

EVALUASI *USABILITY* APLIKASI ABSENSI DIGITAL PADA BADAN PUSAT STATISTIK KABUPATEN MANOKWARI MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM USABILITY SCALE*

USABILITY EVALUATION OF DIGITAL ATTENDANCE APPLICATIONS AT THE CENTRAL STATISTICS AGENCY OF MANOKWARI REGENCY USING THE SYSTEM USABILITY SCALE METHOD

Josua Josen A. Limbong¹, Duta Rael Bintang Pratama²

¹Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Indonesia

²Teknik Komputer, Universitas Papua, Manokwari, Indonesia

jjj.limbong@unipa.ac.id, dutareal58@gmail.com

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima tgl bln thn

Direvisi tgl bln thn

Disetujui tgl bln thn

Key Words:

Usability

Digital Attendance

System Usability Scale

Application Evaluation

Kata Kunci:

Usability

Absensi Digital

System Usability Scale

Evaluasi Aplikasi

ABSTRACT

The development of information technology has encouraged the digitization of employee attendance systems, including at the Central Bureau of Statistics (BPS) Manokwari which implements a fingerprint-based digital attendance application. Although it aims to improve the efficiency and accuracy of attendance recording, this application still faces various obstacles, such as dependence on internet connection, less than optimal interface display, and compatibility issues with user devices. This study aims to evaluate the usability level of the BPS Manokwari digital attendance application using the System Usability Scale (SUS) method. This method is used to measure aspects of learnability, efficiency, memorability, errors, and satisfaction based on user experience.

This study involved 35 respondents who were permanent employees of BPS Manokwari. Data was collected through SUS questionnaire, then analyzed using SPSS software. The evaluation results show that the digital attendance application obtained a score of 68.42 in SUS, which falls into the Marginal High category. Although this application has functioned to meet the needs of employees, there is still significant room for improvement to achieve higher usability quality, especially in the aspects of ease of use and interface appearance. Based on the results of the analysis, this research provides recommendations for improvement to increase efficiency and user comfort in accessing the application.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong digitalisasi sistem absensi pegawai, termasuk di Badan Pusat Statistik (BPS) Manokwari yang mengimplementasikan aplikasi absensi digital berbasis *fingerprint*. Meskipun bertujuan meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan kehadiran, aplikasi ini masih menghadapi berbagai kendala, seperti ketergantungan pada koneksi internet, tampilan antarmuka yang kurang optimal, serta masalah kompatibilitas dengan

perangkat pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi absensi digital BPS Manokwari menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Metode ini digunakan untuk mengukur aspek *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* berdasarkan pengalaman pengguna. Penelitian ini melibatkan 35 responden yang merupakan pegawai tetap di BPS Manokwari. Data dikumpulkan melalui kuesioner SUS, kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak SPSS. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi absensi digital memperoleh skor 68,42 dalam SUS yang masuk dalam kategori Marginal High. Meskipun aplikasi ini telah berfungsi untuk memenuhi kebutuhan pegawai, masih terdapat ruang perbaikan yang signifikan untuk mencapai kualitas *usability* yang lebih tinggi, terutama dalam aspek kemudahan penggunaan dan tampilan antarmuka. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengguna dalam mengakses aplikasi.

Koresponden:

Josua Josen A. Limbong, S.Kom., M.Kom
Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Papua, Manokwari, Papua Barat
Jl. Gunung Salju, Amban, Manokwari, Papua Barat, 98314
Email : jj.limbong@unipa.ac.id

