



EVALUASI USABILITY SISTEM PRESENSI PEGAWAI BERBASIS MOBILE MENGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Suroto

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

suro@unama.ac.id

Abstract

The implementation of a mobile-based attendance system is one example of digital transformation that helps organizations manage employee attendance efficiently. While digital systems offer many benefits for recording and managing employee attendance data, the success of their implementation depends heavily on the usability of the system itself, that is, the extent to which users can understand and use it effectively. This study was conducted to determine the level of usability of a mobile-based employee attendance system using the System Usability Scale (SUS) method. A quantitative approach was employed, involving 105 respondents who were direct users of the attendance system. Research data were collected using the SUS method, consisting of 10 statements measured on a five-point Likert scale. The collected data were then analyzed using the SUS score. Based on the evaluation results, the mobile-based employee attendance system obtained an average SUS score of 78.25. This score falls into the Acceptable category, meaning the system is accepted by users with a fairly high level of acceptance, corresponds to grade B, and is rated as Good on the adjective rating scale. In other words, the system already demonstrates an adequate level of usability and is able to provide a positive user experience in its current condition. Even so, there is always room for improvement, particularly regarding ease of use, interface consistency, and user comfort when interacting with the system. This study contributes to the body of knowledge in Human-Computer Interaction (HCI), particularly with respect to usability evaluation of mobile-based organizational information systems.

Keywords: Usability, attendance system, mobile application, System Usability Scale, Human-Computer Interaction

Article History

Received: July 2026

Reviewed: July 2026

Published: August 2026

Plagiarism Checker No.:
237.u873247.fh8374

Copyright : Author
Publish by : Kohesi



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-NonCommercial
4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)



Abstrak

Penerapan sistem presensi berbasis mobile merupakan salah satu contoh transformasi digital yang membantu pengelolaan kehadiran pegawai secara efisien di suatu organisasi. Sistem digital memang menawarkan banyak manfaat dalam mencatat dan mengelola data kehadiran pegawai, tetapi keberhasilan penerapannya sangat bergantung pada *usability* sistem itu sendiri, yaitu sejauh mana pengguna dapat memahami dan menggunakan sistem tersebut secara efektif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat *usability* sistem presensi pegawai berbasis mobile dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 105 responden yang merupakan pengguna langsung sistem presensi tersebut. Data penelitian dikumpulkan melalui metode SUS berupa 10 pernyataan yang diukur dengan skala Likert lima tingkat. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan skor SUS. Berdasarkan hasil evaluasi, sistem presensi pegawai berbasis mobile memperoleh skor SUS rata-rata sebesar 78,25. Skor tersebut termasuk dalam kategori Acceptable, yang berarti sistem diterima oleh pengguna dengan tingkat penerimaan yang cukup tinggi, memperoleh grade B, dan menurut skala adjective rating, dinilai sebagai Good. Dengan kata lain, sistem ini sudah memiliki tingkat *usability* yang memadai dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif dalam kondisinya saat ini. Meski begitu, selalu ada ruang untuk perbaikan, terutama menyangkut kemudahan penggunaan, konsistensi antarmuka, dan kenyamanan pengguna saat berinteraksi dengan sistem. Penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan di bidang Human-Computer Interaction (HCI), khususnya terkait evaluasi *usability* pada sistem informasi organisasi berbasis mobile.

Kata kunci: Usability, sistem presensi, aplikasi mobile, System Usability Scale, Human-Computer Interaction

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong organisasi untuk melakukan transformasi digital pada berbagai proses bisnis, termasuk dalam pengelolaan sumber daya manusia. Salah satu bentuk transformasi digital tersebut adalah penerapan sistem presensi berbasis mobile, yang memungkinkan pencatatan kehadiran dilakukan secara lebih cepat, akurat, dan terdokumentasi dengan baik dibandingkan dengan mekanisme presensi konvensional. Sistem presensi digital tidak hanya berfungsi sebagai alat pencatat waktu kehadiran, tetapi juga menjadi bagian dari sistem informasi organisasi yang lebih luas, yang mendukung proses pengambilan keputusan melalui penyediaan data kehadiran yang lebih terstruktur[1]. Keberhasilan penerapan sistem semacam itu tidak hanya ditentukan oleh kelengkapan fungsionalitasnya, tetapi juga oleh kemampuannya untuk digunakan secara mudah, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menjalankan aktivitas sehari-hari mereka.

