

EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI HRMWINCORP MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS)

Edwi Ivan Prayoga¹, Titin Kristiana*²,

^{1,2}Universitas Nusa Mandiri ;Jl. Jatiwaringin Raya No. 2 Jakarta Timur 13620, Indonesia; (021) 28534471.

Riwayat artikel:

Received: 31 Januari 2024

Accepted: 30 Maret 2024

Published: 2 April 2024

Keywords:

Evaluasi *Usability*;
HRMWincorp;
System Usability Scale.

Correspondent Email:

edwiivanprayoga@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi *Usability* aplikasi HRMWincorp di PT. Intan Wijaya Nuryaksa menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Metode evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah *Usability* yang ada dan memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi HRMWincorp mendapatkan nilai skor SUS sebesar 75,29 dengan peringkat percentile ke-73, menandakan kualitas yang baik dibandingkan dengan sebagian besar aplikasi sejenis. Berdasarkan *grade Scale*, aplikasi ini memperoleh peringkat *Grade B*, menegaskan kualifikasi yang layak dengan ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Dalam skala *Adjective*, aplikasi ini dikategorikan sebagai *good*, menunjukkan kepuasan yang baik dari pengguna terhadap *Usability*-nya. Kesimpulannya, meskipun aplikasi HRMWincorp menunjukkan penerimaan yang positif dari pengguna dengan kualitas yang baik, tetap terdapat potensi perbaikan untuk meningkatkan *Usability* lebih lanjut

Abstract. This research aimed to evaluate the *Usability* of the HRMWincorp application at PT. Intan Wijaya Nuryaksa using the *System Usability Scale* (SUS). The evaluation method aimed to identify existing *Usability* issues and provide recommendations for improving the application's user-friendliness. The research findings revealed that the HRMWincorp application obtained an SUS score of 75.29 with a percentile rank of 73, indicating a good quality compared to most similar applications. Based on the *Grade Scale*, the application received a *Grade B*, affirming its reasonable qualification with room for further enhancement. In the *Adjective* scale, the application was categorized as 'good,' signifying a satisfactory user satisfaction level regarding its *Usability*. In conclusion, while the HRMWincorp application demonstrates positive user acceptance and good quality in terms of *Usability*, there remains potential for further improvement to enhance *Usability*.

1. PENDAHULUAN

Sistem absensi di PT. Wijaya Intan Nuryaksa menggunakan aplikasi absensi yang berbasis mobile yang memonitor lokasi karyawan lapangan menggunakan *GPS*, aplikasi ini dinamai HRMWincorp. Pada saat skripsi ini ditulis, aplikasi ini sudah berjalan selama satu tahun, Hadirnya aplikasi ini di

dimaksudkan agar memudahkan para karyawan yang berada di lapangan untuk melakukan absensi. Kurang lebih 43 karyawan lapangan melakukan absensi menggunakan aplikasi ini setiap harinya. Aplikasi ini juga digunakan karyawan kantor yang berjumlah 105 untuk melihat data absensi dan data cuti. Selain itu aplikasi ini digunakan karyawan kantor

sebagai alternatif apabila sistem absensi menggunakan finger print sedang ada masalah

Ada beberapa masalah yang di rasakan karyawan saat menggunakan aplikasi ini. Terkadang ada kasus dimana karyawan sudah melakukan absensi akan tetapi setelah dilihat di data absensi masih belum tercatat melakukan absen, hal ini membuat karyawan harus datang atau menghubungi admin HRD untuk dapat diabsenkan secara manual melalui *System*[1]. Di aplikasi ini terdapat tombol yang tidak diperlukan[2]. tombol yang dimaksud yaitu tombol istirahat masuk dan tombol istirahat keluar. Awalnya tombol ini terhubung dengan fitur yang ditujukan untuk mengawasi kapan karyawan keluar dan masuk kantor saat istirahat, akan tetapi sistem mengalami error dikarenakan data yang tumpang tindih yang berakibat fitur ini tidak digunakan dahulu.

Permasalahan yang terdapat di aplikasi absensi karyawan perlu dilakukan evaluasi *Usability*. Pentingnya mengevaluasi *Usability* pada aplikasi absensi karyawan terletak pada keperluan untuk memahami sejauh mana kebermanfaatan dan efektivitas aplikasi tersebut dalam penggunaannya. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keterpakaiannya, kemudahan penggunaan, serta efisiensi penggunaan aplikasi absensi, yang semuanya ditinjau dalam konteks kebutuhan dan harapan para penggunanya. Ini diperlukan untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut dapat memenuhi kebutuhan dengan baik dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik. Melalui evaluasi *Usability*, masalah seperti navigasi, antarmuka pengguna, atau masalah lain yang mungkin menghambat pengguna dalam menggunakan aplikasi dapat ditemukan. Dengan menemukan masalah tersebut, aplikasi absensi dapat dikembangkan dan diperbaiki untuk lebih mudah digunakan oleh pengguna[3].