1. PENDAHULUAN

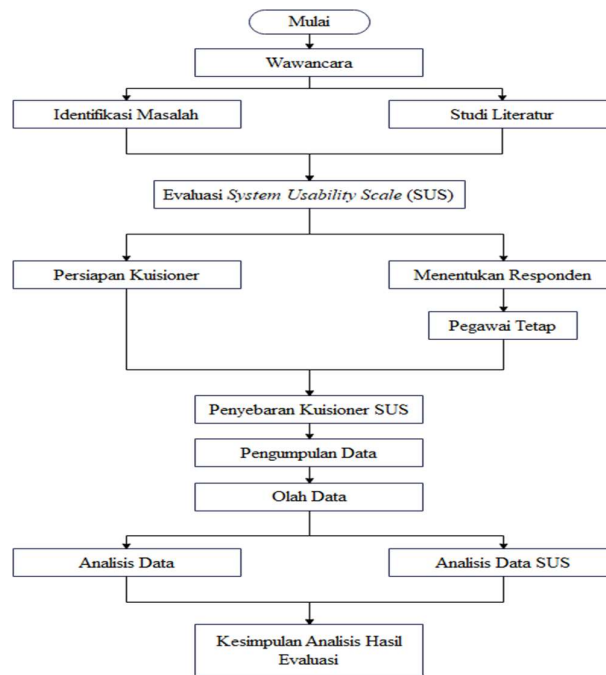
Kemajuan teknologi informasi telah mendorong digitalisasi berbagai aspek kerja, termasuk sistem absensi pegawai. Badan Pusat Statistik (BPS) Manokwari telah mengadopsi aplikasi absensi digital berbasis *fingerprnt* untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan kehadiran. Namun, implementasi aplikasi ini masih menghadapi beberapa kendala, seperti delay aplikasi pada saat absensi dikarenakan masalah koneksi internet, tampilan antarmuka yang kurang optimal, serta masalah fitur informasi yang tidak berpengaruh terhadap keefesienan penggunaan. yang dimana hal ini dapat menghambat laju akses dan kepuasan pegawai BPS Manokwari meskipun teknologi ini menawarkan berbagai kemudahan. Keberhasilan implementasinya sangat bergantung pada tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi tersebut oleh para penggunanya.

Keberhasilan aplikasi absensi digital sangat bergantung pada tingkat *usability* yang memengaruhi kenyamanan dan efektivitas penggunaannya. *Usability* adalah aspek penting yang menentukan apakah sebuah aplikasi dapat diterima dan digunakan secara efektif oleh pengguna. Metode *system usability scale (SUS)* merupakan alat yang banyak digunakan untuk mengukur dan mengevaluasi kegunaan suatu sistem atau aplikasi. SUS tidak hanya memberikan penilaian secara keseluruhan, tetapi juga memungkinkan untuk menganalisis lima aspek utama yang berpengaruh pada pengalaman pengguna, yaitu *learnability*, *error rate*, *memorability*, *efficiency*, dan *satisfaction*.

Penelitian ini menggunakan data dari 35 responden yang merupakan pegawai tetap Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Manokwari untuk mengevaluasi aplikasi absensi digital pegawai. Dengan menerapkan kelima variabel dalam metode *System Usability Scale (SUS)*, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang memerlukan perbaikan, dan memberikan rekomendasi pengembangan guna meningkatkan kegunaan aplikasi dan kepuasan pengguna.

2. METODE

Metode Penelitian ini dilakukan dengan menjelaskan tahapan-tahapan dalam penelitian yang dilakukan seperti pengumpulan data, studi literatur hingga hasil penelitian berupa kesimpulan. Berikut tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan :



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Studi Pendahuluan

2.1.1 Wawancara

Tahapan pertama yang di lakukan penulis adalah wawancara dengan narasumber yang memiliki kompetensi dan relevansi terhadap penelitian ini, Wawancara dilakukan sebanyak 3 kali sejak tanggal 6-8 Juni 2024 untuk menggali informasi yang mendalam terkait permasalahan penelitian, khususnya mengenai penerapan dan kendala penggunaan aplikasi absensi digital dilingkungan Badan Pusat Statistik Kabupaten Manokwari.

2.1.2 Studi Literatur

Tahapan selanjutnya dengan mengumpulkan informasi dari sumber-sumber yang relevan dalam mendefinisikan masalah melalui jurnal penelitian sebelumnya yang erat kaitannya dengan penelitian yang sedang dilakukan. Hal ini bertujuan untuk meninjau kembali penelitian terdahulu mengenai *System Usability Scale (SUS)*. Hasil dari studi literatur ini berupa evaluasi yang berfokus pada penilaian terhadap aktivitas yang telah dilakukan.

