

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SIKADIR KSDAE V.6

MENGGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION*



Diajukan oleh :

- 1. MUTIARA / 021190069**
- 2. SINDI ANJELI / 021190038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SIKADIR KSDAE V.6
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan oleh :

- 1. MUTIARA / 021190069**
- 2. SINDI ANJELI / 021190038**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2023

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MUTIARA / 021190069
2. SINDI ANJELI / 021190038
PROGRAM STUDI : SISTEM INFOMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL :ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA
APLIKASI SIKADIR KSDAE V.6
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC
EVALUATION*

Tanggal : 14 Agustus 2023
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0204058604

Benedictus Effendi,S.T.,M.T.
NIP : 09.PCT.19

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA / NPM : 1. MUTIARA / 021190069
2. SINDI ANJELI / 021190038
PROGRAM STUDI : SISTEM INFOMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA
APLIKASI SIKADIR KSDAE V.6
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC
EVALUATION*

Tanggal : 14 Agustus 2023
Penguji 1

Tanggal : 14 Agustus 2023
Penguji 2

Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0218038904

Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0224059102

Menyetujui,
Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.19

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

Ketika Hidup Memberimu Alasan untuk Menangis, Tunjukkan Bahwa Hidup Juga Memberimu Alasan untuk Tersenyum

Kupersembahkan Kepada :

- * *Kedua Orang Tua (Ayah & Ibu)*
- * *Keluarga Serta Saudara – Saudara Terkasih*
- * *Dosen Pembimbing Ibu Meidyan Permata Putri, S. Kom., M. Kom.*
- * *Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Dini Hari Pertiwi, S. Kom., M. Kom.*
- * *Para Dosen dan Staff Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech*
- * *Teman – Teman Seperjuangan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech*
- * *Balai KSDA Sumatera Selatan*
- * *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believin' in me I wanna thank me for doin' all this hard work, I wanna thank me for havin' no days off I wanna thank me for never quittin, I wanna thank me for always bein' a giver, and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penelitian ini diberi judul “Analisis Kepuasan Pengguna aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*” skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar Sarjana Komputer.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, motivasi dan petunjuk yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi, terutama kepada Rektor Insititut Teknologi dan Bisnis PalComTech yaitu Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Kaprodi S1 Sistem Informasi yaitu Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing yaitu Ibu Meidyan Permata Putri, S.Kom., M.Kom. Kepada Pembimbing Skripsi di Balai KSDA Sumatera Selatan, kepada kedua orang tua tercinta, dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Segala kebaikan dan jasa dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini, semoga diberikan balasan dan kemurahan dari Tuhan Yang Maha Esa dan selalu dalam lindungan-Nya. Penulis mengakui bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Semoga Tuhan Yang Maha Esa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Palembang,

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRACT	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	6
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.5.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penelitian.....	6
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI	
2.1 Profil Perusahaan.....	8
2.1.1 Sejarah Balai KSDA Sumatera Selatan.....	8
2.1.2 Visi dan Misi Balai KSDA Sumatera Selatan.....	9
2.1.2.1 Visi.....	9
2.1.2.2 Misi.....	9
2.1.3 Struktur Organisasi.....	10
2.1.4 Tugas dan Wewenang.....	10

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung.....	15
3.1.1 Aplikasi.....	15
3.1.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	15
3.2 Penelitian Terdahulu.....	17
3.3 Alur Penelitian.....	22
3.4 Kerangka Penelitian.....	23

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	26
4.1.1 Lokasi.....	26
4.1.2 Aplikasi SIKADIR V.6.....	26
4.1.3 Waktu Penelitian.....	32
4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	33
4.2.1 Wawancara.....	33
4.2.2 Kuesioner.....	34
4.2.3 Observasi.....	39
4.2.4 Dokumentasi.....	39
4.2.5 Studi Pustaka.....	40
4.3 Teknik Penarikan Sampel.....	40
4.3.1 Populasi.....	40
4.3.2 Sampel.....	41
4.4 Variabel Penelitian.....	43
4.5 Instrumen Penelitian.....	47
4.6 Skala Likert.....	48
4.7 Uji Instrumen.....	49
4.7.1 Uji Validitas.....	49
4.7.2 Uji Reliabilitas.....	49
4.7.3 Uji Normalitas.....	50
4.7.4 Uji Linearitas.....	51
4.7.5 Regresi Linier Berganda.....	51
4.7.6 Uji Simultan (Uji F).....	52