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Evaluasi

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu *evaluation*. Pengertian evaluasi menurut Edwind Wandt dan Gerald W. Brown adalah “tindakan atau proses memastikan nilai dari sesuatu”. Evaluasi pada dasarnya memerlukan penentuan seberapa berharga suatu hal atau subjek. Selain itu, sesuai dengan pengertian

istilahnya, evaluasi adalah tindakan terencana yang dilakukan untuk menilai keadaan suatu objek dengan menggunakan alat tertentu, kemudian hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk mendapatkan kesimpulan.

Davies berpendapat bahwa evaluasi adalah proses sederhana untuk memberikan nilai pada serangkaian tujuan, aktivitas, keputusan, pencapaian, proses, orang, objek, dan banyak lagi. Evaluasi yakni penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan yang telah ditetapkan dalam program[4].

2.2. Usability

Metode *Usability* berasal dari kata *usable* yang memiliki makna kemampuan untuk digunakan dengan efektif. Rubin dan Chisnell telah mengungkapkan bahwa suatu produk atau sistem dapat dianggap memiliki *Usability* yang baik ketika masalah atau kegagalan dalam penggunaannya dapat diatasi atau dikurangi sebanyak mungkin, dan memberikan manfaat serta kepuasan kepada pengguna [5]. Namun ada banyak sekali definisi mengenai *Usability*. *Usability* didefinisikan oleh ISO (International Organization for Standardization) 9241-11 sebagai kemudahan suatu produk dapat digunakan untuk mencapai tujuan tertentu dan memberikan kepuasan dalam konteks penggunaan tertentu. Efektivitas, efisiensi, dan kepuasan adalah tiga komponen utama kegunaan yang disorot dalam uraian ini. Saat mengevaluasi kegunaan produk, metrik ini sangat penting.

Menurut Jakob Nielsen *Usability* terbagi menjadi lima dimensi, yaitu sebagai berikut:

a. Learnability

Sejauh mana pengguna dapat dengan mudah mempelajari dan mulai menggunakan sistem. Ini berkaitan dengan seberapa cepat pengguna dapat menjadi terampil dalam menggunakan sesuatu dan dapat diukur dari jumlah waktu dan upaya yang diperlukan untuk mencapai tingkat kompetensi. *Learnability* juga mencakup kemampuan pengguna untuk kembali menggunakan sistem setelah tidak menggunakannya dalam jangka waktu tertentu.

b. Efficiency

Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tujuan mereka dengan tepat dan lengkap. Ini dapat diukur dengan waktu yang

diperlukan untuk menyelesaikan tugas atau jumlah usaha, baik kognitif (seperti menemukan lokasi yang tepat) maupun fisik (seperti memindahkan mouse atau memasukkan data).

c. Memorability

Berhubungan dengan kemampuan pengguna untuk mengingat cara menggunakan sistem setelah beberapa waktu tidak menggunakannya. Sistem haruslah mudah diingat, sehingga pengguna yang tidak sering menggunakannya masih dapat mengoperasikannya tanpa perlu belajar ulang.

d. Errors

Tindakan yang tidak mencapai tujuan pengguna. Ini mencakup kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh pengguna selama berinteraksi dengan sistem. Sistem harus memiliki tingkat kesalahan yang rendah, dan jika terjadi kesalahan, pengguna harus dapat memperbaikinya dengan mudah.

e. Satisfaction

Persepsi, perasaan, dan pandangan pengguna tentang produk atau sistem. Ini dapat diukur melalui pertanyaan atau kuesioner untuk mendapatkan umpan balik subjektif pengguna. Kepuasan pengguna juga mencakup manfaat yang diperoleh selama penggunaan produk atau sistem.

