(JUSS) Jurnal Sains dan Sistem Informasi ISSN 2614-8277
Vol. 4 No. 2, Desember 2021

ANALISIS *USABILITY* PADA APLIKASI PRESENSI MAHASISWA *QR-CODE MOBILE* MENGGUNAKAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (SUS) STUDI KASUS DI UNIVERSITAS JAMBI

Audina Nurhani, Tri Suratno dan Reni Aryani*
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi*
Jl. Jambi–Ma. Bulian KM 15 Mendalo Darat Jambi 36361
Email: audinanurhani5@gmail.com

ABSTRAK

Mengidentifikasi *usability* atau kebergunaan pada aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* Universitas Jambi sangatlah penting untuk perkuliahan. Kriteria responden yang digunakan adalah mahasiswa Universitas Jambi yang masih aktif kuliah pada semester 1 sampai dengan semester 6 yang menggunakan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA. Teknik perhitungan yang digunakan *System Usability System* (SUS).

Hasil perhitungan pada penelitian ini menemukan bahwa *System Usability Scale* (SUS) dapat menjelaskan sebesar 62 skor SUS yang didapat dari mahasiswa pada semester 1 sampai dengan semester 6 yang masih aktif menggunakan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA yang menunjukkan bahwa aplikasi termasuk dalam kategori cukup baik. Pada *Precentile Rank* berada pada *Grade* D yang menunjukkan skor tersebut lebih besar sama dengan 51 dan lebih kecil 68. Untuk *Adjective Rating* dapat dikelompokkan bahwa penggunaan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA menurut responden tergolong dalam dalam kelompok *OK* yang berarti memiliki respon yang bagus dalam *perspective* pengguna. Pada *Acceptability* penggunaan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* yang digunakan dapat diterima oleh pengguna namun masih banyak perbaikan dalam efektivitas kinerja aplikasi presensi dan pada *Net Promoter Score* (NPS) berada pada klasifikasi *Passive* yang menunjukkan bahwa pengguna memberikan respon yang baik ketika berada pada tingkat kepuasan yang cukup dan akan kembali menggunakannya sehingga memberikan dampak yang baik pada aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA.

Keywords: *Usability,* Presensi Mahasiswa, *QR-Code Mobile, System Usability Scale*

I PENDAHULUAN

Universitas Jambi (UNJA) merupakan salah satu institusi perguruan tinggi yang memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu serta berdaya guna di masa mendatang. Ada beberapa aktivitas penunjang untuk keberhasilan tujuan organisasi yaitu presensi adalah suatu pendataan kehadiran, bagian dari pelaporan aktivitas suatu institusi yang berisi data-data kehadiran yang disusun dan diatur sedemikian rupa sehingga mudah untuk dicari dan digunakan. Namun seringkali data-data presensi ini kurang diperhatikan. Kemudian dibuatlah presensi berbasis *mobile* yang terintegrasi antara proses presensi dan proses rekapitulasi data.

Dalam mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan sebuah aplikasi menurut penggunanya maka dilakukanlah pengujian *usability*. Ada beberapa metode untuk menilai *usability* suatu aplikasi yang siap digunakan seperti dikemukakan oleh (Gracia, 2013) yakni SUS (*System Usability Scale)* untuk mempermudah proses presensi perkuliahan dengan teknologi *QR-Code* merupakan media yang dapat digunakan untuk penyimpanan informasi secara cepat tanpa melakukan input secara manual

dan dapat berupa URL, nomor telepon, pesan SMS, VCard, atau teks apapun. Selain itu keunggulan penggunaan *QR Code* mudah dipindai dan data yang dihasilkan dapat langsung diketahui.

Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* telah berjalan selama kurang lebih 1 tahun di Universitas Jambi. Peneliti melakukan penelitian di Universitas Jambi yang telah memakai aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* selama 6 bulan terakhir. Namun beberapa kendala terjadi dalam implementasi aplikasi tersebut, seperti tidak semua mahasiswa mempunyai 2 perangkat untuk input/ scan barcode, saat melakukan login presensi sering logout sendiri sehingga selalu berulang untuk login *username* dan *password* nya, mahasiswa yang tempat tinggal nya kesulitan untuk mengakses internet, dan tidak tersedianya aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di *Apps Store*.