2.2 Penyusunan Kuisisioner

Penyusunan Kuisisioner SUS ini dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner SUS yang memiliki 10 butir Pernyataan menggunakan instrument yang penulis tulis didalam *System Usability Scale (SUS)*. Berikut 10 butir instrument terdapat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Instrumen SUS

No.	Pernyataan/Statements
S1	Saya berfikir saya akan lebih sering mengoperasikan Aplikasi Presensi BPS

S2	Saya menemukan bagian dari Aplikasi Presensi BPS ini, yang kompleks dan tidak diperlukan
S3	Saya merasa Aplikasi Presensi BPS mudah untuk dioperasikan
S4	Saya merasa saya akan membutuhkan orang lain dalam mengoperasikan Aplikasi Presensi BPS
S5	Saya menemukan bahwa Aplikasi Presensi BPS ini sudah di integrasi dengan baik
S6	Saya merasa bahwa Aplikasi Presensi BPS ini ada banyak ketidak konsistenan, tidak serasi pada aplikasi seperti tombol warna dan lain
S7	Saya merasa orang lain akan memahami cara mengoperasikan Aplikasi Presensi BPS ini dengan cepat.
S8	Saya menemukan bahwa Aplikasi Presensi BPS ini rumit untuk dioperasikan
S9	Saya merasa sangat yakin untuk mengoperasikan Aplikasi Presensi BPS ini
S10	Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya dapat memulai mengoperasikan aplikasi ini

Berdasarkan pernyataan pada tabel 2.1 para pegawai akan diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi absensi digital BPS dengan menggunakan skala Likert yang telah disajikan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Skala Likert

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

2.3 Penyebaran Kuisisioner

2.3.1 Populasi

Penelitian ini menggunakan populasi khusus sebagai objek kajian yaitu seluruh pegawai tetap Badan Pusat Statistik (BPS) yang menggunakan aplikasi absensi digital di kantor BPS Kabupaten Manokwari. Populasi dalam penelitian ini merupakan kumpulan subjek dengan karakteristik khusus yang telah ditetapkan peneliti untuk dianalisis, dipelajari, dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan.

2.3.2 Sampel

Pada penelitian ini sampel dari populasi yang telah teridentifikasi yaitu keseluruhan pegawai tetap BPS yang terdiri dari 35 responden. Data populasi ini diperoleh melalui informasi dari tim bagian integrasi pengolahan dan diseminasi statistik (IPDS) atau yang memantau keaktifan pegawai pada aplikasi absensi digital BPS, penentuan sampel ini menggunakan teknik purposive sampling, yang dimana cocok untuk berbagai populasi akan tetapi efektif diterapkan pada sampel yang berukuran kecil dan populasi bersifat homogen, selain itu teknik ini memudahkan penelitian karena memungkinkan penulis untuk menganalisis seluruh data yang telah dikumpulkan secara menyeluruh.

2.4 Pengujian Instrumen

2.4.1 Uji Validitas

Uji Validitas merupakan metode untuk memastikan bahwa instrumen penelitian seperti kuisioner memiliki tingkat ketepatan dan akurasi dalam mengukur variabel yang diteliti. Uji ini dilakukan untuk memastikan setiap pertanyaan dalam kuisioner telah tervalidasi dengan baik dalam penelitian seperti yang tertera pada rumus dibawah ini, perhitungan ini dilakukan dengan menggunakan *tools* SPSS versi 25.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{N \sum X^2 - (\sum X)^2} \sqrt{N \sum y^2 - (\sum y^2)}}$$

Keterangan :

r_{xy}	= Koefisien korelasi antara skor butir (x) dengan skor butir (y)
N	= Banyaknya responden
$\sum x$	= Jumlah skor variable (x)
$\sum y$	= Jumlah skor variable (y)
$\sum y^2$	= Jumlah kuadrat skor variable (Y)
$\sum x^2$	= Jumlah kuadrat skor variable (X)

