunan

ABSTRAK

Pemanfaatan *Human Resource Information System* (HRIS) melalui modul *Time Off* pada aplikasi *mobile* Mekari Talenta bertujuan mendukung proses pengajuan dan pengelolaan cuti karyawan secara digital. Namun, hasil observasi awal di PT XYZ menunjukkan masih terdapat kendala pada pengalaman pengguna, seperti kesulitan navigasi, alur penggunaan yang kurang efisien, dan rendahnya persepsi terhadap kebaruan antarmuka. Penelitian ini bertujuan menganalisis *User Experience* (UX) pada modul *Time Off*, mengidentifikasi dimensi UX dengan nilai tertinggi dan terendah, serta menyusun rekomendasi perbaikan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang didukung observasi non-partisipatif terstruktur. Data diperoleh dari 26 responden pengguna modul *Time Off* dan observasi terhadap 10 responden, kemudian dianalisis menggunakan *UEQ Data Analysis Tool Version 14* melalui statistik deskriptif, uji reliabilitas, dan *Benchmark* UEQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi *Dependability* memperoleh nilai rata-rata tertinggi sebesar 0,885, sedangkan *Novelty* memperoleh nilai terendah sebesar 0,423. Berdasarkan *Benchmark* UEQ, lima dimensi berada pada kategori *Below Average*, sedangkan *Perspicuity* berada pada kategori *Bad*, yang menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna masih berada di bawah rata-rata dibandingkan aplikasi lain dalam basis data *Benchmark* UEQ. Temuan observasi memperkuat hasil tersebut dengan menunjukkan adanya kendala pada navigasi, pencarian menu, dan eksplorasi fitur. Oleh karena itu, rekomendasi perbaikan difokuskan pada penyederhanaan navigasi, peningkatan kejelasan alur penggunaan, dan penyempurnaan desain antarmuka guna meningkatkan kualitas pengalaman pengguna pada modul *Time Off*.

Kata Kunci: *User Experience*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), *Human Resource Information System* (HRIS), *Time Off*, Mekari Talenta.

“ User Experience Analysis of the Time Off Module in the Mekari Talenta Mobile Application Using the User Experience Questionnaire”

Sehat Ari Rezekinta Tinambunan

ABSTRACT

The implementation of the Human Resource Information System (HRIS) through the Time Off module in the Mekari Talenta mobile application aims to support employees' leave application and management processes digitally. However, preliminary observations at PT XYZ indicated several User Experience issues, including difficulties in navigation, inefficient task Flows, and low perceptions of interface Novelty. This study aimed to analyze the User Experience (UX) of the Time Off module, identify the highest and lowest UX dimensions, and develop improvement recommendations based on the evaluation results. This research employed a descriptive quantitative approach using the User Experience Questionnaire (UEQ) supported by structured non-participant observation. Data were collected from 26 users of the Time Off module and observations involving 10 participants, then analyzed using the UEQ Data Analysis Tool Version 14 through descriptive statistics, reliability testing, and the UEQ Benchmark. The results showed that Dependability achieved the highest mean score (0.885), while Novelty obtained the lowest (0.423). Based on the UEQ Benchmark, five dimensions were classified as Below Average, while Perspicuity was categorized as Bad, indicating that the overall User Experience remains below the average compared to other applications included in the UEQ Benchmark dataset. Observation findings supported these results by revealing difficulties in navigation, menu discovery, and feature exploration. Therefore, the proposed improvements focus on simplifying navigation, enhancing the clarity of user workFlows, and refining the user interface design to improve the overall User Experience of the Time Off module.

Keywords: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Human Resource Information System (HRIS), Time Off, Mekari Talenta.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Teoritis	6
1.5.2 Manfaat Praktis	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Landasan Teori	8
2.1.1 Sistem Informasi	8
2.1.2 <i>Human Resource Information System (HRIS)</i>	8
2.1.3 <i>Business Process Model and Notation (BPMN)</i>	9
2.1.4 Modul <i>Time Off</i> pada <i>Talenta Mobile</i>	9
2.1.5 <i>User Experience (UX)</i>	10
2.1.6 <i>Usability</i>	11
2.1.7 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.1.8 Observasi dalam Evaluasi <i>User Experience</i>	12
2.2 Penelitian Terdahulu.....	13
2.2.1 Tabel Ringkasan Penelitian Terlebih Dahulu.....	13

