



Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode *System Usability Scale* (Studi Kasus: PT. Puskomedia Indonesia Kreatif)

Aulia Shafira Tri Damayanti ¹, Ika Romadoni Yunita ¹, Pungkas Subarkah ^{2*}

1. Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

2. Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

*Korespondensi : subarkah@amikompurwokerto.ac.id

Sitasi: Namaakhir, N.; Namaakhir N.; Namaakhir, N. (2025). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus: PT. Puskomedia Indonesia Kreatif). JTIM: Jurnal Teknologi Informasi Dan Multimedia, 7(4), 797-806.

<https://doi.org/10.35746/jtim.v7i4.511>

Diterima: 19-04-2024

Direvisi: 26-06-2025

Disetujui: 14-07-2025



Copyright: © 2025 oleh para penulis. Karya ini dilisensikan di bawah Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).

Abstract: PT Puskomedia Indonesia Kreatif has developed the Panda Attendance Application, a digital technology system for village administration with a focus on the smooth flow of employee information. This application utilizes QR codes and GPS technology for the attendance or absence of village employees at registered coordinates. One of the issues at PT Puskomedia is that village operators face challenges such as needing to contact the PT Puskomedia system operator for manual attendance tracking, leading to a decline in users. Currently, there are various challenges in the use of the Panda Attendance Application by village government institutions. Several complaints have been raised by users regarding technical issues and unsatisfactory user experience. The purpose of this study is to evaluate the level of user acceptance of the Panda application. The method used to analyze user satisfaction is the System Usability Scale (SUS) method. The results of this study yielded a SUS score of 46.22, indicating a low category (Grade E), with a percentile rank of 10%, and classified as poor (Grade E). The nature (adjective) of the application falls into the "Poor" category, and the score of 46.22 places the application in the "Not Acceptable" category according to the level of acceptance. Recommendations for improvement from this analysis include enhancing system stability and technical improvements such as accelerating the QR code reading process. Responding to user feedback and implementing these improvements is expected to enable the Panda attendance application to achieve a higher level of usability and gain better acceptance from users.

Keywords: Operating system, User satisfaction, Puskomedia, System Usability Scale

Abstrak : PT Puskomedia Indonesia Kreatif telah mengembangkan Aplikasi Presensi Panda, sebuah sistem teknologi digital untuk administrasi desa dengan fokus pada kelancaran informasi kepegawaian. Aplikasi ini memanfaatkan QR Code dan teknologi GPS untuk presensi atau absensi karyawan desa di titik koordinat yang telah didaftarkan. Permasalahan pada PT salah satunya, operator desa mengalami kendala seperti perlu menghubungi operator sistem PT Puskomedia untuk absensi manual, dan terjadi penurunan pengguna. Saat ini, terdapat berbagai tantangan dalam penggunaan aplikasi Presensi Panda oleh lembaga pemerintahan desa. Beberapa keluhan telah disampaikan oleh pengguna terkait dengan masalah-masalah teknis maupun pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengevaluasi mengenai tingkat penerimaan pengguna pada aplikasi panda. Metode yang digunakan dalam menganalisis kepuasan pengguna yaitu menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Hasil dari penelitian ini menghasilkan skor SUS sebesar 46,22 menunjukkan kategori rendah (*Grade E*), dengan peringkat persentil pada peringkat 10%, dan diklasifikasikan sebagai buruk (*Grade E*). Sifat (*Adjective*) aplikasi termasuk dalam kategori "*Poor*", dan skor 46,22 menempatkan aplikasi dalam kategori "*Not Acceptable*", menurut tingkat penerimaan. Rekomendasi perbaikan dari analisis ini mencakup peningkatan stabilitas sys-

tem, dan perbaikan teknis seperti mempercepat proses membaca *QR Code*. Responsif terhadap masukan pengguna dan implementasi perbaikan ini diharapkan aplikasi presensi panda dapat mencapai tingkat *usability* yang lebih tinggi dan mendapatkan penerimaan yang lebih baik dari pengguna.

Kata kunci: Operator system, Kepuasan Pengguna, Puskomedia, System Usability Scale.