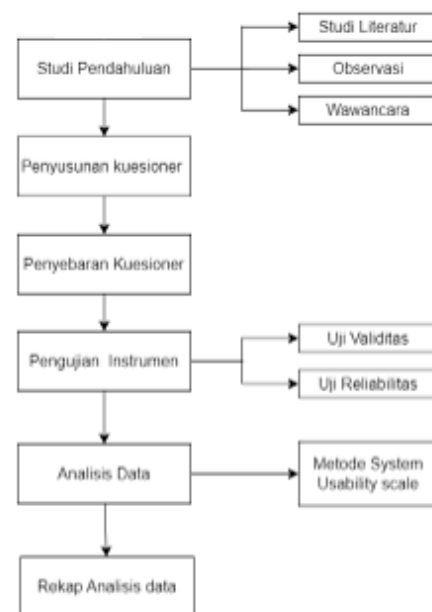
2.3. System Usability Scale

Metode SUS adalah metode yang umum dipakai untuk mengevaluasi mutu sebuah produk, baik dari segi antarmuka maupun fitur-fiturnya. Dalam proses evaluasi ini, metode menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengukur. Metode SUS adalah metode yang umum dipakai untuk mengevaluasi mutu sebuah produk, baik dari segi antarmuka maupun fitur-fiturnya. Dalam proses evaluasi ini, metode menggunakan kuesioner sebagai alat untuk mengukur [6]. Metode SUS menggunakan kuesioner dengan 10 pernyataan dan 5 opsi jawaban dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju untuk menilai kegunaan sistem secara cepat dan sederhana [7]. Pernyataan dalam metode ini terdiri dari 5 pernyataan bersifat positif dan 5 bersifat negative [8]. *System Usability Scale* (SUS) adalah teknik evaluasi *Usability* yang secara

langsung melibatkan penilaian atau pengguna (end user) dalam proses evaluasi *Usability*. Terdapat beberapa keunggulan SUS, Seperti penggunaan skala pengujian yang mudah dimengerti oleh responden, Kemampuan untuk dilakukan dengan jumlah sampel yang kecil namun memberikan hasil yang dapat dipercaya, Dan efektivitas dalam membedakan antara perangkat lunak yang dapat digunakan dengan yang tidak [9].

3. METODE PENELITIAN

Hal pertama yang harus dilakukan adalah menentukan alur penelitian Tujuan dari penyusunan alur penelitian adalah memberikan panduan serta kerangka kerja yang terstruktur untuk melaksanakan sebuah studi. Melalui alur penelitian ini, peneliti dapat merencanakan, menjalankan, dan mengevaluasi data penelitian secara sistematis dan teratur. Gambar 1 menampilkan rangkaian langkah-langkah terperinci yang digunakan dalam penelitian ini.



Sumber : Penulis (2023)

Gambar 1. Alur Penelitian

3.1. Studi Pendahuluan

3.1.1. Observasi

Penulis melakukan observasi di PT. Wijaya Intan Nuryaksa pada tanggal 16 November 2023 yang bertujuan untuk mengetahui kondisi

yang sebenarnya dalam PT. Wijaya Intan Nuryaksa ini mengenai proses absensi di PT. Wijaya Intan Nuryaksa.

3.1.2. Wawancara

Penulis mengadakan pertemuan langsung dengan Bapak Agus Ismiyadi, yang menjabat sebagai Bagian *Human Resource Department* (HRD). Tujuannya adalah untuk mengumpulkan informasi terkait masalah-masalah yang dihadapi oleh karyawan dalam menggunakan aplikasi HRMWincorp di PT. Wijaya Intan Nuryaksa. Wawancara ini dilakukan pada tanggal 16 November 2023 di Kantor HRD PT. Wijaya Intan Nuryaksa yang beralamat di Perum Bolon Asri blok A02, Gonggangan, Bolon, Kec. Colomadu, Kab. Karanganyar, Jawa tengah 57178. Di samping itu, untuk memahami sistem aplikasi absensi karyawan penulis juga melakukan wawancara dengan Bapak Phutut Purnomo, seorang staf di divisi IT, menggunakan aplikasi WhatsApp.

3.1.3. Studi Pustaka

Dengan metodologi ini, penulis mengumpulkan data dari berbagai penulis sambil mencari referensi topik penelitian dalam bentuk jurnal akademik, thesis dan makalah penelitian.

3.2. Penyusunan kuisisioner

Untuk penyusunan kuisisioner penulis menggunakan instrumen yang ada di dalam *System Usability Scale* (SUS). Berikut adalah 10 Instrumen (SUS) pernyataan pada Sistem *Usability Scale* terdapat pada Tabel 1[10].

Tabel 1. Instrumen SUS

No	Pernyataan
1	Saya pikir bahwa saya akan/ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini
2	Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini
3	Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan
4	Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini
5	Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik

6	Saya pikir ada terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam aplikasi ini
7	Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat
8	Saya menemukan aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan
9	Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini
10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi

Sumber :[10]

Dari pernyataan diatas responden akan diminta tanggapan sesuai pengalaman responden dalam penggunaan aplikasi menggunakan skala liekert. Menurut Qomari, skala Likert merupakan alat pengukuran yang dipakai untuk menilai pandangan, opini, atau persepsi individu atau kelompok mengenai suatu peristiwa atau fenomena social[11].