2.4.2 Uji Reliabilitas

Uji Realibilitas berfungsi untuk mengukur sejauh mana konsistensi suatu alat ukur, yakni apakah alat tersebut dapat menghasilkan nilai yang stabil dan konsisten jika pengukuran dilakukan berulang kali, pengujian reliabilitas dilakukan dengan metode *internal consistency*, dimana subjek penelitian dilakukan satu kali saja. Dalam pengujian reliabilitas memakai rumus Pengujian kehandalan variabel atau item menggunakan uji Cronbach Alpha 0,60. Apabila nilai r dihitung > 0,60, berarti variabel dan item yang diukur bersifat handal. Suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai r hitung lebih besar dari Cronbach alpha 0,60.

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan :

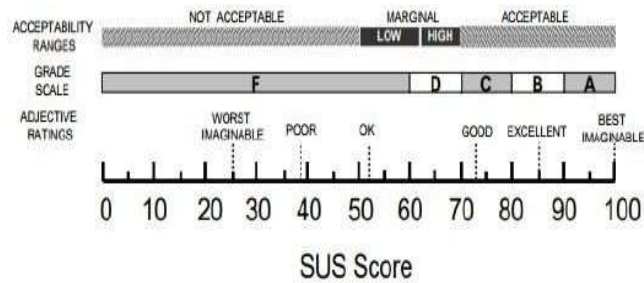
r_{ac}	= Koefisien reliabilitas alpha cronbach
K	= Banyak butir/item pertanyaan
σb^2	= Jumlah/total varians per-butir/item pertanyaan
σt^2	= Jumlah atau total varians

2.5 Analisis Data

Setelah pengujian instrumen selesai dilakukan, langkah selanjutnya adalah mengonversi nilai yang diperoleh dari responden menjadi skor SUS sesuai dengan aturan yang ditetapkan :

1. Setiap pertanyaan dengan kalimat notasi negatif bernomor ganjil (1,3,5,7,9) yang didapat dari skor pengguna nilai nya akan dikurangi 1
2. Setiap pertanyaan dengan kalimat bertonasi positif bernomor genap (2,4,6,8,10) skor akhir yang didapat dari nilai 5 akan dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna
3. Untuk mendapatkan skor SUS secara keseluruhan maka jumlah nilai dari proses 1 dan 2 dikalikan 2,5. Hasil perhitungan yang didapatkan rentang nilai 0-100.

Berikut adalah Skor menggunakan Metode *System Usability Scale* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. System Usability Scale Score

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengumpulan Data

Pada penelitian ini proses pengumpulan data dilakukan melalui kuisioner *google form* yang melibatkan 35 responden yang merupakan pegawai tetap BPS dan semua responden tersebut telah mengisi kuisioner dengan lengkap. Setelah data terkumpul, selanjutnya adalah melakukan pendataan dan konversi terhadap jawaban yang diberikan oleh responden. Untuk pernyataan SUS dengan pernyataan notasi positif, skor yang diberikan adalah 5,4,3,2,1, sedangkan untuk pernyataan dengan notasi negatif, skor yang diberikan adalah 1,2,3,4,5. Hasil pengumpulan data dari responden akan di jelaskan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3.1 Skor Asli Responden

No.	Responden	L/P	Skor Asli										Jumlah
			S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Responden 1	L	5	2	5	5	5	4	5	2	5	1	39
2	Responden 2	L	5	3	5	1	4	4	5	3	5	2	37
3	Responden 3	L	4	1	5	1	4	1	5	1	2	2	26
4	Responden 4	P	5	3	4	2	4	4	4	3	4	2	35
5	Responden 5	P	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	30
6	Responden 6	P	5	5	5	5	4	4	4	2	4	4	42
7	Responden 7	P	4	2	5	1	4	3	4	2	4	2	31
8	Responden 8	L	5	3	4	3	4	4	4	2	5	3	37
9	Responden 9	L	4	3	3	2	3	3	4	3	4	4	33
10	Responden 10	P	4	4	4	2	4	2	4	2	4	4	34
11	Responden 11	P	5	2	5	2	4	1	3	1	5	1	29
12	Responden 12	P	4	4	5	2	5	3	5	2	5	3	38
13	Responden 13	L	4	2	5	1	4	4	4	2	4	2	32
14	Responden 14	P	5	4	4	2	4	3	4	2	4	4	36
15	Responden 15	L	4	3	3	2	4	2	4	1	4	1	28
16	Responden 16	L	5	2	5	2	5	2	5	5	5	2	38
17	Responden 17	P	4	1	4	2	4	2	4	1	5	1	28
18	Responden 18	P	5	2	4	2	3	3	4	1	1	2	27