Melakukan analisis *Usability System* yang mendukung layanan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* yang telah dibangun dan sedang berlangsung mendukung perkuliahan secara online untuk mewujudkan tercapainya perbaikan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi agar dapat digunakan secara berkesinambungan. Mengukur tingkat keefektifan aplikasi mengingat saat ini dianggap perlu dengan kondisi aplikasi yang masih baru dirilis sesuai dengan standar pengukuran *Usability System* menggunakan metode SUS (*System Usability Scale*) yang selanjutnya dapat dilakukan perbaikan berbagai aspek agar sesuai dengan standarisasi Universitas Jambi sehingga menjadi Perguruan Tinggi Negeri sebagai acuan untuk masyarakat luas melanjutkan Pendidikan Perguruan Tinggi yang berkualitas serta berkesinambungan.

2. METODE PENELITIAN

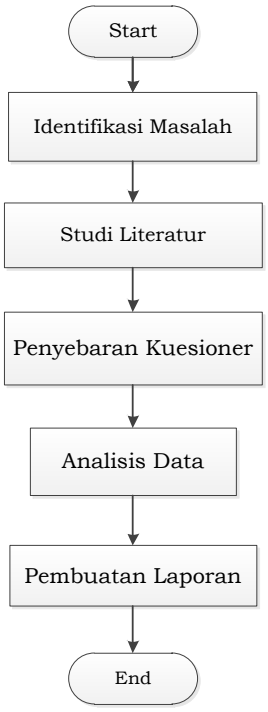
Tempat penelitian akan dilakukan di Universitas Jambi yang beralamat di Jl. Lintas Jambi – Muara Bulian Km. 15, Mendalo Indah, Kecamatan Jambi Luar Kota, Kabupaten Muaro Jambi, Kode Pos 36361. Penelitian dilakukan oleh penulis dalam waktu 3 bulan. Bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah Studi literatur dan tinjauan pustaka terkait dengan *Usability*. Alat yang dibutuhkan dalam penelitian adalah Perangkat keras (*hardware)*, Laptop dengan spesifikasi RAM 2 GB, Smartphone dengan spesifikasi RAM 4 GB, Perangkat Lunak (*software)*, Sistem operasi *Windows* , Web browser *Google Chrome*, *Microsoft Office* 2007, *Microsoft Visio* 2010, *Microsoft Excel* 2007, Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* Universitas Jambi dan Kuesioner. Pengumpulan data dalam penelitian menggunakan cara studi pustaka, observasi, kuesioner, penyebaran angket serta diskusi dengan beberapa pihak terkait.

Penelitian ini dimulai dari permasalahan yang telah dikemukakan pada pembahasan sebelumnya, yakni penggunaan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* ini di Universitas Jambi untuk mempermudah presensi mahasiswa dalam perkuliahan serta dosen untuk melihat data kehadiran mahasiswa dalam mata kuliah yang bersangkutan. Selain itu aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* yang diterapkan pada Universitas Jambi yang memiliki

beberapa persoalan. Hal ini kemudian menimbulkan beberapa persoalan yang hendak dijawab yaitu bagaimana tingkat *usability* pada aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) Di Universitas Jambi dan faktor apa saja yang mempengaruhi tingkat *Usability* pada Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi.

Tahap selanjutnya peneliti melakukan pencarian landasan teori tentang Analisis *Usability pada aplikasi Aplikasi* Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang diperoleh dari buku, jurnal, maupun artikel yang ada di internet untuk digunakan dalam menunjang dan membantu proses keberhasilan penelitian serta mempunyai dasar keilmuan yang baik. Setelah menemukan kerangka teori, penulis menggunakan metode pengumpulan data berupa studi literatur yang bertujuan menambah referensi yang terkait dengan penelitian dan penyebaran angket atau kuesioner yang bertujuan mendapatkan data dari responden.

Data dari kuesioner yang diperoleh kemudian penulis melakukan analisa *usability* melalui ketentuan perhitungan dari metode *System Usability Scale* (SUS). Score rata-rata yang ditentukan dari responden setelah dilakukan rekapitulasi akan ditarik kesimpulan. Penentuan selanjutnya adalah menentukan *passing grade* dari tingkat *usability* aplikasi sebagai objek penelitian. Tahap akhir dari alur penelitian ini yaitu pembuatan laporan yang kemudian siap untuk dilakukan uji kebenaran dan kevalidan data. Lebih sederhana, penulis merefleksikannya pada gambar berikut:



Gambar. Diagram Alur Penelitian

Dalam penelitian kali ini penulis menggunakan Sampling Purposive yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu serta sampel adalah mahasiswa Universitas Jambi merupakan responden aktif menggunakan Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi sebagai media kehadiran dalam perkuliahan secara daring dalam kurun waktu 1 tahun terakhir. Penulis menggunakan cara menentukan jumlah anggota sampel dari suatu populasi dengan rumus

Slovin. Berikut adalah rumus *Slovin* beserta keterangan nya:

$$n = \frac{N}{1+Ne^2}$$

dimana:

n = jumlah responden / ukuran sampel

N = jumlah elemen / ukuran populasi

e = Error of margin persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir adalah sebesar e = 0,05%

Populasi yang terdapat dalam penelitian ini berjumlah 26.310 orang, maka besarnya sampel pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{N}{1 + (N \text{ X } e^2)}$$

$$n = \frac{26.310}{1+ 26.310*0.05^2}$$

$$n = \frac{26.310}{66,775}$$

= 394,009 dibulatkan menjadi 400

=

Jadi, jumlah responden dalam penelitian ini adalah 400 orang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan kuantitatif yang merupakan suatu pendekatan penelitian untuk menguji hipotesis menggunakan uji data statistik akurat. Berdasarkan latar belakang dan pertanyaan penelitian yang telah disebutkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur skor *usability* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi.

Pengujian *usability* akan menggunakan metode *System Usability Scale* yang merupakan awalnya dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS dimungkinkan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan.

Seperti yang sudah disebutkan sebelumnya, SUS menggunakan 10 pertanyaan dalam kuesioner yang akan dibagikan kepada pengguna penelitian. Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden. Dalam penelitian ini kuesioner dikirimkan langsung oleh peneliti kepada responden. Hal ini disebabkan responden relatif dekat dan penyebaran kuesionernya tidak terlalu luas (Pujihastuti, 2010).

Dari kuesioner tersebut responden diharuskan untuk mengisi kolom penilaian dari setiap item pertanyaan sesuai dengan apa yang dirasakan saat melakukan percobaan menggunakan sistem. Peneliti tetap mendampingi responden saat mengisi kuesioner jika disaat pelaksanaan pengisian kuesioner responden mendapatkan kendala dalam menjawab.

Penentuan hasil dalam menentukan hasil skor SUS maka hasil dari kuesioner yang telah diisi oleh

responden akan peneliti rekapitulasi. Kemudian akan dilakukan perhitungan pada setiap jawaban dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor untuk berlaku pada 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden (Brooke,J. 2013). Berikut rumus menghitung skor SUS :

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah Responden

Untuk menentukan *grade* hasil penilaian ada 3 cara yang dapat digunakan:

1. *Acceptability, Grade Scale, Adjective Rating*

Penentuan *acceptability, grade scale,* dan *adjective rating* digunakan untuk menilai sejauh mana *perspective* pengguna terhadap aplikasi Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* di Universitas Jambi. Penelitian ini menggunakan cara perbandingan hasil rata-rata penilaian responden.

2. SUS Score *Percentile Rank*

Penentuan hasil penilaian dengan cara SUS *skor percentile rank* memiliki perbedaan dengan cara sebelumnya, perbedaan terjadi pada kategori penilaian pengguna secara umum , berikut ketentuannya :

Tabel. *System Usability Scale Score Percentile Rank*

Grade	Keterangan
A	Skor>= 80,3
B	Skor>= 74 dan < 80,3
C	Skor>= 68 dan < 74
D	Skor>= 51 dan 68
E	Skor lebih < 51

Berdasarkan ketentuan tersebut akan ditarik kesimpulan skor SUS dari hasil responden masuk dalam kategori/grade apa. Sehingga dapat diketahui Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* Universitas Jambi dapat diterima dan dipergunakan sebagaimana mestinya atau tidak.

3. Net Promoter Score (NPS)

NPS merupakan metode yang efektif untuk mengontrol serta mengukur tingkat kepuasan pengguna. Formatnya masih dalam kuesioner, namun lebih rapi, terstruktur, dan dapat dihitung (Reichheld, 2011). Reichheld (2011) menyebutkan pola yang berbeda serta respon yang berbeda sikap

terjadi pada setiap kelompok pelanggan.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Responden dalam penelitian ini merupakan mahasiswa di Universitas Jambi yang menggunakan Aplikasi Presensi Mahasiswa QR-Code *Mobile*. Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan kuesioner secara angket kepada mahasiswa yang mengikuti perkuliahan pada semester 1 sampai dengan semester 6 di Universitas Jambi.