Tabel 2. Skala Likert

Nilai	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

Sumber [11]

3.3. Penyebaran Kuisisioner

3.3.1. Populasi

Semua pengguna aktif dari aplikasi ini adalah karyawan lapangan, yang berjumlah 43 orang. Namun, 105 karyawan kantor tidak termasuk karena mereka termasuk pengguna yang kurang aktif, hanya membuka aplikasi kurang dari 10 kali dalam sebulan. Mereka menggunakan sistem sidik jari untuk absensi.

3.3.2. Sampel

Dalam menetapkan sampel untuk penelitian ini, peneliti menggunakan metode sampling jenuh, yang merupakan teknik di mana seluruh anggota populasi menjadi sampel yang diambil untuk studi[12]. Dalam hal ini, penggunaan sampling jenuh bisa dianggap sebagai sensus, di

mana semua individu dalam populasi menjadi sampelnya. Sampel yang digunakan dalam penelitian terdiri dari 43 hasil survei yang didapat melalui kuesioner yang disebarkan kepada seluruh karyawan lapangan.

3.4. Pengujian Instrumen

3.4.1. Uji Validitas

Dalam uji validitas ini ditentukan kelayakan setiap pernyataan yang digunakan dalam kuesioner. Program SPSS digunakan untuk tujuan ini. Teknik pengujian yang digunakan oleh penulis dalam menguji validitas yaitu korelasi *Bivariate Pearson (Pearson Moment Product)*. Uji signifikansi dilakukan dengan membandingkan koefisien korelasi aritmatika (perhitungan r) dengan nilai kritis r dari tabel untuk derajat kebebasan (df) tertentu. Rumus untuk menentukan df umumnya $N-2$, dimana N mewakili jumlah total pengamatan. Tingkat signifikansi yang digunakan 0,05[12].

Perhitungan dilakukan dengan menggunakan SPSS versi 26. Jika nilai signifikansi (sig) yang dihitung kurang dari 0,05 atau koefisien korelasi (r hitung) yang dihitung lebih besar daripada nilai kritis r dari tabel, maka data dianggap valid. Sebaliknya, apabila sebuah nilai signifikansi lebih besar daripada 0,05 atau koefisien korelasi (r hitung) yang dihitung lebih kecil daripada nilai kritis r dari tabel, maka data dianggap tidak valid.

3.4.2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas setiap item atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini, akan digunakannya rumus *Alpha Cronbach*. Nilai *Alpha Cronbach* lebih besar daripada 0,6 dianggap dapat diandalkan atau reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa alat pengukur memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dan dapat diandalkan untuk menghasilkan hasil penelitian yang konsisten[12].

3.5. Analisis Data

Setelah Melakukan uji instrument Langkah selanjutnya adalah mengkonversi setiap nilai yang diberikan responden menjadi skor SUS dengan Aturan sebagai berikut[13]:

a. Pernyataan dengan nomor ganjil: Skor yang diberikan oleh pengguna akan dikurangi 1.

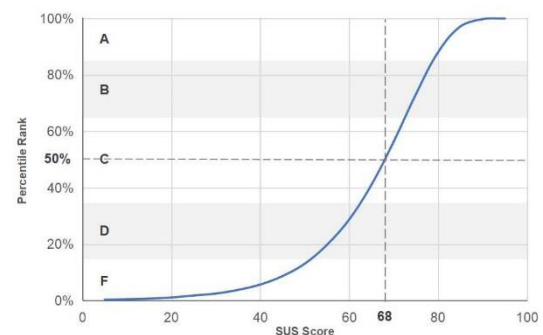
b. Pernyataan dengan nomor genap: Skor akhir, yang awalnya 5, akan dikurangi dengan skor yang diberikan oleh pengguna.

c. Skor akhir SUS diperoleh dengan menjumlahkan skor dari setiap pernyataan, kemudian hasilnya dikalikan dengan 2,5.

Aturan ini berlaku untuk setiap responden. Untuk menghitung skor SUS secara keseluruhan, skor rata-rata dari setiap responden dihitung dengan menjumlahkan semua skor dan membaginya dengan jumlah responden.

3.6. Rekap Hasil

Menurut Jeff Sauro kita dapat melakukan 5 pengukuran terhadap skor SUS mentah, yaitu percentile rank, *Grades*, *Adjectives*, *Acceptable* dan NPS[14]. percentile rank. Persentil adalah metode serupa yang dipakai dokter anak untuk menilai apakah seorang bayi memiliki berat badan di bawah atau di atas standar yang sesuai. Jeff Sauro sudah melakukan pengambilan data yang besar dari banyak pengukuran skor SUS dan "dinormalisasi" untuk memungkinkan kita dalam melakukan penilaian *percentile rank*. *percentile rank* memberi informasi seberapa baik skor SUS kita dibandingkan dengan skorsus yang lain dalam database. Gambar 2 menampilkan peringkat persentil untuk ambang batas skor SUS mentah yang umum.