1. Pendahuluan

Dalam era digital saat ini, PT Puskomedia Indonesia Kreatif telah memainkan peran penting dalam mengembangkan solusi digital inovatif. Sebagai perusahaan yang fokus pada teknologi dan kreativitas, PT Puskomedia telah membuktikan diri sebagai pemimpin dalam penyediaan layanan pembuatan dan pengelolaan *website*, pengembangan aplikasi *mobile*, strategi pemasaran digital, dan pengoptimalan SEO[1]. Kolaborasi perusahaan ini dengan lembaga pemerintahan desa melalui aplikasi presensi Panda menunjukkan komitmen mereka untuk menyediakan solusi yang sesuai dengan kebutuhan klien dari berbagai sektor. Pada dasarnya, kinerja sebuah lembaga pemerintahan desa sangat bergantung pada kehadiran pegawai. Ketika tingkat kehadiran rendah, kualitas kinerja organisasi tersebut dapat terpengaruh secara signifikan[2], [3]. Oleh karena itu, pengelolaan kehadiran pegawai menjadi prioritas utama bagi lembaga pemerintahan desa. PT Puskomedia Indonesia Kreatif memperkenalkan Aplikasi Presensi Panda sebagai solusi untuk memantau kehadiran pegawai dengan lebih efektif.

Dari hasil wawancara dengan operator sistem PT Puskomedia Indonesia Kreatif, terdapat keluhan mengenai penggunaan aplikasi presensi Panda oleh lembaga pemerintahan desa, karena pentingnya akan sebuah sistem pengelolaan informasi di tingkat desa untuk menunjang digitalisasi desa, meskipun aplikasi ini telah digunakan oleh sejumlah desa, namun jumlah pengguna yang aktif mengalami penurunan yang sangat drastis dalam kurun waktu 1 tahun ini. Maka dari itu, adanya masalah yang perlu ditangani lebih lanjut agar aplikasi presensi Panda dapat memberikan manfaat maksimal bagi penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kepuasan pengguna pada Aplikasi Presensi Panda dengan metode *System Usability Scale* (SUS). Melalui analisis ini, diharapkan dapat teridentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna aplikasi dan memberikan rekomendasi perbaikan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas layanan yang disediakan oleh PT Puskomedia Indonesia Kreatif.

Sebelumnya, beberapa penelitian telah dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi yang berbeda pada penelitian terdahulu. Penelitian oleh Putra et al [4] pada layanan telekomunikasi operator seluler menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mendapat skor SUS yang menunjukkan tingkat kepuasan yang rendah dari pengguna. Penelitian serupa juga ditemukan dalam penelitian Lim dan Tanamal [5] pada aplikasi Dagnosis, yang menemukan bahwa meskipun aplikasi tersebut mudah digunakan, namun masih terdapat ruang untuk peningkatan pengalaman pengguna. Selain itu, penelitian oleh Rumini dan Norhikmah [6] yaitu yang meneliti sistem presensi pengunjung di Resource Center Universitas Amikom Yogyakarta juga menyoroti masalah kegunaan pada fitur sistem bagi pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sistem tersebut tidak memadai dalam memenuhi kebutuhan pengguna, dan rekomendasi diberikan untuk meningkatkan kualitas layanan yang disediakan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengguna terhadap Aplikasi Presensi Panda dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Melalui analisis ini, diharapkan dapat mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pengguna dalam menggunakan aplikasi dan memberikan rekomendasi perbaikan yang sesuai untuk meningkatkan kualitas layanan yang disediakan oleh PT Puskomedia Indonesia Kreatif.

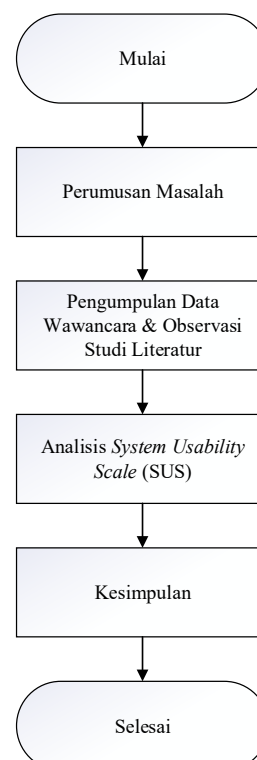
Penelitian ini memiliki signifikansi dalam memberikan kontribusi bagi pengembangan Aplikasi Presensi Panda dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Salah satunya dengan memperbaiki kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi, diharapkan dapat meningkatkan tingkat adopsi oleh pengguna serta efektivitas dalam pemantauan kehadiran pegawai di lembaga pemerintahan desa. Saat ini, terdapat berbagai tantangan dalam penggunaan aplikasi Presensi Panda oleh lembaga pemerintahan desa. Beberapa keluhan telah disampaikan oleh pengguna terkait dengan masalah-masalah teknis maupun pengalaman pengguna yang kurang memuaskan. Oleh karena itu, diperlukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi masalah-masalah tersebut dan memberikan solusi yang tepat untuk meningkatkan kualitas layanan yang disediakan oleh aplikasi Presensi Panda.