Meskipun penerapan sistem informasi memberikan berbagai manfaat, keberhasilan suatu sistem tidak ditentukan semata-mata oleh kemampuan teknis dan kelengkapan fitur yang dimilikinya. Sistem yang memiliki fungsi lengkap belum tentu dapat diterima dan digunakan secara optimal apabila pengguna mengalami kesulitan saat berinteraksi dengannya. *Usability*



menjadi salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan implementasi sistem informasi. *Usability* merupakan salah satu atribut kualitas yang digunakan untuk menilai sejauh mana suatu sistem mudah digunakan oleh pengguna[2]. *Usability* mencakup beberapa aspek utama, yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction*, yang secara keseluruhan menggambarkan kualitas interaksi antara manusia dan sistem[3].

Gagasan *usability* juga merupakan elemen penting dalam paradigma human-centered design, yaitu suatu metodologi pengembangan sistem yang menempatkan kebutuhan, kemampuan, dan pengalaman pengguna sebagai faktor utama. Istilah *usability* didefinisikan dalam ISO 9241-11 sebagai sejauh mana suatu produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam penggunaan tertentu[4], [5]. Penilaian terhadap *usability* tidak hanya terbatas pada pemeriksaan apakah sistem berfungsi sebagaimana mestinya, tetapi juga apakah tujuan pengguna tercapai melalui sistem tersebut secara efektif dan efisien.

Sistem presensi berbasis mobile untuk pegawai merupakan salah satu sistem informasi yang memiliki intensitas penggunaan tinggi karena digunakan secara rutin dalam kegiatan operasional sehari-hari. Pengalaman pengguna perlu mendapat perhatian khusus. Rendahnya *usability* dapat berdampak negatif terhadap penerimaan sistem oleh pengguna, menyebabkan tingginya tingkat kesalahan, serta menurunkan efisiensi penerapan teknologi dalam organisasi[6]. Sebaliknya, sistem dengan tingkat *usability* yang tinggi dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dan mendukung konsistensi penggunaan sistem[7].

Terdapat beberapa teknik untuk mengevaluasi *usability* suatu sistem, salah satunya adalah System *Usability* Scale (SUS). SUS merupakan metode pengukuran *usability* yang diperkenalkan oleh Brooke, yang kerap digunakan dalam penelitian evaluasi sistem karena kesederhanaannya, penerapannya yang cepat, serta kemampuannya memberikan informasi objektif mengenai persepsi pengguna terhadap suatu sistem[8]. SUS dianggap sebagai alat "*quick and dirty*" yang dirancang untuk memberikan pengukuran subjektif terhadap *usability* suatu sistem[9]. SUS terdiri dari sepuluh pernyataan dengan skala Likert lima poin yang menghasilkan satu skor tunggal antara 0 hingga 100.

Dalam lingkungan organisasi, termasuk institusi pendidikan, sistem presensi pegawai berbasis mobile dapat dianggap sebagai solusi yang bertujuan untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan kehadiran. Sebelum sistem tersebut dikembangkan dan diimplementasikan lebih lanjut, perlu dilakukan penilaian terhadap kualitas interaksi pengguna guna memastikan apakah kebutuhan pengguna telah terpenuhi atau belum[10]. Evaluasi *usability* memungkinkan diperolehnya bukti mengenai tingkat kemudahan penggunaan serta mengidentifikasi aspek-aspek yang masih memerlukan perbaikan lebih lanjut.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menemukan bahwa metode SUS bermanfaat untuk menilai berbagai jenis sistem informasi digital. Penelitian mengenai aplikasi mobile menunjukkan bahwa SUS dapat memberikan penilaian objektif terhadap tingkat penerimaan sistem oleh pengguna[11]. Penelitian lain yang mengevaluasi aplikasi mobile pengolahan sumber daya manusia (SDM) menggunakan SUS juga menunjukkan hasil serupa, di mana metode ini terbukti efektif dalam mengukur kemudahan penggunaan serta tingkat kepuasan pengguna terhadap fitur-fitur pengelolaan data kepegawaian secara digital[12]. Penelitian pada sistem informasi akademik berbasis mobile turut mengonfirmasi bahwa SUS mampu mengidentifikasi kendala interaksi pengguna secara cepat dengan jumlah responden yang relatif kecil, sehingga metode ini dinilai efisien untuk evaluasi *usability* pada tahap pengembangan maupun pasca-implementasi sistem[13]. Studi lain pada aplikasi layanan publik berbasis mobile juga melaporkan bahwa skor SUS yang tinggi berkorelasi dengan tingkat adopsi dan keberlanjutan penggunaan sistem oleh pengguna dalam jangka panjang[14]. Meski demikian, penilaian *usability* terhadap sistem presensi pegawai berbasis mobile masih menjadi area penelitian yang