4.7.7 Uji Parsial (Uji T).....	53
BAB V PEMBAHASAN	
5.1 Hasil Responden.....	54
5.1.1 Responden.....	54
5.1.2 Deskripsi Responden.....	55
5.1.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner.....	59
5.2 Pembahasan.....	69
5.2.1 Uji Validitas.....	69
5.2.2 Uji Reliabilitas.....	71
5.2.3 Interpretasi Hasil Pengukuran Kualitas.....	73
5.2.4 Uji Normalitas.....	76
5.2.5 Uji Linearitas.....	78
5.2.6 Regresi Linear Berganda.....	79
5.2.7 Uji Simultan (Uji F).....	80
5.2.8 Uji Parsial (Uji T).....	81
BAB VI PENUTUP	
6.1 Simpulan.....	88
6.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA.....	vii
LAMPIRAN.....	viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi SIKADIR KSDAE V.6.....	1
Gambar 2.1 Struktur Organisasi Balai KSDA Sumatera Selatan.....	10
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran.....	24
Gambar 4.1 Tampilan Login.....	26
Gambar 4.2 Tampilan Dashboard.....	27
Gambar 4.3 Tampilan Menu.....	27
Gambar 4.4 Tampilan Presensi <i>Online</i>	28
Gambar 4.5 Tampilan <i>Upload</i> Perjadin dan Pembahasan.....	28
Gambar 4.6 Tampilan <i>History</i> Presensi.....	29
Gambar 4.7 Tampilan Tukin Individu.....	30
Gambar 4.8 Tampilan Laporan Harian.....	30
Gambar 4.9 Tampilan Golongan Jabatan.....	30
Gambar 4.10 Tampilan Daftar Potongan.....	31
Gambar 4.11 Tampilan FAQ.....	31
Gambar 4.12 Tampilan Ubah <i>Password</i>	32
Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Golongan.....	56
Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Lokasi Penempatan.....	57
Gambar 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	57
Gambar 5.4 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	58
Gambar 5.5 Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir.....	59
Gambar 5.6 Grafik Interpretasi Hasil Pernyataann Kuesioner.....	74
Gambar 5.7 Grafik Normal Probability Plot (NPP).....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perjalanan Aplikasi SIKADIR.....	2
Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 4.1 Jadwal Penelitian.....	32
Tabel 4.2 Kuesioner.....	34
Tabel 4.3 Populasi.....	41
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata.....	43
Tabel 4.5 Variabel dan Indikator Pernyataan.....	44
Tabel 4.6 Pemberian Skor Untuk Jawaban Kuisisioner.....	48
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden.....	54
Tabel 5.2 Proporsi Responden.....	55
Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden.....	60
Tabel 5.4 rHitung dan tTabel.....	67
Tabel 5.5 Rangkuman Uji Validitas.....	67
Tabel 5.6 Nilai Koefisien <i>Reliability</i>	69
Tabel 5.7 Rangkuman Uji Validitas.....	69
Tabel 5.8 Skala Nilai Interpretasi.....	71
Tabel 5.9 Interpretasi Hasil Kuesioner.....	71
Tabel 5.10 Hasil Uji Normalitas.....	75
Tabel 5.11 Hasil Uji Linearitas.....	76
Tabel 5.12 Hasil Regresi Linear Berganda.....	78
Tabel 5.13 Hasil Uji Simultan (Uji F).....	82
Tabel 5.14 Hasil Uji Parsial (Uji T).....	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form Topik dan Judul (Fotocopy)*
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form Konsultasi (Fotocopy)*
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form Revisi Ujian Pra Sidang (Fotocopy)*
6. Lampiran 6. *Form Revisi Ujian Kompre (Asli)*

ABSTRACT

Mutiara and Sindi Anjeli conducted a User Satisfaction analysis on the SIKADIR KSDAE V.6 application using the Heuristic Evaluation method.

The SIKADIR application at the Balai KSDA of South Sumatra has not undergone any user satisfaction analysis. The purpose is to determine whether the application is beneficial and capable of providing comfort and ease to users of the SIKADIR application. The expected outcome of this research is to provide recommendations for improving the shortcomings or weaknesses of the SIKADIR application. The author employs Heuristic Evaluation, which includes 10 variables. The results of normality and linearity testing on the Heuristic Evaluation model indicate that normality and linearity are met. The results of the multiple linear regression test within the Heuristic Evaluation model indicate a simultaneous influence of the independent variables on user satisfaction. This analysis can be used as a reference or benchmark for the developers and/or managers of the application to enhance the quality of the SIKADIR application using the Heuristic Evaluation model and focusing on user satisfaction at the Balai KSDA of South Sumatra.

Keyword : Aplikasi SIKADIR, Heuristic Evaluation, User Stisfaction, Normalitas, Linearitas, Regresi Linear Berganda.