Hipotesis yang mungkin muncul dalam penelitian ini adalah bahwa tingkat kepuasan pengguna terhadap Aplikasi Presensi Panda masih rendah, dan terdapat beberapa masalah yang perlu ditangani untuk meningkatkan kualitas layanan yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Hal ini berdasarkan pada keluhan yang telah disampaikan oleh pengguna terkait dengan penggunaan aplikasi Presensi Panda.

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan aplikasi Presensi Panda serta memperbaiki pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut. Dengan memperbaiki kegunaan dan kemudahan penggunaan aplikasi, diharapkan dapat meningkatkan tingkat adopsi oleh pengguna serta efektivitas dalam pemantauan kehadiran pegawai di lembaga pemerintahan desa.

2. Bahan dan Metode

Konsep penelitian adalah representasi visual atau diagram yang menunjukkan hubungan antara teori dengan berbagai karakteristik yang dikenal sebagai faktor-faktor yang menimbulkan tantangan besar [7]. Konsep penelitian dalam penelitian ini adalah rangkaian kegiatan atau bagan yang menggambarkan alur suatu proses dalam penelitian analisis kepuasan pengguna aplikasi presensi panda. Berikut adalah bagan konsep penelitian pada penelitian ini :



Gambar 1. Konsep Penelitian

Konsep penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Perumusan Masalah

Pada tahap perumusan masalah telah ditetapkan bahwa yang menjadi subjek di dalam penelitian ini adalah aplikasi presensi panda yang merupakan salah satu produk dari PT Puskomedia Indonesia Kreatif dengan penggunaannya dari desa – desa yang bermitra dengan PT Puskomedia Indonesia Kreatif yang jumlah pengguna aplikasi presensi panda awalnya sekitar 110 desa, namun mengalami penurunan yang saat ini terhitung ada sekitar 60-an desa dan itupun masih termasuk yang tidak aktif. Karena metode ini dapat digunakan walaupun dengan ukuran sampel yang kecil, besarnya jumlah ini tidak memberikan batasan apapun dalam penggunaannya dalam metodologi SUS [8], [9], [10]. Ada pun yang menjadi objek penelitian ini adalah faktor kegunaan atau *usability* dari aplikasi presensi panda produk dari PT Puskomedia Indonesia Kreatif untuk dilihat sampai sejauh mana aspek *usability* pada layanan ini dapat memenuhi harapan penggunaanya.

2. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan System Usability Scale (SUS). Awalnya, dilakukan studi literatur untuk memahami konsep dan faktor-faktor yang memengaruhi kepuasan pengguna terhadap aplikasi presensi. Berikut ini tahapan dalam tahapan pengumpulan data :

- 1). Menentukan responden dengan cara melihat bahwa responden benar-benar karyawan dari PT tersebut.
- 2). Kuesioner disebar kepada responden, dengan melihat kuesioner melihat kaidah dan berisi pernyataan terstruktur untuk mengukur kegunaan sistem pertanyaan pada metode SUS.
- 3). Selanjutnya data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung rata-rata skor SUS untuk memberikan gambaran tentang tingkat kepuasan dan kegunaan aplikasi. Analisis ini diharapkan dapat memberikan wawasan mendalam tentang perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas aplikasi presensi dan memenuhi harapan pengguna.

- 2.1. Studi Literatur

Berbicara mengenai aspek *usability* pada suatu produk atau layanan, maka ada beberapa atribut kualitas didalam produk atau layanan tersebut harus terpenuhi dan terjaga. Menurut Nielsen maka ada 5 atribut kualitas pada aspek *usability* [11], [12], [13], [14]:

1. *Learnability*

Bagian ini memberikan penjelasan betapa sederhananya pengguna suatu aplikasi atau website mempelajari dan melakukan aktivitas mendasar ketika pertama kali mengunjungi aplikasi atau website tersebut.

2. *Efficiency*

Memberikan gambaran tentang tingkat di mana pengguna dapat melakukan aktivitas selanjutnya setelah mempelajari konten suatu aplikasi atau situs web.

3. *Memorability*

Memberikan penjelasan mengenai tingkat pemahaman pengguna terhadap aplikasi atau website setelah pengguna tidak memanfaatkan program atau website dalam jangka waktu yang cukup lama.