Berdasarkan dari keterangan tabel diatas, dapat diketahui bahwa kuesioner yang ditentukan adalah 400 responden. Pada penelitian ini tidak ditemukan kuesioner yang tidak layak atau tidak memenuhi kriteria sehingga sampel yang diperlukan cukup. Setelah menyelesaikan skenario dan melakukan survei angket online pada responden, maka selanjutnya responden diminta untuk mengisi jawaban lembar kuesioner SUS. Hasil jawaban pada masing – masing responden dalam bentuk poin likert dapat dilihat pada halaman lampiran.

Setelah mendapatkan jawaban dari masing – masing responden, maka selanjutnya akan dilakukan pengolahan data. Untuk menghitung kuesioner SUS, terdapat ketentuan, yaitu :

1. Pada setiap pertanyaan ganjil (1,3,5,7,9), skor akhir didapatkan dari jawaban responden dikurangi dengan angka 1 (R1 = 5, maka 5-1=4, dst)
2. Pada setiap pertanyaan genap (2,4,6,8,10), skor akhir didapatkan dari angka 5 dikurangi dengan jawaban likert responden. (R2 = 2, maka 5-2 = 3, dst)
3. Setelah didapatkan hasil dari jawaban kuesioner 1-10, maka nilai tersebut ditotalkan dan dikalikan dengan 2,5.
4. Untuk mengetahui skor akhir, seluruh nilai total yang telah dikalikan 2,5 lalu dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah responden.

Untuk perhitungan skor SUS dari masing-masing responden dicari skor rata-ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah mahasiswa. Berikut rumus menghitung skor SUS :

Skor SUS = ((R1 – 1) + (5 - R2) + (R3 – 1) +
(5 - R4) + (R5 – 1) + (5 – R6) +
(R7 – 1) + (5 – R8) + (R9 – 1) +
(5 – R10)) * 2.5)

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah Responden

Jumlah skor SUS responden pada penelitian ini adalah 24650 yang didapat dari 400 responden yang dapat dilihat pada halaman lampiran. Berdasarkan rumus tersebut selanjutnya diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebagai berikut :

dibulatkan menjadi 62 poin

Hasil nilai rata-rata yang diperoleh didapat rata – rata skor akhir SUS dari responden mahasiswa sebesar 62 poin, maka Aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA cukup baik dikarenakan skor akhir yang didapat dengan skor 62 poin. Sementara sesuai dengan Skala Penentuan Hasil Penilaian *System Usability Scale* (Sauro,2019). Didapatkan hasil pada tabel dibawah ini :

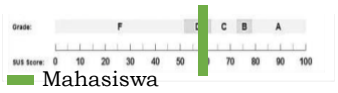
Tabel. Penentuan Hasil Penilaian SUS

No.	Responden	Skala Penentuan Hasil Penilaian SUS				
		Skor SUS	*Acceptability*	*Grade Scale*	*Adjective Rating*	NPS
1.	Mahasiswa	62	*Marginal*	D	*OK*	*Passive*

Dari hasil skala penentuan hasil penilaian SUS diatas dapat dijelaskan secara detail ke dalam skala skor SUS sebagai berikut :

a. *Grade Scale*

Jenis penilaian ini untuk mengkategorikan skor SUS berada pada rentang *grade* A-F. Pada *grade* A yang menunjukkan kinerja superior, hingga F (untuk kinerja gagal), dengan C menunjukkan rata-rata.

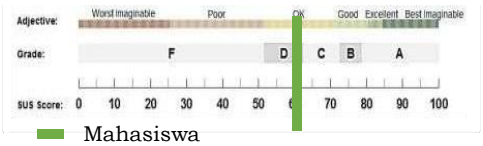


Gambar. Skor SUS Dalam Skala *Grade*

Skor SUS yang diperoleh pada penelitian ini 62 yang didapat dari mahasiswa aktif, jika dikorelasikan dengan skala *grade* pada gambar diatas, dapat diketahui berada pada *grade* D yang menunjukkan bahwa aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA termasuk dalam kategori cukup baik dalam *perspective* pengguna.

b. *Adjectives*

Skala kata sifat termasuk didalamnya seperti baik, oke dan buruk. Pengguna secara garis besar dikelompokkan dari kegunaan suatu produk. Misalnya, skor SUS di atas 85 dikaitkan dengan kategori Sangat baik.