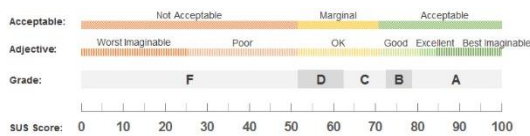


Sumber : [14]

Gambar 2. Percentile rank Skor SUS

Selain *percentile rank* kita juga dapat menukur *Grades Scale*, *Adjectives Rate*,

Acceptable dan *NPS* dari sebuah aplikasi, tetapi pada penilaian aplikasi HRMWincorp peneliti tidak mengukur *NPS*. Pada dasarnya *NPS* atau *Net Promoter Score*, sebuah metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pelanggan dan seberapa cenderung mereka untuk merekomendasikan produk atau layanan kepada orang lain. Hal ini dirasa tidak relevan karena aplikasi HRMWincorp adalah aplikasi internal perusahaan. Berikut adalah gambar penilaian *System Usability Scale*.



Sumber :[14]

Gambar 3. Penilaian *System Usability Scale* (SUS)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Responden

Dengan mempertimbangkan jumlah sampel yang telah ditetapkan, maka total kuesioner yang diberikan kepada responden dalam penelitian ini berjumlah 43. Distribusi kuesioner dilakukan secara langsung dengan memberikan formulir kepada responden. Informasi rinci mengenai jumlah kuesioner yang disebarkan dan dikembalikan dapat dilihat di tabel 3.

Tabel 3. Deskripsi Kuisisioner Responden

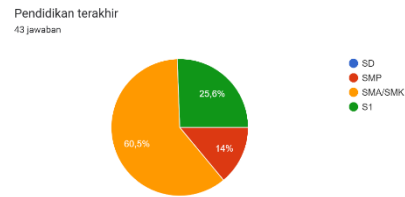
Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang telah disebar	43
Kuesioner yang dikembalikan	43
Kuesioner yang tidak valid	0
Kuesioner yang valid dan dapat dipergunakan	43

Sumber : Penulis (2023)

Dari Tabel 3, terlihat bahwa jumlah kuesioner yang disebarkan dan kembali sama, yaitu sebanyak 43. Oleh karena itu, dalam penelitian pada skripsi ini, terdapat 43 kuesioner yang dapat diolah.

4.2. Deskripsi Responden

4.2.1. Pendidikan Terakhir

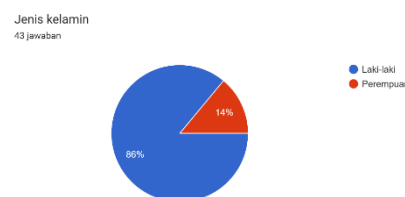


Sumber : Penulis (2023)

Gambar 4. Deskripsi Pendidikan Terakhir Responden

Berdasarkan gambar IV.1, terlihat bahwa mayoritas pengguna aplikasi adalah Lulusan SMA/SMK, dengan jumlah sebanyak 26 (60,5%) orang. Selain itu, terdapat juga pengguna dari tingkat S1 sebanyak 11 (25,6%) orang, dan terakhir SMP terdapat hanya 6 (14%) orang

4.2.2. Jenis Kelamin

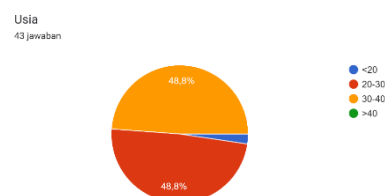


Sumber : Penulis (2023)

Gambar 5. Deskripsi Jenis Kelamin Responden

Berdasarkan gambar IV.2, terlihat bahwa persentase jenis kelamin perempuan adalah 6 orang dengan presentase 14% sementara jenis kelamin perempuan mencapai 37 orang dengan presentase 86%. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini adalah laki laki.

4.2.3. Usia



Sumber : Penulis (2023)

Gambar 6. Deskripsi Usia Responden

Berdasarkan gambar IV.3, dapat dilihat pengguna aplikasi usia <20 Tahun sebanyak

2,3%, usia 20-30 Tahun sebanyak 48,8%, usia 30-40 Tahun sebanyak 48,8%.