4. *Error*

Menunjukkan jumlah kesalahan yang dihasilkan oleh pengguna suatu aplikasi atau situs web, tingkat keparahan kesalahan yang mereka buat, dan kemudahan pengguna aplikasi atau situs web tersebut dalam mengatasi masalah yang terjadi saat mereka menggunakan aplikasi atau situs web tersebut.

5. *Satisfaction*

Menjelaskan tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan website tersebut

2.2. *Metode Analisis System Usability Scale (SUS)*

System Usability Scale merupakan teknik yang tidak hanya mudah digunakan tetapi juga Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode *System Usability Scale* (Studi Kasus : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif) mudah dikelola. Salah satu metode paling efektif untuk mengumpulkan data yang valid secara statistik adalah melalui penggunaan teknik SUS, yang juga menghasilkan nilai skor yang jelas dan akurat. Nathan Thomas [15] menegaskan bahwa pendekatan SUS masih cukup sah untuk digunakan meskipun faktanya demikian. Sejumlah faktor berkontribusi terhadap fakta bahwa teknik SUS merupakan pendekatan yang efektif untuk mengevaluasi kegunaan suatu produk atau layanan, yaitu [16], [17], [18] :

1. SUS dapat digunakan dengan mudah karena hasilnya disajikan dalam bentuk skor mulai dari 0 hingga 100, dan template mudah diakses digunakan untuk melakukan prosedur perhitungan.
2. Selain cukup mudah digunakan, SUS tidak memerlukan perhitungan yang sulit dan tidak memerlukan banyak sumber daya untuk mengelolanya.
3. Tidak perlu membayar biaya tambahan untuk menggunakan SUS karena penggunaannya gratis.
4. Meskipun memiliki ukuran sampel yang sangat kecil, SUS terbukti valid dan dapat dipercaya.
5. SUS dapat membantu penyedia produk atau layanan dalam menentukan apakah suatu sistem memerlukan peningkatan atau tidak.
6. SUS dapat membantu menentukan seberapa sukses perubahan sistem dari waktu ke waktu.
7. Dalam hal pengalaman pengguna barang atau jasa, SUS dapat menanamkan kepercayaan pada pemilik perusahaan, sehingga memungkinkan mereka melakukan lebih banyak investasi.

Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode *System Usability Scale* (Studi Kasus : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif) Meskipun begitu, ada hal – hal tertentu yang harus diperhatikan ketika menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) ini, yaitu [19], [20], [21] :

1. Sistem penilaiannya agak rumit.
2. Karena hasil skornya berupa angka pada skala 0-100, maka kebanyakan orang akan menafsirkannya dalam bentuk persentase, padahal tidak seperti itu.
3. Cara terbaik untuk menafsirkan hasil skor yang diperoleh adalah dengan menormalkan hasil skor tersebut untuk menghasilkan peringkat persentil yang diinginkan.
4. Metode ini tidak bersifat diagnostik, atau dengan kata lain metode SUS tidak dimaksudkan untuk mendiagnosa masalah pada aspek usability suatu produk atau layanan.

2.3. *Kuisisioner SUS*

Fungsi metode SUS didasarkan pada data yang diterima melalui penyebaran kuesioner kepada responden dengan menggunakan skala *likert*. Kuesioner ini mencakup sepuluh pernyataan yang akan dijawab oleh responden yang pernah menggunakan produk atau layanan tersebut. Responden akan menilai setiap item dalam skala yang berkisar antara satu sampai lima, yang secara khusus menunjukkan sejauh mana mereka setuju dengan pernyataan yang disertakan dalam kuesioner SUS. Pada skala 1 berarti sangat tidak setuju, sedangkan pada skala 5 berarti sangat setuju [20].

2.4. *Menginterpretasikan Skor SUS*

Menafsirkan temuan skor SUS dapat dilakukan dengan lima cara berbeda. Faktor-faktor tersebut antara lain analisis ranking persentil, ranking, karakteristik, derajat

akseptabilitas, dan *Net Promoter Score* (NPS) dari skor *System Usability Scale* (SUS) itu sendiri [22].

1. Peringkat (*Grades*)

Nilai mentah skor SUS dapat diklasifikasi ke dalam peringkat yang berkisar dari A hingga F, dengan A menunjukkan bahwa skor tersebut bagus dan F menunjukkan bahwa skor tersebut buruk.