19	Responden 19	L	5	1	5	1	5	4	4	2	5	1	33
20	Responden 20	L	5	4	4	3	3	3	3	3	3	2	33
21	Responden 21	P	3	2	3	4	3	3	2	3	3	1	27
22	Responden 22	L	5	4	5	5	4	3	4	2	4	5	41
23	Responden 23	L	4	2	5	2	4	2	4	2	4	4	33
24	Responden 24	L	5	4	4	4	5	2	4	5	5	1	39
25	Responden 25	P	5	4	5	5	5	3	4	1	4	4	40
26	Responden 26	P	5	2	4	2	4	2	4	5	4	2	34
27	Responden 27	L	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2	31
28	Responden 28	L	4	2	3	2	4	3	4	2	4	4	32
29	Responden 29	L	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4	41
30	Responden 30	L	5	3	5	2	5	5	5	5	5	4	44
31	Responden 31	L	5	2	3	2	4	2	4	2	5	2	31
32	Responden 32	L	5	2	5	2	4	2	4	5	4	4	37
33	Responden 33	L	4	4	4	2	5	4	5	5	5	3	41
34	Responden 34	L	4	4	4	4	4	5	4	5	4	5	43
35	Responden 35	P	2	3	1	1	3	3	1	3	2	3	22
Jumlah per S			156	96	147	86	143	103	140	94	144	93	1202

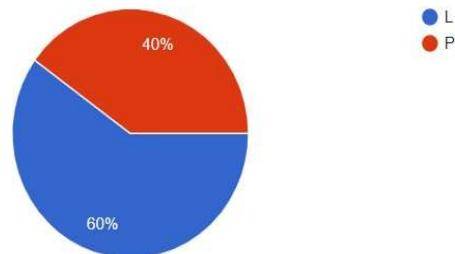
3.2 Deskripsi Responden

3.2.1 Deskripsi Berdasarkan Jenis Kelamin

Dapat dilihat pada gambar 3.1 pegawai tetap BPS yang mengisi kuisioner lebih dominan berjenis kelamin laki-laki sebanyak 60% sedangkan yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 40%.

Jenis Kelamin.

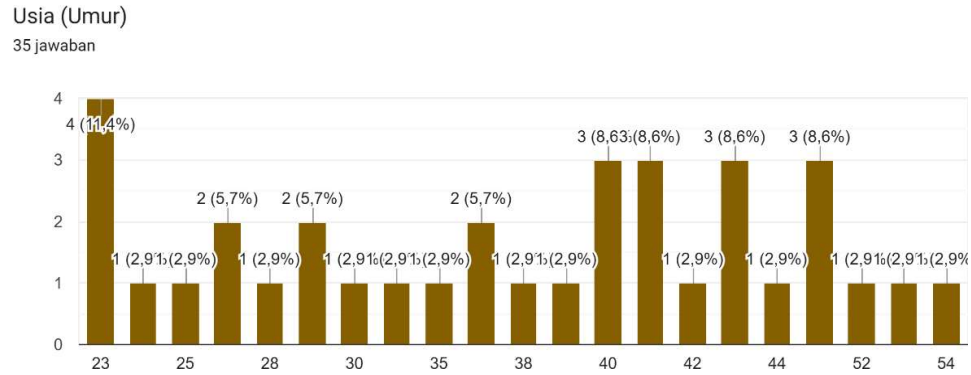
35 jawaban



Gambar 3 Responden berdasarkan jenis kelamin

3.2.2 Deskripsi Berdasarkan Umur

Pada gambar 4, dapat diketahui pengisian kuisioner berdasarkan umur, responden cenderung didominasi oleh usia muda, khususnya 23 tahun, yang memiliki % (presentase terbanyak). Sementara itu, distribusi usia lainnya cukup merata, dengan sebagian besar responden berada di rentang usia 23-54 tahun.



