

ABSTRAK

Rancangan penelitian ini dilandasi oleh banyaknya kebutuhan manajer dalam mengevaluasi kinerja karyawan. Demikian pula dengan karyawan yang kesulitan dalam menginput kinerja yang telah dilakukan. Fenomena ini juga terjadi di Fakultas Ilmu Pendidikan UNM Makassar. Berdasarkan wawancara dengan sub koordinator kepegawaian, Ibu E menyampaikan bahwa saat ini belum ada instrumen untuk staf bisa melaporkan apa saja yang dikerjakan sehingga tidak bisa mengukur secara riil kinerja tenaga kontrak. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan *User-Centered Design* (UCD) dengan tujuan penelitian ini dapat difokuskan kepada keinginan dan kebutuhan pengguna yang dapat membantu pegawai merasa lebih nyaman dan terampil dalam menggunakan perangkat atau sistem. Penelitian ini bertujuan untuk merancang *user interface* berbasis *mobile* yang mudah digunakan oleh pegawai honorer dalam menginput aktivitas kinerja berbasis *smartphone*. Pengujian hasil desain pada aplikasi *task management* menggunakan *usability testing* dengan menggunakan *maze tools*. Terdapat 4 kategori pengujian *usability* yaitu *direct success* dengan persentase sebesar 89% yang artinya sebagian besar responden sukses menyelesaikan *task* sesuai instruksi yang diberikan, sedangkan kategori *indirect success* sebesar 11% atau sukses mengerjakan *task* tetapi tidak sesuai dengan instruksi yang diberikan, pada kategori *missclick* terjadi sekitar 8.27% dikarenakan ada beberapa *task* yang dikerjakan oleh responden tetapi menekan diluar *scope* yang diberikan, selanjutnya pada kategori *avg duration* atau rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *task* yang dikerjakan yaitu selama 12.21 detik. Hal ini menunjukkan bahwa desain yang dirancang memiliki kemudahan aksesibilitas dan navigasi. Selain *usability testing*, juga digunakan pengukuran System Usability Scale (SUS). Pengukuran SUS digunakan untuk menghitung hasil jawaban kuesioner yang diberikan oleh partisipan pada akhir proses pengujian. Berdasarkan pengujian menggunakan pengukuran SUS, hasil penilaian responden pada pengujian setelah dilakukan perhitungan mendapatkan nilai rata-rata 83 yang berarti mendapatkan *grade B* dikarenakan *user interface* yang dirancang mudah digunakan serta memuaskan dalam hal tampilan pada saat membuat rancangan kegiatan.

Kata kunci: *User interface, User-centered Design, System Usability Scale (SUS)*