penting, mengingat setiap organisasi memiliki karakteristik tersendiri dari segi kekhususan pengguna, kebutuhan, dan konteks penggunaannya.

Penelitian ini akan melakukan penilaian terhadap *usability* sistem presensi pegawai berbasis mobile melalui metode SUS. Evaluasi ini ditujukan untuk menilai tingkat *usability* berdasarkan persepsi pengguna serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan sistem. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada bidang *Human-Computer Interaction*, khususnya penilaian *usability* pada sistem informasi organisasi berbasis mobile yang berorientasi pada kebutuhan pengguna.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang diterapkan untuk mengukur kemudahan penggunaan sistem presensi pegawai berbasis mobile adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan teknik evaluasi *usability*. Pendekatan kuantitatif diadopsi dalam penelitian ini karena penelitian bertujuan untuk mengukur persepsi pengguna menggunakan instrumen terstandar yang menghasilkan data numerik. Teknik evaluasi *usability* diterapkan untuk memperoleh informasi empiris mengenai kualitas interaksi antara pengguna dan sistem, berdasarkan penggunaan aktual sistem oleh pengguna tersebut.

Evaluasi *usability* dalam penelitian ini memanfaatkan teknik System Usability Scale (SUS) yang diciptakan oleh Brooke pada tahun 1996[8]. SUS dipilih karena kesederhanaannya, keandalannya (reliability), serta kemampuan penerapannya dalam mengevaluasi berbagai jenis sistem digital, termasuk sistem berbasis mobile. Dengan menggunakan teknik SUS, tingkat *usability* sistem dapat dinilai berdasarkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaannya, interaksinya, dan kepuasan yang dirasakan.

Subjek penelitian ini adalah sistem presensi pegawai berbasis mobile yang beroperasi dalam lingkungan organisasi. Sistem ini digunakan oleh pegawai untuk mencatat kehadiran mereka di organisasi tersebut.

2.2 Tahapan Penelitian

Penelitian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang meliputi identifikasi masalah, studi literatur, penyusunan instrumen penelitian, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan rekomendasi.

2.3 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini terdiri atas seluruh pengguna sistem presensi berbasis mobile pada SIT Al Muthmainnah Jambi. Responden yang dimaksud adalah pegawai yang telah benar-benar menggunakan sistem presensi tersebut dalam aktivitas kerjanya sehingga mampu memberikan penilaian berdasarkan pengalaman langsung. Dalam pemilihan responden, digunakan metode *purposive sampling*, yaitu metode yang memilih sampel berdasarkan kriteria tertentu sesuai dengan tujuan penelitian. Kriteria responden dalam penelitian ini meliputi pegawai yang menggunakan sistem presensi, yang telah menggunakan sistem tersebut selama lebih dari satu bulan, serta yang bersedia memberikan penilaian terhadap *usability* sistem. Jumlah responden ditentukan berdasarkan kebutuhan evaluasi *usability*. Penelitian ini melibatkan 105 responden sebagai pengguna sistem.

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner System Usability Scale (SUS) yang terdiri atas 10 butir pernyataan. Setiap pernyataan diukur menggunakan skala Likert lima poin, yaitu skor 1 (Sangat Tidak Setuju) hingga 5 (Sangat Setuju). Responden diminta memberikan penilaian terhadap setiap pernyataan berdasarkan pengalaman mereka selama menggunakan aplikasi presensi pegawai berbasis mobile di SIT Al Muthmainnah Jambi.