2.2.2	Analisis Penelitian Terdahulu	14
2.3	Gap Penelitian (<i>Research gap</i>)	15
2.4	Kerangka Berpikir	16
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN		21
3.1	Jenis dan Pendekatan Penelitian	21
3.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.3	Jadwal Penelitian	23
3.4	Tahapan Penelitian	24
3.5	Populasi dan Sampel Penelitian.....	29
3.6	Teknik Pengumpulan Data	30
3.6.1	Kuesioner <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	31
3.6.2	Observasi Non-Partisipatif Terstruktur	33
3.7	Teknik Analisis Data	35
3.7.1	Pengolahan Data UEQ	35
3.7.2	Pemetaan Item UEQ.....	36
3.7.3	Analisis Statistik Deskriptif	36
3.7.4	Uji Realibilitas Instrumen	37
3.7.5	Interpretasi <i>Benchmark</i> UEQ	37
3.7.6	Integrasi Hasil Observasi	38
3.7.7	Visualisasi Data.....	38
3.7.8	Tahapan Analisis Data	38
3.8	Etika Penelitian.....	39
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Gambaran Proses Pengajuan Cuti pada Modul <i>Time Off</i>	41
4.2	Karakteristik Responden.....	42
4.2.1	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	43
4.2.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Divisi / Departemen.....	44
4.2.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja.....	44
4.2.4	Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Modul <i>Time Off</i> Talenta.....	45
4.3	Hasil Analisis <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	46
4.3.1	Hasil Pengukuran Enam Dimensi UEQ (Statistik Deskriptif)	46

4.3.2	<i>Confidence interval</i>	52
4.3.3	Pengujian Reliabilitas Instrumen (<i>Cronbach's Alpha</i>)	56
4.3.4	<i>Pragmatic Quality</i> dan <i>Hedonic Quality</i>	60
4.3.5	Hasil <i>Benchmark</i> UEQ	63
4.4	Hasil Observasi.....	67
4.4.1	Karakteristik Responden Observasi	67
4.4.2	Hasil Observasi Pelaksanaan Tugas.....	69
4.4.3	Rekapitulasi Observasi Berdasarkan Dimensi UEQ	70
4.4.4	Rekapitulasi Catatan Observer	76
4.5	Pembahasan	80
4.4.1	Pembahasan Per Dimensi UEQ.....	81
4.4.2	Integrasi Hasil UEQ dan Observasi	87
4.4.3	Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	90
4.6	Rekomendasi Perbaikan <i>User Experience</i>	93
BAB 5 PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....		100
LAMPIRAN		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Flow</i> Kerangka Berpikir	18
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian	25
Gambar 3. 2 Kuesioner UEQ.....	33
Gambar 4. 1 BPMN Alur Penggunaan Modul Time Off pada Talenta <i>Mobile</i>	41
Gambar 4. 2 Diagram Karakteristik Responden Berdasarkan Divisi Kerja	44
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja	44
Gambar 4. 4 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Modul.....	45
Gambar 4. 5 Diagram Hasil Benchmark UEQ	65
Gambar 4. 6 Diagram Hasil <i>Perspiciuity</i> (Kejelasan)	71
Gambar 4. 7 Diagram Hasil <i>Efficiency</i> (Efisiensi)	72
Gambar 4. 8 Diagram Hasil <i>Dependability</i> (Ketepatan)	73
Gambar 4. 9 Diagram Hasil <i>Attractiveness</i> (Daya Tarik)	73
Gambar 4. 10 Diagram Hasil <i>Stimulation</i> (Stimulasi).....	74
Gambar 4. 11 Diagram Hasil <i>Novelty</i> (Kebaruan)	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Fitur Pada Modul Time Off.....	9
Tabel 2. 2 Ringkasan Penelitian Terlebih Dahulu	13
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	23
Tabel 3. 2 Skenario Observasi.....	34
Tabel 3. 3 Pemetaan Item UEQ	36
Tabel 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	43
Tabel 4. 2 Interpretasi Nilai Mean UEQ.....	47
Tabel 4. 3 Interpretasi standard deviation	47
Tabel 4. 4 Hasil Statistik Deskriptif UEQ	47
Tabel 4. 5 Hasil Confidence interval UEQ.....	52
Tabel 4. 6 Interpretasi Cronbach's Alpha.....	56
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas UEQ	56
Tabel 4. 8 Hasil Pragmatic Quality dan Hedonic Quality	60
Tabel 4. 9 Interpretasi Benchmark UEQ	64
Tabel 4. 10 Hasil Benchmark UEQ.....	64
Tabel 4. 11 Karakteristik Responden Berdasarkan Divisi.....	68
Tabel 4. 12 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Bekerja.....	68
Tabel 4. 13 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan	69
Tabel 4. 14 Hasil Observasi Pelaksanaan Tugas	69
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Temuan Observer	76
Tabel 4. 16 Rekomendasi Perbaikan User Experience.....	93