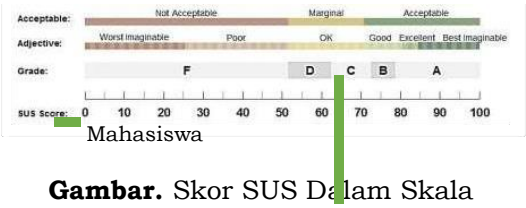
Gambar. Skor SUS Dalam Skala *Adjectives*

Skor SUS pada penelitian 62 yang didapat dari mahasiswa aktif semester 1 sampai dengan

semester 6. Dapat dikelompokkan bahwa penggunaan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA menurut responden tergolong bersifat *OK* yang berarti aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA memiliki *perspective* yang bagus dari pengguna.

c. *Acceptability*

Selain itu dalam menggambarkan skor SUS berdasarkan penerimaan pengguna adalah melalui pernyataan yang dapat diterima atau tidak dapat diterima. Skor SUS di atas 70 dikategorikan dapat diterima dan tidak diterima di bawah 50 (erat terkait dengan penunjukkan skor yang lebih rendah dari 51,6 dengan nilai F). Skor kisaran antara 50 – 70 ditetapkan sebagai dapat diterima secara marginal atau bisa disebut dengan diterima namun butuh peningkatan.

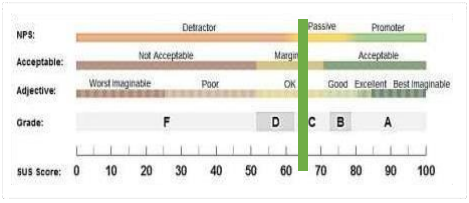


Gambar. Skor SUS Dalam Skala *Acceptability*

Skor SUS yang diperoleh pada penelitian ini yakni 62 yang di dapat dari mahasiswa. Dalam skala *Acceptability* diketahui aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* yang telah diterapkan di Universitas Jambi dapat diterima dan digunakan secara marginal namun banyak yang masih perlu ditingkatkan dalam efisiensi dan fitur dalam aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA.

d. *Net Promoter Score (NPS)*

Dalam menghitung rata – rata SUS menjelaskan antara 30% - 50% variasi dalam kemungkinan pengguna untuk merekomendasikan. NPS menunjuk tiga klarifikasi pemberi rekomendasi berdasarkan tanggapan mereka terhadap kemungkinan poin (0 hingga 100). Skor klarifikasi promoter 90 - 100, skor klasifikasi *passive* 70 - 80, dan skor klasifikasi *detractors* 60 ke bawah. Klasifikasi promoter kemungkinan besar akan merekomendasikan produk / situs web / aplikasi kepada seorang teman, sedangkan kategori *detractors* cenderung berkecil hati daripada merekomendasikan. Gambar dibawah menunjukkan hubungan ini NPS dan SUS. Untuk mencapai klasifikasi *promoter*, score SUS harus mendekati 81 secara rata-rata. Klasifikasi *detractors* dikaitkan dengan SUS rata-rata 53 dan di bawahnya dan *passive* adalah skor diantaranya (rata-rata 70).



Gambar. Skor SUS Dalam Skala NPS

Skor SUS pada penelitian ini 62 poin didapat dari mahasiswa dikorelasikan dengan klarifikasi NPS, maka berada pada klarifikasi *Passive* yang menunjukkan bahwa pengguna memberikan respon yang baik ketika berada pada tingkat kepuasan yang cukup dan akan kembali menggunakannya sehingga memberikan dampak yang baik pada aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA terhadap perkuliahan di Perguruan Tinggi Universitas Jambi.

e. *Percentile Rank* (Peringkat Persentil)

Skor SUS dapat dikonversi menjadi peringkat persentil. Peringkat persentil adalah persentase skor dalam distribusi frekuensinya yang sama atau lebih rendah dari itu. Skor SUS pada penelitian ini 62 poin didapat dari responden mahasiswa berada pada Grade D dengan ketentuan SUS pada *percentile rank* skor>= 51 dan 68. Yang menunjukkan bahwa responden menilai peringkat dari aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA cukup baik untuk digunakan pada perkuliahan di Perguruan Tinggi Universitas Jambi.