4.3. Hasil Kuisioner Sistem Usability Scale

Berikut adalah jawaban responden terhadap Instrumen pernyataan Sistem Usability scale

Tabel 4. Hasil Kuisioner SUS

R	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10
R1	3	3	3	2	3	3	5	1	3	2
R2	3	2	5	3	2	3	5	2	5	3
R3	5	1	5	1	4	2	5	2	4	2
R4	3	2	3	2	4	2	4	3	4	3
R5	4	3	3	2	2	3	4	2	3	2
R6	5	3	5	3	4	2	4	2	5	4
R7	4	1	4	1	3	4	3	3	4	1
R8	5	2	4	3	3	3	4	1	4	1
R9	5	1	3	1	3	3	5	1	5	3
R10	5	3	3	2	3	3	4	2	3	1
R11	3	2	4	2	3	3	5	1	4	3
R12	4	2	5	3	3	3	4	2	4	2
R13	5	1	5	1	2	4	5	2	4	2
R14	4	2	5	2	3	4	5	1	5	1
R15	5	3	3	1	3	4	4	2	3	1
R16	5	1	5	3	2	3	5	1	5	2
R17	4	2	4	2	4	2	5	2	4	1
R18	4	2	5	2	3	3	4	1	5	3
R19	3	2	5	1	4	4	4	2	5	1
R20	4	1	4	2	2	3	2	2	3	1
R21	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2
R22	3	1	4	1	4	2	4	2	3	3
R23	4	3	4	4	4	3	4	1	5	2
R24	4	4	2	4	5	2	4	2	4	4
R25	3	3	4	2	4	2	4	2	5	2
R26	4	1	4	1	4	1	4	1	4	1
R27	3	2	5	2	4	2	4	1	3	1
R28	3	2	5	2	4	1	4	2	5	1
R29	4	2	4	1	4	2	5	2	4	1
R30	4	2	5	1	5	2	5	2	4	2
R31	4	2	5	2	3	2	3	2	4	1
R32	4	1	4	2	5	2	5	2	4	1
R33	3	1	5	1	5	1	4	2	5	2
R34	4	1	4	2	4	1	5	2	4	3
R35	4	2	4	3	4	2	5	2	5	3

R36	5	2	5	3	4	3	5	2	4	1
R37	5	2	4	2	4	3	5	1	5	2
R38	4	2	4	2	5	2	4	2	5	1
R39	3	2	4	2	1	2	3	2	5	2
R40	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2
R41	5	2	5	1	4	1	4	1	5	2
R42	5	1	5	1	3	3	5	2	4	2
R43	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1

Sumber : Penulis (2023)

4.4. Uji Instrumen

4.4.1. Uji Validitas

Berikut merupakan kriteria yang digunakan dalam pengujian validitas konstruk[12]:

1. Apabila nilai r hitung (Korelasi Item-Total yang Dikoreksi) \geq nilai r tabel (dengan tingkat signifikansi 0,05), maka berarti alat ukur atau item pernyataan tersebut memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total (dianggap valid).
2. Sebaliknya, jika nilai r hitung (Korelasi Item-Total yang Dikoreksi) \leq nilai r tabel (dengan tingkat signifikansi 0,05), maka alat ukur atau item pernyataan tersebut tidak memiliki korelasi yang signifikan dengan skor total (dianggap tidak valid).

Untuk mengetahui r tabel dari data yang kita punya kita perlu mencari nilai degree of freedom (df) dengan cara jumlah responden di kurangi dua. Jumlah responden pada penelitian ini adalah 43 maka nilai df pada data penelitian ini adalah 41. dari nilai tersebut kita dapat mengetahui r tabel dengan gambar tabel dibawah ini:

DISTRIBUSI NILAI r_{tabel} SIGNIFIKANSI 5% dan 1%

N	The Level of Significance		N	The Level of Significance	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Sumber : [15]

Gambar 7. Distribusi nilai R_{tabel}

Dari gambar tabel di atas dapat diketahui r_{tabel} dari 43 responden adalah 0,308. Jika nilai r yang dihitung melebihi 0,308, maka dapat disimpulkan bahwa alat ukur ini valid. Sebaliknya, jika nilai r yang dihitung kurang dari 0,308, maka alat ukur dianggap tidak valid. Informasi lebih lanjut mengenai hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 5 berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Q	Rhitung	R_{tabel}	Hasil	status
Q1	0,401	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q2	0,636	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q3	0,639	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q4	0,532	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q5	0,453	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q6	0,395	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q7	0,477	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q8	0,443	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	

Q9	0,486	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	
Q10	0,32	0,308	Rhtg>	Valid
			Rtbl	

Sumber : Penulis (2023)

4.4.2. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas menggunakan SPSS dapat dilihat pada table 6

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
.616	10

Sumber : Penulis (2023)

4.5. Evaluasi Sistem Usability Scale

Untuk melakukan evaluasi *System Usability Scale* Aplikasi HRMWinCorp adalah dengan cara mengolah hasil kuisioner yang terdapat di table 4 diatas dengan menggunakan aturan SUS yang sudah di jelaskan di bab metode penelitian. dari situ kita akan mendapatkan hasil seperti berikut.