Instrumen SUS disusun dengan pola pernyataan positif dan negatif yang muncul secara bergantian. Pernyataan positif terdapat pada nomor ganjil (1, 3, 5, 7, dan 9), sedangkan pernyataan negatif terdapat pada nomor genap (2, 4, 6, 8, dan 10). Pola tersebut bertujuan untuk memperoleh respons yang lebih objektif dan mengurangi kecenderungan responden memberikan jawaban yang bersifat monoton. Instrumen penelitian yang digunakan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen System *Usability Scale* (SUS)

No	Pernyataan
1	Saya berpikir akan sering menggunakan sistem ini
2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan teknis untuk dapat menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fungsi-fungsi dalam sistem berjalan dengan baik
6	Saya menemukan banyak ketidakkonsistenan dalam sistem ini
7	Saya merasa orang lain akan mudah mempelajari sistem ini
8	Saya merasa sistem ini sulit digunakan
9	Saya merasa percaya diri dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat menggunakan sistem ini

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna sistem presensi berbasis mobile. Partisipan diminta untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem presensi tersebut di tempat kerja.

Selain data yang dikumpulkan melalui kuesioner SUS, dikumpulkan pula data pendukung bagi proses evaluasi. Hal ini dilakukan melalui pengumpulan data berupa karakteristik responden serta informasi sistem. Data mengenai karakteristik responden dimaksudkan untuk memberikan gambaran latar belakang profil pengguna, sedangkan informasi sistem memberikan konteks bagi pembahasan hasil evaluasi.

2.6 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan metode perhitungan SUS. Setiap jawaban responden terlebih dahulu dikonversi menjadi skor kontribusi sesuai dengan aturan perhitungan SUS, yaitu untuk pernyataan bernomor ganjil skor kontribusi diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban sebesar satu ($\text{skor kontribusi} = \text{skor jawaban} - 1$), sedangkan untuk pernyataan bernomor genap skor kontribusi diperoleh dengan mengurangi nilai lima dengan skor jawaban ($\text{skor kontribusi} = 5 - \text{skor jawaban}$). Seluruh skor kontribusi dari sepuluh pernyataan kemudian dijumlahkan dan hasilnya dikalikan dengan faktor 2,5 sehingga diperoleh skor SUS akhir pada rentang 0-100.

Skor SUS yang diperoleh selanjutnya dianalisis menggunakan tiga pendekatan interpretasi, yaitu *acceptability range* untuk menentukan tingkat penerimaan sistem oleh pengguna, *grade scale* untuk mengelompokkan kualitas usability berdasarkan kategori nilai, dan *adjective rating* untuk menggambarkan persepsi pengguna terhadap kualitas penggunaan sistem. Interpretasi hasil mengacu pada klasifikasi yang dikemukakan oleh Bangor *et al.* [12], yang mengelompokkan skor SUS ke dalam beberapa kategori, mulai dari *Worst Imaginable* hingga *Best Imaginable*[15].



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Karakteristik Responden

Pengujian *usability* dilakukan terhadap individu-individu yang menggunakan sistem presensi pegawai berbasis mobile dalam kegiatan operasional sehari-hari mereka. Responden yang digunakan untuk penelitian ini dipilih melalui kriteria bahwa mereka benar-benar telah menggunakan sistem tersebut dalam kesehariannya, sehingga memberi mereka gambaran mengenai interaksi aktual dengan sistem.

Terdapat 105 responden yang digunakan untuk penelitian ini. Karakteristik mereka dikaji dari berbagai perspektif, seperti jenis kelamin, rentang usia, dan lama penggunaan sistem. Karakteristik-karakteristik tersebut membantu memberikan gambaran mengenai para pengguna yang berpartisipasi dalam pengujian *usability*.