Berikut dibawah ini adalah persentase tanggapan tiap item pertanyaan SUS pada semua responden terhadap kuesioner yang telah disebarkan, yaitu sebagai berikut :

Tabel. Persentase Hasil Kuesioner SUS Pada Responden Mahasiswa

Skor Likert	R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10
sangat setuju	18%	6%	18%	11%	11%	7%	16%	5%	12%	9%
setuju	63%	20%	61%	32%	67%	28%	64%	19%	54%	51%
ragu–ragu	13%	21%	15%	17%	17%	30%	15%	20%	23%	17%
tidak setuju	3%	45%	4%	34%	3%	31%	3%	49%	9%	20%
sangat tidak setuju	2%	8%	2%	7%	2%	4%	1%	8%	2%	3%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian menyatakan bahwa aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA ini cukup berguna akan tetapi masih perlu dilakukan perbaikan agar lebih mampu diterima dengan baik oleh pengguna. Rata – rata responden mahasiswa semester 1 sampai dengan semester 6 memberikan tanggapan positif, hal tersebut lebih banyak dibandingkan dengan responden yang memberikan respon netral juga tidak kalah besarnya, hal inilah yang menyebabkan SUS mendapatkan skor 62 poin pada responden mahasiswa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil perhitungan data serta pembahasan pada penelitian yang telah dilakukan pada penelitian ini diperoleh skor SUS sebesar 62 poin yang didapat dari responden mahasiswa yang aktif perkuliahan dari semester 1 sampai dengan semester 6 di Perguruan Tinggi Negeri Universitas Jambi.

Pada *Grade Scale* skor SUS tersebut dapat diketahui berada pada *Grade* D yang menunjukkan skor tersebut cukup baik. Pada *Adjective Rating* dapat dikelompokkan bahwa penggunaan aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA tergolong dalam dalam kelompok *OK* yang berarti memiliki respon yang bagus dalam *perspective* pengguna. Pada *Acceptability* penggunaan aplikasi presensi yang telah diterapkan di Universitas Jambi sudah dapat diterima dan dapat digunakan oleh pengguna namun masih banyak perbaikan dalam efektivitas kinerja suatu aplikasi. Pada *Net Promoter Score* (NPS) berada pada klasifikasi *Passive* yang menunjukkan

bahwa pengguna memberikan respon yang baik dan akan kembali menggunakannya. Peringkat *percentil rank* berada pada Grade D dengan ketentuan SUS skor sama besar dengan 51 lebih kecil dari 68 bahwa responden menilai peringkat dari aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* UNJA cukup baik untuk digunakan pada perkuliahan di Perguruan Tinggi Universitas Jambi. Responden dalam penelitian ini diketahui bersifat pasif atau cukup bagus terhadap aplikasi Presensi Mahasiswa *QR-Code Mobile* untuk diterapkan pada kegiatan perkuliahan di Universitas Jambi.

Menurut saya peningkatan yang harus dilakukan adalah memperbaiki cara penggunaan yang menyulitkan pengguna karena harus menggunakan 2 device untuk melakukan absen secara online, saran saya untuk meminimalisir penggunaan 2 device yaitu menggunakan *QR-Code* yang generate (diperbaharui tiap beberapa menit) dan dapat diprint out, setelah itu pengguna dapat melakukan absen menggunakan Aplikasi *QR-Code Mobile* UNJA.

5. REFERENSI

Aplikasi Presensi UNJA (2020). Dipetik November 21, 2020, dari https://play.google.com/store/apps/details.id=com.universitasjambi.presensi

Gracia, A. (2013, November 27). *UX Research | Standardized Usability Questionnaires.”*. Dipetik November 27, 2019, dari http://chaione.com/ux-research-standardizing-usabilityquestionnaires

Gulo. 2010. Metodologi Penelitian. Jakarta : Grasindo

Mulyana, Redi, Mohamad Ridwan. (2017). Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Client Server Pada Pt.Radio Nasional Buana Suara. Sukabumi: eprints,.10. Vol. 5. http://eprints.ummi.ac.id/64/

Sauro, J., & Dumas, J. S. (2009). *Comparison of Three One-Question, Post-Task Usability Questionnaires*. CHI 2009 ~ *Usability Methods*, 10.

Wang, K., Zhang, D., Li, Y., Zhang, R., Lin, L., & Member, S. (2016). Ro of Ro of. *Colloids and Surfaces A: Physicochemical and Engineering Aspects*, *d*, 1–13. https://doi.org/10.1016/j.colsurfa.2019.124103