2. Sifat (*Adjectives*)

Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif)Dimungkinkan juga untuk membandingkan nilai mentah skor SUS dengan salah satu dari enam kualitas yang ada saat ini. Skor SUS 85 atau lebih dianggap sempurna atau *excellent*, skor 72 atau lebih tinggi termasuk dalam kategori Baik atau *good*, dan skor 51 dianggap dapat diterima atau Ok.

3. Tingkat Penerimaan (*Acceptable*)

Alternatif lain dalam menafsirkan skor SUS adalah dengan mempertimbangkan tingkat penerimaan. Skor di atas 70 dianggap "Dapat Diterima," sementara skor 70 ke bawah dianggap "Tidak Dapat Diterima." Skor antara 50-70 dianggap "Dapat Diterima Secara Marginal," yang setara dengan rentang C hingga D dalam skala peringkat.

4. *Net Promotore Score* (NPS)

Net Promoter Score (NPS) merupakan survei yang digunakan untuk mengetahui seberapa puas dan loyal pelanggan terhadap suatu produk tertentu. Lebih tepatnya, ini menentukan seberapa besar kemungkinan pelanggan akan mempromosikan produk tersebut kepada orang lain. Sesuai dengan evaluasi mereka pada skala 11 poin (berkisar dari 0 hingga 10), pemberi rekomendasi dibagi menjadi tiga kategori berbeda berdasarkan *Net Promoter Score* (NPS). Skor 9 dan 10 untuk kelas *promoter*, skor 7 dan 8 untuk kelas *passive*, dan skor 6 atau lebih rendah untuk kelas *detractors*.

3. Hasil

Dalam penelitian ini diambil sampel dari pengguna aplikasi presensi panda sebanyak 53 responden dimana didapatkan 53 responden merupakan karyawan dari PT Puskomedia. Para responden diberikan kuisioner SUS yang terdiri sepuluh item pernyataan, kemudian responden diminta untuk mengisi kuisioner dengan pilihan jawaban yang sesuai dengan pengalaman mereka menggunakan aplikasi presensi panda.

Dari kuisioner yang disebar kepada pengguna aplikasi presensi panda telah terkumpul 53 responden yang semua responden menjadi sampel dari pengguna aplikasi presensi panda, data tersebut akan dilakukan perhitungan dengan menghitung nilai skor tiap pernyataan untuk setiap responden sehingga mendapatkan hasil dalam penelitian. Nilai skor dihitung berdasarkan aturan dari perhitungan SUS, dimana untuk setiap item pernyataan dengan nomor ganjil 1,3,5,7,9, skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1 dan untuk item pernyataan genap 2,4,6,8,10 skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Setelah melakukan proses perhitungan skor SUS dari 53 responden yang melakukan pengisian kuisioner, maka langkah selanjutnya yaitu menjumlahkan skor dari masing – masing responden (responden 1 sampai responden 53), setelah itu hasil total skor SUS dari masing – masing responden dikalikan dengan 2,5, dan jumlahkan hasilnya setelah dikalikan dengan 2,5. Berikut ini merupakan item pertanyaan kuisioner, disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Item Pertanyaan Kuisioner

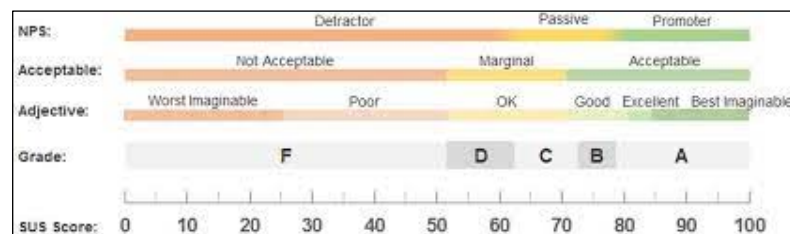
No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini dikemudian hari
2	Saya merasa jika sistem ini rumit digunakan
3	Saya merasa jika sisem ini mudah digunakan

No	Pertanyaan
4	Saya membutuhkan bantuan orang lain saat menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur pada sistem ini berjalan dengan baik
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa tidak ada kendala dalam mengoperasikan sistem ini
9	Saya merasa sistem ini membingungkan
10	Saya perlu membiasakan diri dalam menggunakan sistem ini

Total skor SUS seluruh 53 responden adalah 2450, setelah menemukan total seluruh skor SUS bagi dengan jumlah responden, dikarenakan penelitian ini ada 53 responden maka 2450 dibagi dengan 53 responden, yang berarti rata-rata skor SUS yang dicapai adalah 46.22641509 (46, 22). Hal ini dapat dilihat pada pendekatan yang ditunjukkan di bawah ini:

$$\text{Rata - Rata SUS skor} = \frac{\text{Total Skor SUS}}{\text{Jumlah Responden}} = \frac{2450}{53} = 46,22$$