Gambar 4. Diagram Responden Berdasarkan Umur

3.3 Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Kuisisioner

3.3.1 Uji Validitas

Hasil uji validitas berdasarkan data yang terkumpul terdapat pernyataan yang sama kepada 35 responden pengguna aplikasi absensi digital BPS, dihitung menggunakan Rumus kolerasi *pearson*. Uji validitas dapat dikatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel. Pada pengujian validitas, nilai r tabel digunakan taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 35, maka nilai r tabel yang di dapatkan sebesar 0,44. Berikut penjabaran hasil r hitung dan r tabel untuk 10 pernyataan yang terdapat pada kuisisioner SUS dirujuk pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.2 Hasil Uji Validitas

Item	r -Hitung	r -Tabel	Keterangan
S1	0,563	0,344	VALID
S2	0,592	0,344	VALID
S3	0,498	0,344	VALID
S4	0,548	0,344	VALID
S5	0,594	0,344	VALID
S6	0,564	0,344	VALID
S7	0,547	0,344	VALID
S8	0,523	0,344	VALID
S9	0,511	0,344	VALID
S10	0,523	0,344	VALID

Berdasarkan uji validitas di atas, maka didapatkan r hitung $>$ r tabel sehingga semua butir item dinyatakan valid dan layak untuk pengumpulan data penelitian.

3.3.2 Uji Reliabilitas

Setelah butir-butir instrumen di uji validitas maka selanjutnya dilakukan uji tingkat kehandalan. Hasil uji reliabilitas yang diperoleh dari kuisisioner SUS dengan data dari 35 responden, kemudian uji reliabilitas dikatakan reliabel/handal jika r hitung $>$ r table. Berikut merupakan hasil penjabaran uji reliabilitas dapat dilihat pada gambar 5.

→ Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.713	10

Gambar 5. Uji Reliabilitas

Kuesioner dikatakan reliabel jika *Cronbach's Alpha* > 0,6. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas didapatkan Nilai *Cronbach's Alpha* 0,713 yang berarti > 0,6 sehingga semua instrumen tersebut dikatakan reliabel dan konsisten sebagai alat pengumpul data penelitian.

3.4 Hasil Olah Data Kuisisioner

Setelah dilakukan pengumpulan data, uji reliabilitas dan uji validitas dinyatakan valid, selanjutnya adalah menghitung hasil olah data kuisisioner dengan data sebagai berikut :

Tabel 3. 4 Hasil olah data kuisisioner

No	Responden	Skor Ganjil	Skor Genap	Skor Sus	Hasil Sus 2.5
1	Responden 1	20	11	31	77,5
2	Responden 2	19	12	31	77,5
3	Responden 3	15	19	34	85
4	Responden 4	16	11	27	67,5
5	Responden 5	15	15	30	75
6	Responden 6	17	5	22	55
7	Responden 7	16	15	31	77,5
8	Responden 8	17	10	27	67,5
9	Responden 9	13	10	23	57,5
10	Responden 10	15	11	26	65
11	Responden 11	17	18	35	87,5
12	Responden 12	19	11	30	75
13	Responden 13	16	14	30	75
14	Responden 14	16	10	26	65
15	Responden 15	14	16	30	75
16	Responden 16	20	12	32	80
17	Responden 17	16	18	34	85
18	Responden 18	12	15	27	67,5
19	Responden 19	19	16	35	87,5