Tabel 2. Karakteristik Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase
Jenis Kelamin	Laki-laki	58	55,2%
	Perempuan	47	44,8%
Usia	< 30 tahun	31	29,5%
	30-45 tahun	70	66,7%
	> 45 tahun	4	3,8%
Lama Menggunakan Sistem	> 1 tahun	105	100,0%

Karakteristik responden menunjukkan bahwa sebagian besar pegawai berada pada usia produktif dan telah menggunakan sistem presensi berbasis mobile selama lebih dari satu tahun. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa responden memiliki pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan sistem pada aktivitas kerja sehari-hari, sehingga mampu memberikan penilaian yang objektif terhadap tingkat *usability* sistem berdasarkan pengalaman penggunaan secara langsung.

Keterlibatan pengguna aktual merupakan aspek penting dalam evaluasi *usability* karena penilaian yang diberikan tidak hanya didasarkan pada kesan awal terhadap antarmuka, tetapi juga pada pengalaman nyata selama berinteraksi dengan sistem dalam mendukung pelaksanaan tugas. Dengan demikian, hasil evaluasi yang diperoleh mencerminkan pendekatan *user-centered evaluation*, di mana pengguna berperan sebagai sumber utama dalam menilai kualitas *usability* sistem.

3.2 Hasil Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Data hasil pengisian kuesioner dianalisis menggunakan prosedur perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Setiap jawaban responden terlebih dahulu dikonversi menjadi skor kontribusi sesuai dengan aturan perhitungan SUS, yaitu skor pada pernyataan positif diperoleh dari nilai jawaban dikurangi satu, sedangkan skor pada pernyataan negatif diperoleh dari lima dikurangi nilai jawaban. Selanjutnya, seluruh skor kontribusi dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5 sehingga menghasilkan skor SUS pada rentang 0-100 untuk setiap responden. Berdasarkan hasil perhitungan terhadap 105 responden, diperoleh ringkasan statistik skor SUS sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Skor *System Usability Scale* (SUS)

Komponen	Nilai
Jumlah responden	105
Skor minimum	65,00
Skor maksimum	92,50
Rata-rata (Mean)	78,25
Median	78,75
Standar deviasi	6,41



Rata-rata skor SUS sebesar 78,25 menunjukkan bahwa aplikasi presensi pegawai berbasis mobile memiliki tingkat *usability* yang baik berdasarkan persepsi pengguna. Rentang skor yang diperoleh, yaitu antara 65,00 hingga 92,50, menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan penilaian positif terhadap kemudahan penggunaan sistem. Selain itu, nilai median yang mendekati rata-rata mengindikasikan bahwa distribusi skor relatif seimbang dan tidak dipengaruhi secara signifikan oleh nilai ekstrem.

Nilai rata-rata SUS sebesar 78,25 juga berada di atas nilai acuan (*benchmark*) SUS sebesar 68, yang secara umum digunakan sebagai batas penerimaan *usability* suatu sistem. Dengan demikian, hasil evaluasi menunjukkan bahwa aplikasi presensi pegawai telah memenuhi tingkat *usability* yang baik dan dapat diterima oleh pengguna sebagai sistem yang mudah dipelajari, mudah digunakan, serta mendukung pelaksanaan aktivitas presensi secara efektif.

Sebagaimana terlihat pada tabel di atas, sistem berada pada kategori *acceptable* menurut *acceptability range*. Hal ini menunjukkan bahwa sistem diterima dan pengguna dapat memanfaatkannya untuk keperluan presensi sehari-hari. Artinya, sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna terkait proses pencatatan kehadiran.

Sehubungan dengan *grade scale*, skor SUS sebesar 78,25 berada pada grade B. Grade B menunjukkan bahwa kualitas *usability* sistem sudah cukup baik, namun masih diperlukan perbaikan agar sistem menjadi lebih mudah digunakan (*usable*).

Adjective rating untuk sistem ini adalah *good*. Artinya, pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem tergolong cukup baik, karena mereka merasa sistem mudah dipahami dan bermanfaat dalam proses presensi digital.

Sebagian besar responden memberikan penilaian yang tinggi terhadap aspek kemudahan penggunaan aplikasi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa antarmuka dan mekanisme penggunaan sistem dapat dipahami dengan baik oleh pengguna. Kemudahan penggunaan menjadi aspek yang penting mengingat aplikasi presensi digunakan secara rutin dalam mendukung aktivitas kerja sehari-hari sehingga harus mampu dioperasikan secara efektif dan efisien.