Setelah mendapatkan hasil akhir penilaian responden, tahap selanjutnya adalah memastikan nilai hasil perhitungan, yang kemudian dijabarkan ke dalam beberapa versi yang berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan [22] yang dapat dilihat pada Gambar 2. di bawah ini:

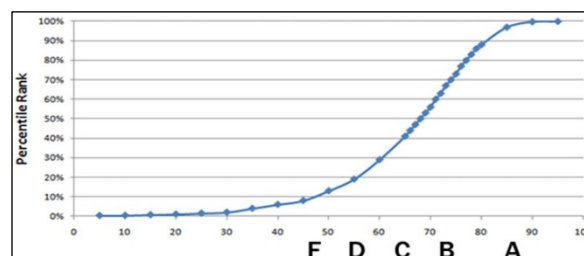


Gambar 2. Penentuan Hasil Penilaian SUS

Dari Gambar 2. diatas, bisa dilihat jika interpretasi hasil skor SUS dapat dilakukan dengan menggunakan lima pendekatan yang berbeda – beda. Berikut penjelasan untuk masing – masing pendekatan yang terdapat pada gambar 5. :

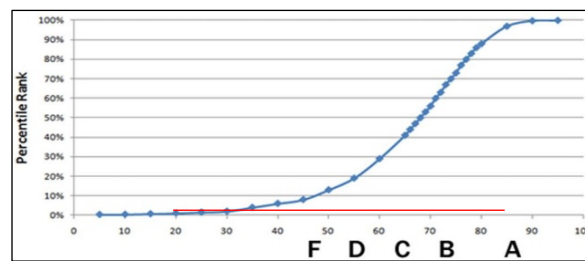
1. Peringkat Persentil (*Percentiles Rank*)

Untuk mengkonversi hasil skor SUS ke dalam peringkat persentil, maka digunakan alat bantu berupa grafik kurva Sauro seperti di bawah ini.



Gambar 3. Grafik Kurva Sauro

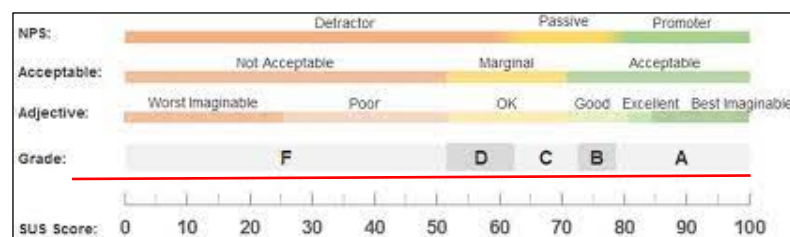
Setelah melihat grafik kurva Sauro, untuk hasil skor SUS sebesar 46,22 (*Grade E*) atau berada antara *grade D* dan *F*, maka peringkat persentilnya ada di peringkat ke 10%.



Gambar 4. Nilai Persentil Hasil Skor SUS

2. Peringkat (*Grade*)

Untuk keperluan pemeringkatan, nilai mentah skor SUS dapat dikategorikan ke dalam peringkat mulai dari peringkat A hingga peringkat F, dimana peringkat A menunjukkan bahwa skor tersebut sangat baik dan peringkat F menunjukkan bahwa skor tersebut sangat buruk. Dari hasil perhitungan skor SUS yaitu sebesar 46,22 termasuk ke dalam *grade E*, yang berarti buruk.

Gambar 5. Nilai *Grade* Hasil Skor SUS

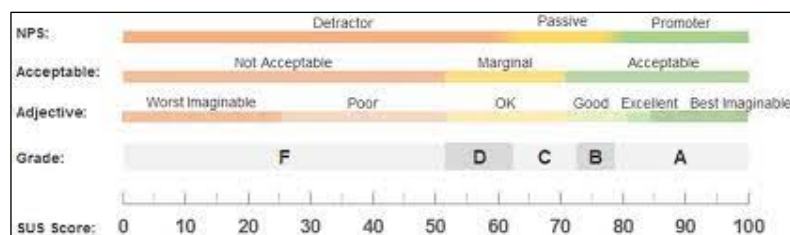
3. Sifat (*Adjectives*)

Gambar 6. Nilai *Adjective* Hasil Skor SUS

Hasil penelitian ini skor SUS sebesar 46,22, maka dalam tingkat *Adjective Rating* masuk ke dalam kategori *Poor*.