20	Responden 20	13	10	23	57,5
21	Responden 21	9	12	21	52,5
22	Responden 22	17	6	23	57,5
23	Responden 23	16	13	29	72,5
24	Responden 24	18	9	27	67,5
25	Responden 25	18	8	26	65
26	Responden 26	16	12	28	70
27	Responden 27	16	15	31	77,5
28	Responden 28	14	12	26	65
29	Responden 29	16	5	21	52,5
30	Responden 30	20	6	26	65
31	Responden 31	16	15	31	77,5
32	Responden 32	17	10	27	67,5
33	Responden 33	18	7	25	62,5
34	Responden 34	15	2	17	42,5
35.	Responden 35	4	12	16	40

3.5 Hasil Konversi SUS

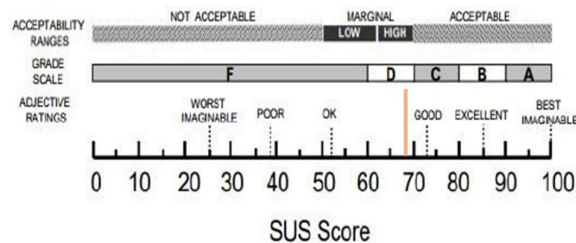
Setelah melakukan pengolahan data menggunakan metode *System Usability Scale* hasil yang dikonversi adalah 958. Hasil tersebut di kalikan 2,5, sehingga didapatkan hasil 2395 yang kemudian langkah berikutnya adalah membagi 2395 dengan jumlah responden yaitu 35, sehingga di dapatkan hasil 68.42.

Tabel 3.5 Hasil Konversi SUS

HASIL KONVERSI	958
HASIL SUS	2395
HASIL RATA-RATA	68,42

3.6 Grade System Usability Scale

Kemudian berdasarkan *Acceptability Ranges* pada gambar 6. skor ini berada pada kategori *Marginal High* (Memadai). hal ini menunjukkan kelayakan dengan kebutuhan penyempurnaan. Pada *Grade Scale* aplikasi masuk kategori D, mengindikasikan kualitas mendekati tingkat menengah dengan ruang perbaikan signifikan. Selanjutnya berdasarkan *Adjective Rating* aplikasi berada pada kategori OK yang menandakan pengalaman pengguna yang cukup memuaskan namun masih memerlukan pengembangan untuk mencapai tingkat yang lebih baik.



Gambar 6. Hasil uji menggunakan metode SUS

3.7 Hasil Analisis Permasalahan Pengguna

Berdasarkan hasil analisis tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi absensi digital pada kantor Badan Pusat Statistik Kabupaten Manokwari. ditemukan beberapa kendala utama yang dirasakan oleh responden. hasil evaluasi ini dibuat berdasarkan hasil kuisioner dengan nilai skala likert terendah yaitu (2 = Tidak Setuju) dan (1 = Sangat Tidak Setuju). berikut terdapat beberapa masukan utama dari responden yang penulis buat menjadi rekomendasi perbaikan :

Tabel 3.5 Hasil Analisis Permasalahan Pengguna

No.	Saran	Jumlah Responden
1.	Menyediakan antarmuka yang lebih intuitif dan panduan onboarding untuk mempermudah pengguna	25
2.	Menyederhanakan alur aplikasi agar lebih mudah dioperasikan	21
3.	Menyediakan panduan penggunaan aplikasi yang lengkap dan mudah dipahami	20
4.	Menyederhanakan bagian-bagian aplikasi yang kompleks dan mengeliminasi fitur yang tidak diperlukan	15
5.	Memperbaiki tampilan UI dan menambahkan fitur untuk mempermudah pengguna	13
6.	Melakukan pengujian rutin untuk melakukan perbaikan lebih lanjut	5

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan pegawai terhadap penggunaan aplikasi absensi digital di Badan Pusat Statistik Kabupaten Manokwari telah diukur menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Penelitian ini melibatkan 35 responden yang merupakan pegawai tetap Kantor BPS Kabupaten Manokwari yang didominasi oleh pegawai dengan kategori usia muda. Hasil evaluasi dengan metode SUS menunjukkan skor rata-rata sebesar 68,42. Berdasarkan *Acceptability Range*, skor tersebut masuk dalam kategori *Adjective Rating* Marginal High atau Memadai. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi presensi BPS memerlukan penyempurnaan lebih lanjut untuk mencapai kualitas yang optimal dan memenuhi standar *usability* yang telah ditetapkan.