Tabel 7. Hasil pengolahan data menggunakan aturan SUS

Responden	jumlah	Nilai SUS
R1	26	65
R2	27	67,5
R3	35	87,5
R4	26	65
R5	24	60
R6	29	72,5
R7	28	70
R8	30	75
R9	32	80
R10	27	67,5
R11	28	70
R12	28	70
R13	31	77,5
R14	32	80
R15	27	67,5
R16	32	80

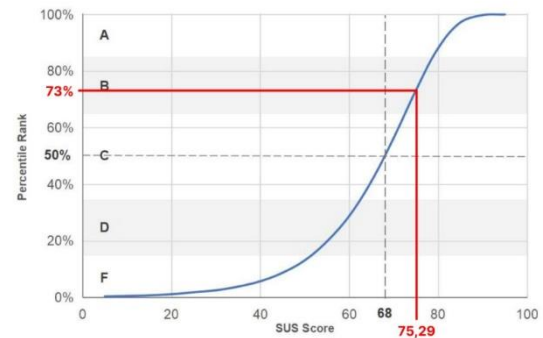
R17	32	80
R18	30	75
R19	31	77,5
R20	26	65
R21	22	55
R22	29	72,5
R23	28	70
R24	23	57,5
R25	29	72,5
R26	35	87,5
R27	31	77,5
R28	33	82,5
R29	33	82,5
R30	34	85
R31	30	75
R32	34	85
R33	35	87,5
R34	32	80
R35	30	75
R36	32	80
R37	33	82,5
R38	33	82,5
R39	26	65
R40	23	57,5
R41	36	90
R42	33	82,5
R43	40	100
Rata-rata		75,29

Sumber : Penulis (2023)

Setelah merata-rata penilaian skor sus masing-masing responden, Skor sus yang didapatkan oleh aplikasi HRMWincorp ini adalah 75,29.

4.6. Rekap Hasil Evaluasi

4.6.1. Precentile rank



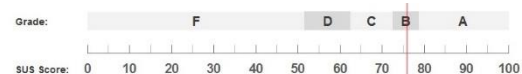
Sumber : Penulis (2023)

Gambar 8. Kurva SUS dalam Persentil

Skor rata-rata (pada persentil ke-50) adalah 68. Artinya, skor SUS mentah di atas 68 dianggap di atas rata-rata dan di bawah 68 dianggap di bawah rata-rata. Pada penelitian ini skor SUS aplikasi HRMWincorp sebesar 75,29 berada pada persentil ke-73 hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi HRMWincorp mendapat skor lebih baik dari 73% skor pada umumnya.

4.6.2. Grade

Langkah interpretasi lain yang terkait erat dengan peringkat persentil adalah menggunakan sistem penilaian berbasis *grade*. Metode penilaian ini bertujuan untuk mengelompokkan skor SUS ke dalam kategori A-F. *Grade A* menggambarkan kinerja yang superior, sedangkan *F* menandakan kinerja yang tidak memadai, dengan *C* mewakili kategori rata-rata atau cukup.



Sumber : Penulis (2023)

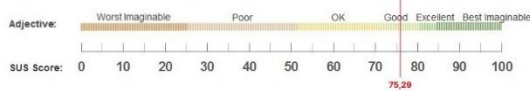
Gambar 9. Skor SUS dalam skala *Grade*

Hasil skor SUS dalam penelitian ini adalah 75,29. Jika dianalisis dalam konteks skala *grade* yang tertera pada gambar sebelumnya, ini menempatkannya pada kategori *Grade B* yang menunjukkan bahwa skornya sangat baik.

4.6.3. Adjective

Dalam sistem skala ini, aplikasi akan diklasifikasikan dengan kata-kata yang merepresentasikan skornya, seperti *Best*

Imaginable, Excellent, Good, Ok, Poor, dan Worst Imaginable



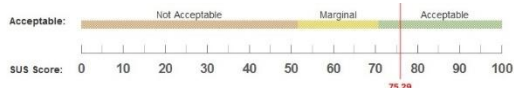
Sumber : Penulis (2023)

Gambar 10. Skor SUS dalam skala Adjective

Dengan skor SUS sebesar 75,29 pada penelitian yang dilakukan, aplikasi absensi HRMWincorp dikategorikan sebagai good dalam skala Adjective. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi tersebut dianggap sangat baik, menunjukkan bahwa aplikasi tersebut sudah memenuhi standar *Usability* yang diharapkan.

4.6.4. *Acceptable*

Langkah selanjutnya dalam menafsirkan hasil dari *System Usability Scale* (SUS) adalah menggunakan istilah "*Acceptable*" atau "*Not Acceptable*". Apabila skor SUS melebihi 71,1, itu dianggap "*Acceptable*", namun jika skor berada di bawah 51,6, dianggap "*Not Acceptable*". Rentang skor antara 51,7 hingga 71,0 dianggap "*marginal*", artinya berada dalam batas antara diterima dan tidak diterima. Terdapat ilustrasi skala *Acceptability* di bawah ini yang menjelaskan hal ini lebih lanjut.