4. Tingkat Penerimaan (*Acceptable*)

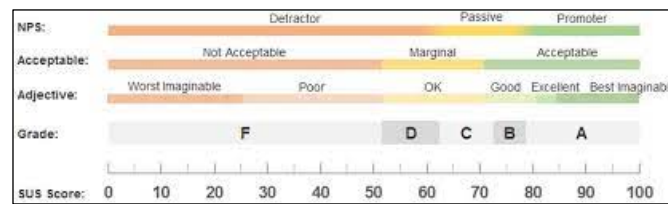
Berdasarkan hasil perhitungan dari seluruh responden dengan rata – rata SUS skor pada aplikasi presensi panda adalah 46,22, maka aplikasi presensi panda berada pada kategori *Not Acceptable* yang artinya aplikasi presensi panda tidak dapat diterima dan tidak dapat digunakan oleh penggunanya.

Gambar 7. Nilai *Acceptable* Hasil Skor SUS

5. Net Promotore Score (NPS)

Berdasarkan tingkat promotor, aplikasi presensi panda berada dalam ketogori *detractor* artinya menolak. Kemungkinan pengguna untuk merekomendasikan

aplikasi presensi panda ini masih terbilang sangat kecil karena pengguna memilih untuk menggunakannya secara pribadi tanpa merekomendasikan kepada orang lain.



Gambar 8. Nilai Net Promotore Score Hasil Skor SUS

4. Pembahasan

Berdasarkan analisis menggunakan System Usability Scale (SUS), maka didapatkan aplikasi Presensi Panda saat ini memiliki skor usabilitas 46,22, yang menunjukkan kegunaan sistem berada di bawah rata-rata. Untuk meningkatkan usabilitasnya, perlu dilakukan sejumlah perbaikan, rinciannya sebagai berikut :

- 1). Aplikasi perlu menyediakan tutorial atau panduan pengguna yang jelas dan mudah diakses, serta memperbaiki tata letak dan desain antarmuka pengguna untuk meningkatkan navigasi.
- 2). Perlu dilakukan peningkatan kinerja aplikasi agar memberikan respon yang cepat saat melakukan aksi atau perubahan data.
- 3). Tambahkan fitur pengingat atau petunjuk yang jelas agar pengguna dapat mengingat cara menggunakan fitur-fitur setelah beberapa waktu tidak menggunakannya.
- 4). Perbarui algoritma scan barcode untuk mempercepat proses scan. Kelima, perbaiki pesan kesalahan agar lebih deskriptif dan berikan solusi yang tepat. Dengan implementasi perbaikan ini, diharapkan aplikasi Presensi Panda dapat meningkatkan kualitas, penerimaan, dan kepuasan pengguna.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), aplikasi presensi panda mendapatkan skor sebesar 46,22, yang berada dalam peringkat E atau "Poor". Dalam konteks persentil, aplikasi ini berada di peringkat ke – 10%. Dari segi klasifikasi *grade*, aplikasi masuk dalam kategori buruk (Grade E). Penilaian berdasarkan sifat atau *adjectives* memberikan label "Poor" untuk skor SUS di angka 46,22. Selain itu, tingkat penerimaan menyatakan bahwa aplikasi ini tidak dapat diterima (*Not Acceptable*), dengan skor rata – rata di bawah 50. *Net Promotore Score* (NPS) menunjukkan bahwa pengguna cenderung menolak merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain, dikarenakan masih untuk keperluan instansi tersendiri. Hasil kuisisioner juga mencakup kritik dan saran dari responden terkait masalah seperti *force close*, data ganda, kesalahan sistem, keterlambatan dalam membaca *barcode*, kesulitan *check out* dan *check in*, dan proses *uninstall – reinstall* yang diperlukan. Untuk meningkatkan kepuasan pengguna, direkomendasikan agar pengembang melakukan perbaikan diantaranya perbaikan tampilan antarmuka agar lebih responsif, menggunakan sistem *real-time* dalam presensi panda, menambahkan fitur pengingat pada aplikasi panda, dan penggunaan scan barcode untuk mempercepat akurasi presensi, dengan harapan dapat mencapai nilai *usability* di atas 80 untuk meningkatkan penerimaan dan kegunaan aplikasi presensi panda.

Ucapan Terima Kasih: Terimakasih kepada Pusat Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Purwokerto, yang sudah memfasilitasi peneliti, sehingga penelitian ini berjalan dengan baik dan lancar.