Kemudian berdasarkan hasil analisis tanggapan pengguna, ditemukan beberapa kendala utama yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan *usability* aplikasi. Rekomendasi yang diusulkan meliputi penyediaan antarmuka yang lebih intuitif, penyederhanaan alur aplikasi, penyediaan panduan penggunaan yang lengkap, pengurangan fitur yang tidak diperlukan, serta perbaikan pada tampilan antarmuka pengguna (UI). Langkah-langkah ini diharapkan dapat meningkatkan kemudahan, efisiensi, dan kenyamanan penggunaan aplikasi oleh pegawai Badan Pusat Statistik Kabupaten Manokwari.

REFERENSI

- [1] Aisyah, S., Saputra, E., Rozanda, N. E., Ahsyar, T. K., Studi, P., Informasi, S., Sains, F., Sultan, U. I. N., Kasim, S., Hr, J., No, S., & Baru, S. (2021). Evaluasi usability website Dinas Pendidikan Provinsi Riau menggunakan metode System Usability Scale. *Jurnal Studi Informatika*, 7(2), 125–132.
- [2] Budiarto, S. P., & D. Y. R. L. (2023). Evaluasi usability pada aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Eksplora Informatika*, 13(1), 100–112. <https://doi.org/10.30864/eksplora.v13i1.822>
- [3] Munawar, U., Raditya, U. H., & Dana, D. (2023). Analisis penggunaan aplikasi kehadiran pegawai berbasis Android menggunakan metode System Usability Scale. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.xxxx/jati.v7i1.xxxx>

-
- [4] Nioga, A., Brata, K. C., & Fanani, L. (2019). Evaluasi usability aplikasi mobile KAI Access menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan discovery prototyping (Studi kasus PT KAI). *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 7(1), 1–10.
- [5] Pawestri, H. P. H., Zahra, H. M. A., & Rusydi, A. N. (2020). Evaluasi usability aplikasi mobile menggunakan usability testing dan System Usability Scale (SUS) (Studi kasus: SOCO, Althea, dan Sephora). *Jurnal Informatika Indonesia*. <https://doi.org/10.xxxx/jii.vvxi.xx>
- [6] Rachmawati, I., & Setyadi, R. (2023). Evaluasi usability pada sistem website absensi menggunakan metode SUS. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(2), 551–561.
- [7] Rachmi, H., & Nurwahyuni, S. (2020). Pengujian usability website Andaru Persada Mandiri menggunakan Nielsen Attributes of Usability. *Jurnal Ilmu Komputer*, 1(1), 1–10.
- [8] Rosyid, H. A., Rakhmadani, D. P., & Alike, S. D. (2022). Evaluasi usability pada aplikasi OVO menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Riset Komputer*, 8(2), 1–10.
- [9] Salaputa, S., Jiwandhana, B., & Haruna, S. B. (2023). Evaluasi tingkat kepuasan pengguna aplikasi Smart Library menggunakan metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Informasi*, 12(1), 45–55.
- [10] Sanjaya, M. R., Saputra, A., & Kurniawan, D. (2021). Penerapan metode System Usability Scale (SUS) perangkat lunak daftar hadir di Pondok Pesantren Miftahul Jannah berbasis website. *Jurnal Komputer Terapan*, 4(1), 121–130.
- [11] Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi usability website Shopee menggunakan System Usability Scale (SUS). *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(2), 146–150. <https://doi.org/10.30871/jaic.v5i2.3293>
- [12] Sharfina, Z., & Santoso. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *International Conference on Advanced Computer Science and Information System (ICACSIS)*, 2016, 145–148.
- [13] Yogananti, A. F., Pratama, B. C., & Akrom, A. (2022). Kolaborasi teori Nielsen dan System Usability Scale (SUS) terhadap usability game Lokapala. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 49–66. <https://doi.org/10.xxxx/jags.v8i1.xxxx>