

ABSTRAK

Demi meningkatkan efisiensi kegiatan presensi, berbagai inovasi baik teknologi perangkat lunak maupun perangkat keras turut dikembangkan. Mulai dari sistem administrasi berbasis *website*, hingga penggunaan piranti cerdas seperti teknologi *RFID* pada kartu identitas ataupun sistem sidik jari. Namun, berbagai solusi yang ditawarkan seringkali meyimpang dari manfaat utama yang ingin dituju, misalnya, rumitnya pengoperasian sistem, hingga faktor desain antarmuka yang bersifat asing bagi pengguna yang berakibat pada, turunnya motivasi dalam pengoperasian sistem sehingga, kegiatan presensi kembali dilakukan secara manual. Pelaksanaan tugas akhir ini dilakukan dengan melanjutkan penelitian pada pengembangan desain interaksi sistem *smart presence* terhadap staff pengajar, yakni dosen dalam skenario kegiatan presensi mahasiswa. Sisi pengembangan *user interface* (UI) menjadi titik fokus penelitian melalui pengembangan interaksi menggunakan metode *goal-directed design* (GDD) dan pendekatan *user experience element* dengan tujuan, untuk memperoleh purwarupa *smart presence* yang memiliki nilai *usability* dan *user experience* yang baik berdasarkan hasil evaluasi kualitatif dan kuantitatif terhadap kegiatan presensi mahasiswa oleh dosen yang memiliki karakteristik dan preferensi media presensi yang berbeda.

Kata kunci : Sistem Presensi Mahasiswa, *User Experience*, *User Interface*, *Bluetooth Smart Presence System*, *Goal Directed Design*, *UX element*