Referensi

- [1] Puskomedia, "Company Profile Puskomedia versi Digital." 2015.
- [2] Subiantoro and Sardiarinto, "Perancangan Sistem Absensi Pegawai Berbasis Web," *J. Swabumi*, vol. 6, no. 2, pp. 184–189, 2018. <https://doi.org/10.31294/swabumi.v6i2.4868>
- [3] A. Munawar, U. Hayati, and R. Danar Dana, "Analisis Penggunaan Aplikasi Kehadiran Pegawai Berbasis Android Menggunakan Metode System Usability Scale," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.,* vol. 7, no. 1, pp. 255–261, 2023, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6213>.
- [4] N. Tri *et al.*, "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023, <https://jurnal.itscience.org/index.php/digitech/article/view/2391>.
- [5] C. Lim and R. Tanamal, "Analisis Usability Testing Pada Penggunaan Aplikasi Dognosis Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 196–207, 2023.
- [6] R. Rumini and N. Norhikmah, "Evaluasi System Usability Scale Pada Sistem Presensi Pengunjung Resource Center," *JU-RIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 4, p. 1145, 2022, <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i4.4721>.
- [7] Soegiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. 2011.
- [8] B. Raton, *Usability Testing IBM Software Group*, no. November. 2017. <https://doi.org/10.1002/0470048204.ch49>.
- [9] D Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Kehadiran Panda menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus : PT. Puskomedia Indonesia Kreatif). Pal and V. Vanijja, "Perceived usability evaluation of Microsoft Teams as an online learning platform during COVID-19 using system usability scale and technology acceptance model in India," *Child. Youth Serv. Rev.*, vol. 119, no. July, p. 105535, 2020, <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2020.105535>.
- [10] W. Welda, D. M. D. U. Putra, and A. M. Dirgayusari, "Usability Testing Website Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Sus)," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 4, no. 3, pp. 152–161, 2020, <https://doi.org/10.23887/ijnse.v4i2.28864>.
- [11] J. Nielsen, "Usability 101 Introduction to Usability. - References - Scientific Research Publishing."
- [12] F. Aljamaan *et al.*, "ChatGPT-3.5 System Usability Scale early assessment among Healthcare Workers: Horizons of adoption in medical practice," *Heliyon*, vol. 10, no. 7, p. e28962, 2024, <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e28962>.
- [13] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019, <https://doi.org/10.35746/jtim.v1i3.50>.
- [14] K. T. Nugroho, B. Julianto, and D. F. Nur MS, "Usability Testing pada Sistem Informasi Manajemen AKN Pacitan Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 11, no. 1, p. 74, 2022, <https://doi.org/10.23887/janapati.v11i1.43209>.
- [15] Nathan Thomas, "How To Use The System Usability Scale (SUS) To Evaluate The Usability Of Your Website."
- [16] J. Brooke, "SUS: A 'Quick and Dirty' Usability Scale," *Usability Eval. Ind.*, no. January 1996, pp. 207–212, 2020, <https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>.
- [17] Katharine Betteridge, "What Every UXC Client Should Know About SUS Scores."
- [18] W. Strydom, J. Pretorius, and J. Hoffmann, "Natural draft direct dry cooling system performance at various application scales under windless and windy conditions," *Appl. Therm. Eng.*, vol. 248, no. PA, p. 123181, 2024, <https://doi.org/10.1016/j.applthermaleng.2024.123181>.
- [19] J. Sauro, *A Practical Guide to Measuring Usability : 72 Answers to the Most Common Questions about Quantifying the Usability of Websites and Software*. 2011.
- [20] J. Baumgartner, N. Ruettgers, A. Hasler, A. Sonderegger, and J. Sauer, "Questionnaire experience and the hybrid System Usability Scale: Using a novel concept to evaluate a new instrument," *Int. J. Hum. Comput. Stud.*, vol. 147, p. 102575, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2020.102575>.
- [21] A. P. Mulia, P. R. Piri, and C. Tho, "Usability Analysis of Text Generation by ChatGPT OpenAI Using System Usability Scale Method," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 227, pp. 381–388, 2023, <https://doi.org/10.1016/j.procs.2023.10.537>.
- [22] A. Bangor, P. Kortum, and J. Miller, "Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating," *J. usability Stud.*, vol. 4, no. 3, pp. 114–23, 2009. <https://uxpajournal.org/determining-what-individual-sus-scores-mean-adding-an-adjective-rating-scale/>