Aspek *learnability* juga menunjukkan hasil yang positif. Mayoritas responden tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari cara penggunaan sistem tanpa memerlukan proses pembelajaran yang panjang. Kondisi ini mengindikasikan bahwa rancangan interaksi aplikasi telah sesuai dengan karakteristik pengguna yang memiliki tingkat kemampuan teknis yang beragam.

Penilaian terhadap aspek konsistensi sistem juga menunjukkan persepsi yang baik. Responden menilai bahwa fungsi-fungsi utama aplikasi, seperti presensi masuk, presensi keluar, serta penyajian informasi kehadiran, dapat berjalan secara konsisten sesuai dengan harapan pengguna. Temuan tersebut menunjukkan bahwa sistem telah mampu mendukung proses bisnis presensi dengan baik.

3.3 Pembahasan

Hasil penelitian mengindikasikan bahwa sistem presensi pegawai berbasis mobile memiliki tingkat *usability* yang tinggi, menurut pendekatan SUS. Hasil ini mendukung asumsi bahwa pengujian *usability* merupakan elemen krusial dalam memastikan keberhasilan penerapan suatu sistem informasi di dalam organisasi.

Skor 78,25 menurut SUS mengimplikasikan bahwa sistem telah berhasil memberikan pengalaman pengguna yang positif. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Nielsen, yang menyatakan bahwa sistem yang baik harus mampu membantu pengguna menyelesaikan tugas-tugasnya secara efisien dan sekaligus memberikan kepuasan selama penggunaan[16].

Berdasarkan prinsip HCI, hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem memenuhi kriteria dasar bagi interaksi manusia dan komputer, termasuk kemudahan pembelajaran dan efisiensi penggunaan sistem[17]. Sejauh menyangkut sistem presensi, penggunaannya yang rutin



memerlukan interaksi manusia-komputer yang sederhana karena pengguna tidak selalu memiliki cukup waktu untuk mempelajari prosedur penggunaan yang rumit.

Hasil yang ditemukan dalam makalah ini juga didukung oleh penelitian yang telah mengungkapkan bahwa skor yang diperoleh dari skala tersebut dapat digunakan sebagai alat yang tepat untuk menggambarkan kualitas *usability* sistem dari perspektif pengguna[14]. Skor SUS pada rentang *good* berarti bahwa sistem telah diterima oleh pengguna, namun, sistem tersebut tetap perlu dievaluasi secara berkala karena kebutuhan pengguna dan lingkungan teknologi dapat berubah seiring waktu.

Berbeda dengan teknik evaluasi yang berkaitan dengan fungsionalitas teknis, evaluasi *usability* berorientasi pada pengguna. Sistem tidak hanya harus memiliki seluruh fitur yang berfungsi dengan baik, tetapi juga harus nyaman dan mudah digunakan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini memiliki implikasi praktis. Dalam mengembangkan sistem presensi lebih lanjut, penting untuk mempertahankan poin-poin yang sudah baik sekaligus mengatasi permasalahan yang ditemukan melalui evaluasi. Melakukan evaluasi *usability* secara berkala merupakan salah satu cara untuk memastikan kualitas sistem serta keberlanjutan implementasi teknologi.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa sistem presensi pegawai berbasis mobile memiliki tingkat kualitas *usability* yang tinggi dan diterima dengan baik oleh pengguna. Meski demikian, perbaikan lebih lanjut tetap diperlukan untuk memastikan bahwa sistem memberikan pengalaman yang optimal bagi para pengguna. Berdasarkan hasil pengujian *usability*, terdapat beberapa rekomendasi yang dapat diajukan terkait pengembangan sistem. Pertama, penting untuk meningkatkan desain antarmuka pengguna, termasuk penyederhanaan tampilan dan pengelompokan menu berdasarkan frekuensi penggunaannya. Kedua, proses presensi dapat dioptimalkan, terutama pada elemen-elemen dasarnya, yaitu presensi masuk dan presensi keluar, yang harus membutuhkan interaksi seminimal mungkin dari pengguna. Ketiga, disarankan pula untuk menyediakan umpan balik sistem tambahan, karena sistem harus memberikan notifikasi atau konfirmasi setelah pengguna melakukan suatu tindakan guna mengurangi ketidakpastian mereka. Terakhir, akan bermanfaat pula untuk melakukan evaluasi *usability* dengan bantuan teknik lain, seperti *User Experience Questionnaire (UEQ)* atau metode *heuristic evaluation*, guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman pengguna.

4. KESIMPULAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai *usability* sistem presensi pegawai berbasis mobile menggunakan System *Usability Scale* (SUS). Skor SUS yang diperoleh dari 105 responden adalah 78,25, yang termasuk dalam rentang *acceptable*, grade B, dengan adjective rating *good*. Dari skor yang diperoleh, terlihat jelas bahwa sistem telah memenuhi persyaratan *usability*-nya, seperti kemudahan penggunaan, pemahaman pengguna terhadap fungsionalitas sistem, dan kinerja penyelesaian tugas.

Penelitian ini telah memberikan kontribusi pada *Human-Computer Interaction* melalui penggunaan metodologi SUS untuk mengukur *usability* sistem informasi organisasi berbasis mobile. Dalam praktiknya, temuan ini dapat digunakan oleh administrator sistem dalam meningkatkan kualitas sistem presensi, khususnya dari segi navigasi, penyajian informasi, dan antarmuka pengguna, mengingat evaluasi harus dilakukan secara berkala berdasarkan kebutuhan organisasi.

Penelitian ini memiliki dua keterbatasan utama. Pertama, evaluasi *usability* hanya menggunakan pendekatan *System Usability Scale* (SUS), sehingga belum mencakup dimensi pengalaman pengguna yang lebih luas, seperti aspek emosional, daya tarik antarmuka, dan kualitas interaksi pengguna dengan sistem. Kedua, penelitian hanya dilakukan pada satu organisasi, sehingga hasil yang diperoleh belum dapat digeneralisasikan untuk mewakili



karakteristik pengguna pada organisasi lain. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat mengombinasikan metode SUS dengan pendekatan evaluasi *usability* lainnya, seperti UEQ, evaluasi heuristik, maupun TAM, guna memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kualitas sistem. Penelitian lanjutan juga dapat menganalisis pengaruh *usability* sistem presensi terhadap kinerja organisasi, termasuk peningkatan kedisiplinan pegawai dan efisiensi proses administrasi. Perlu ditekankan bahwa penelitian ini membuktikan bahwa evaluasi *usability* berbasis pengguna merupakan bagian penting dalam keberhasilan penerapan sistem presensi mobile, baik sebagai alat pengukuran maupun sebagai dasar bagi pengambilan keputusan lebih lanjut.