Sumber : Penulis (2023)

Gambar 11. Skor SUS dalam skala *Acceptable*

Dengan skor SUS sebesar 75,29, aplikasi ini akan tergolong ke dalam kategori "*Acceptable*". Klasifikasi ini berdasarkan pedoman yang menyatakan bahwa skor SUS di atas 71,1 dianggap dapat diterima. Dengan demikian, skor yang melebihi ambang batas tersebut menunjukkan bahwa mayoritas pengguna cenderung merasa positif terhadap pengalaman penggunaan aplikasi ini. Ini menandakan bahwa secara umum, pengguna merespons aplikasi dengan baik dan memiliki persepsi yang baik terhadap tingkat kegunaan dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

5. KESIMPULAN

Aplikasi HRMWincorp meraih nilai skor SUS sebesar 75,29, menempatkannya pada percentile rank ke-73, menunjukkan penilaian di atas rata-rata sebanyak 73%. Dalam kriteria Grade Scale, aplikasi ini memperoleh peringkat Grade B, menegaskan kualitas yang baik dengan ruang untuk peningkatan lebih lanjut. Dalam skala Adjective, aplikasi ini dinilai sebagai baik, menunjukkan kepuasan pengguna yang tinggi dan memenuhi standar usability yang diharapkan. Selain itu, kategorisasi aplikasi sebagai "*Acceptable*" dalam skala Acceptable menunjukkan penerimaan yang positif dari pengguna terhadap aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ida Ayu Kade Shanti Dewi, "Evaluasi Usability Pada Fitur Absensi Aplikasi Human Capital Database Pt. Gapura Angkasa Cab. Denpasar (SHUCADA) Dengan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)," Prodi Manajemen Bisnis International, Politeknik Negeri Bandung, Bandung, 2023.
- [2] Gilang Ramadhan, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Talent Menggunakan System Usability Scale (SUS) di Astra Credit Company Jambi," Program Studi Sistem Informasi, Universitas Jambi, Jambi, 2023.
- [3] A. Munawar, U. Hayati, and R. D. Dana, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kehadiran Pegawai Berbasis Android Menggunakan Metode System Usability Scale," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 7, no. 1, pp. 255–261, 2023.
- [4] K. Anwar, "Urgensi evaluasi dalam proses pembelajaran," *Rausyan Fikr: Jurnal Pemikiran Dan Pencerahan*, vol. 17, no. 1, 2021.
- [5] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018.
- [6] K. V. Pedjaga, A. Lahinta, and D. Novian, "Pengukuran Kualitas Usability Pada Aplikasi Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *Diffusion: Journal of Systems and Information Technology*, vol. 1, no. 2, pp. 33–43, 2021.
- [7] S. Suryayusra, "Analisis E-learning Universitas Muhammadiyah Palembang Pada Mahasiswa Menggunakan Metode System Usability Scale," *Jurnal Pengembangan Sistem Informasi Dan Informatika*, vol. 3, no. 3, pp. 116–126, 2022.

- [8] L. B. Herdianto, "Evaluation Of The E-Learning System Of Pt. Otak Kanan Through Blackbox Testing And System Usability Scale (Sus)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3, Aug. 2023, doi: 10.23960/jitet.v11i3.3065.
- [9] U. Ependi, T. B. Kurniawan, and F. Panjaitan, "System usability scale vs heuristic evaluation: a review," *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer*, vol. 10, no. 1, pp. 65–74, 2019.
- [10] U. Ependi, A. Putra, and F. Panjaitan, "Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi administrasi penduduk menggunakan teknik system usability scale," *Register: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, vol. 5, no. 1, pp. 63–76, 2019.
- [11] N. Asnawi, "Pengukuran usability aplikasi google classroom sebagai E-learning menggunakan USE questionnaire (studi kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA)," *Research: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, vol. 1, no. 1, pp. 17–21, 2018.
- [12] A. Prayudi, "Pengaruh gaya kepemimpinan transformasional terhadap kinerja karyawan dengan motivasi kerja sebagai variabel intervening (studi pada karyawan pd. Pembangunan kota binjai)," *Jurnal Manajemen*, vol. 1, no. 2, pp. 63–72, 2020.
- [13] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website UNRIYO)," *Respati*, vol. 13, no. 1, 2018.
- [14] Jeff Sauro, "5 Ways to Interpret a SUS Score," *Measuring U*, Sep. 19, 2018.
- [15] Nabilah Auliya Hasna, "Penerapan Strategi Problem-Posing Learning dengan Media Video dalam Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi," Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Departemen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Pendidikan Indonesia., Bandung, 2020.