REFERENSI

- [1] L. R. Aprilia *et al.*, "IMPLEMENTASI PENGEMBANGAN SISTEM PRESENSI GURU MENGGUNAKAN METODE TOGAF ADM:," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 10, no. 2, pp. 3378-3387, Mar. 2026, doi: 10.36040/JATI.V10I2.18130.
- [2] A. P. Ayudhitama and U. Pujiyanto, "ANALISA KUALITAS DAN USABILITY BERDASARKAN PERSEPSI PADA WEBSITE SHOPEE," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 6, no. 1, pp. 61-70, Jan. 2019, doi: 10.33795/JIP.V6I1.275.
- [3] I. N. S. A. K. Kusuma, "EVALUASI USABILITY APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN NIELSEN'S ATTRIBUTES OF USABILITY (NAU)," *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 14, no. 1, Jan. 2026, doi: 10.23960/JITET.V14I1.8233.
- [4] E. Gunawan, S. Tinggi Ilmu Ekonomi Sabang Banda Aceh, and U. Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, "Implementasi ISO 9241-11 dalam Mengukur Efektivitas dan Efisiensi Smart IoT Drying System untuk Pengolahan Ikan di Banda Aceh," *Jurnal Kolaborasi Akademika*, vol. 3, no. 1, pp. 27-36, Jan. 2026, doi: 10.64826/ER2FKX76.
- [5] L. M. Sanyoto, A. D. Herlambang, and M. C. Saputra, "Analisis Usability Pada Website Terhadap Tingkat Retensi Pelanggan Pada Jd.id Berbasis ISO 9241-11," *Jurnal Pengembangan Teknologi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 9, pp. 2783-2790, Feb. 2018, Accessed: Aug. 03, 2026. [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/2411>
- [6] N. Sri, H. Sayyidah, and S. Susanti, "Analisis Kualitas Website Badan Pusat Statistik Kabupaten Tasikmalaya Menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik*, vol. 3, no. 3, pp. 69-76, May 2026, doi: 10.70134/IDENTIK.V3I3.1464.
- [7] N. Huda, F. Habrizons, A. Satriawan, M. Iranda, and T. Pramuda, "Analisis Usability Testing Menggunakan Metode SUS (System Usability Scale) Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Shopee," *Jurnal Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, vol. 8, no. 2, pp. 208-220, Aug. 2023, doi: 10.51717/SIMKOM.V8I2.158.
- [8] "Evaluasi Usability Aplikasi Laundry Keeper Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) | INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics." Accessed: Aug. 03, 2026. [Online]. Available: <https://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ITBI/article/view/3729>
- [9] B. Satrio, N. A. Herawati, and V. I. Dewi, "ANALISIS USABILITY E-MODUL PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 9, no. 2, pp. 11-20, Dec. 2025, doi: 10.21009/PINTER.9.2.2.
- [10] Y. Sri Rahayu *et al.*, "IMPLEMENTASI METODE WATERFALL PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MOBILE E-DISARPUS," *ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 523-534, Jun. 2024, doi: 10.31849/ZN.V6I2.20538.



- [11] N. Putu, Y. Andini, N. Tri, and A. Putra, "PENGUKURAN USABILITY APLIKASI KALENDER BALI DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS): STUDI EMPIRIS TERHADAP PENGGUNA," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 9, no. 3, pp. 5309-5316, May 2025, doi: 10.36040/JATI.V9I3.14128.
- [12] J. Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi, A. Sander Lim, and K. Gianina Tileng, "Usability testing pada sistem presensi aplikasi HRM Talenta dengan menggunakan metode cognitive walkthrough," *IT-Explore: Jurnal Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 4, no. 1, pp. 53-64, Feb. 2025, doi: 10.24246/ITEXPLORE.V4I1.2025.PP53-64.
- [13] J. F. Gubali, S. R. Utina, N. Alhabsy, A. M. Landung, and L. N. Amali, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Universitas Negeri Gorontalo Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Sistem Informasi Triguna Dharma (JURSI TGD)*, vol. 5, no. 1, pp. 62-70, Jan. 2026, doi: 10.53513/JURSI.V5I1.12377.
- [14] A. N. Firdaus, N. R. F. Harun, and Zulfaidil, "Evaluasi Usability Aplikasi MyASN Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Jurnal Teknologi informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 2, no. 2, pp. 70-81, May 2026, doi: 10.65258/JUTEKOM.V2.I2.55.
- [15] S. U. Ningsih, "PENGUJIAN USABILITY PARAHITA INFORMATION SYSTEM (PARIS) MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS): Usability Testing Of The Parahita Information System (PARIS) Using The System Usability Scale (SUS)," *Binawan Student Journal*, vol. 8, no. 1, pp. 15-22, Apr. 2026, doi: 10.54771/4J4FFX34.
- [16] M. Teori Jacob Nielsen, Y. Eka Achyani, K. Widiana, J. Jatiwaringin No, C. Melayu, and J. Timur, "Analisis User Experience pada Pengguna Aplikasi Dompot Digital Menggunakan Teori Jacob Nielsen," *Jurnal Saintekom: Sains, Teknologi, Komputer dan Manajemen*, vol. 14, no. 1, pp. 106-117, Mar. 2024, doi: 10.33020/SAINTEKOM.V14I1.486.
- [17] S. Kurnia and N. Nawaningtyas, "Analisis Interaksi Pengguna dalam Desain User Interface dan User Experience yang Lebih Baik Menggunakan Metode Heuristik," *Jurnal Teknik Mesin, Industri, Elektro dan Informatika*, vol. 3, no. 4, pp. 113-119, Oct. 2024, doi: 10.55606/JTMEI.V3I4.4433.