ABSTRAK

Mutiara dan Sindi Anjeli analisis kepuasan pengguna aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 Menggunakan metode Heuristic Evaluation.

Aplikasi SIKADIR di Balai KSDA Sumatera Selatan belum pernah mengalami analisis kepuasan pengguna. Tujuannya adalah untuk menentukan apakah aplikasi tersebut bermanfaat dan mampu memberikan kenyamanan serta kemudahan bagi pengguna aplikasi SIKADIR. Hasil yang diharapkan dari penelitian ini adalah memberikan rekomendasi untuk meningkatkan kekurangan atau kelemahan dari Aplikasi SIKADIR tersebut. Penulis menggunakan Heuristic Evaluation, yang mencakup 10 variabel. Hasil pengujian normalitas dan linearitas pada model Heuristic Evaluation menunjukkan bahwa normalitas dan linearitas terpenuhi. Hasil pengujian regresi linear berganda dalam model Heuristic Evaluation menunjukkan adanya pengaruh simultan dari variabel independen terhadap kepuasan pengguna. Analisis ini dapat digunakan sebagai referensi atau tolok ukur bagi pengembang dan/atau pengelola aplikasi untuk meningkatkan kualitas Aplikasi SIKADIR menggunakan model Heuristic Evaluation dan berfokus pada kepuasan pengguna di Balai KSDA Sumatera Selatan.

Kata Kunci : Aplikasi SIKADIR, *Heuristic Evaluation*, *User Stisfaction*, Normalitas, Linearitas, Regresi Linear Berganda.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia kerja, teknologi internet hadir sebagai media yang sangat multifungsi. Berbagai peranan internet antara lain sebagai akses kesumber informasi, alat bantu presensi sebagai contoh dalam bentuk sistem rekam kehadiran yang berfungsi sebagai infrastruktur sistem informasi dalam institusi lembaga pekerjaan. Berbagai peranan ini dinilai sangat penting karena dapat meningkatkan arus informasi dengan sangat cepat dan menjadi poin utama bagi perkembangan kerja di Indonesia di era global saat ini.

SIKADIR merupakan sistem informasi yang dibuat untuk mengintegrasikan kehadiran ASN, meningkatkan transparansi, dan mendukung sistem e-kinerja yang pada akhirnya bertujuan untuk meningkatkan kinerja ASN lingkup KLHK secara keseluruhan.


Tampilan Aplikasi SIKADIR dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi SIKADIR

SIKADIR memiliki beberapa versi yang ditingkatkan setiap tahunnya, SIKADIR V.6 merupakan pengembangan dari SIKADIR V.5 yang ditingkatkan dari segi penyesuaian, rekomendasi, dan lingkup kementerian yang semakin luas.

Tabel 1.1 Perjalanan Aplikasi SIKADIR

2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024
<ul style="list-style-type: none"> • Pembangunan infrastruktur • Penyiapan infrastruktur • Pembuatan Aplikasi Menggunakan Mesin sidik jari (Fingerprint) • Implementasi baru lingkup Setjen saja. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Implementasi • Lingkup Kementerian: <ol style="list-style-type: none"> 1. PDASPS +UPT 2. KSDAE 3. ITJEN 4. PSKL + UPT 5. PHPL 6. PKTL 7. P3E Bali 8. P3E Jawa 9. P3E Sumatera 10. P3E Sulawesi Maluku 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan • Awal Pandemi semua mesin di stop berganti ke Presensi berbasis Online • Implementasi Lingkup Kementerian: <ol style="list-style-type: none"> 1. GAKKU M + UPT 2. BLI 3. UPT PHPL 4. PPI + UPT 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Interoperabilita • Monitoring WFH- WFO • Laporan harian • Implementasi Lingkup Kementerian 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan Perubahan Nomenklatur • Penyesuaian PPh 21 dengan peraturan terbaru • Rekomendasi BPK • Lingkup Kementerian: <ol style="list-style-type: none"> 1. BTN Gn Gd Pangrango 2. TN Kelimutu 3. BB KSDA Sulsel 4. PSLB3 5. PPKL 6. P3E Papua 7. P3EKalimantan 8. UPT KSDAE 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan inovasi • Memfasilitasi setiap perubahan peraturan lingkup Kementerian <p>SATU PERANGKAT SATU ID</p>  <p>Android & Ios</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan

(Sumber : Balai KSDA 2023)

Pada Tabel 1.1 diatas bisa dilihat bahwa aplikasi SIKADIR telah dibangun sejak tahun 2018 dengan penyiapan infrastruktur dan pembuatan aplikasi menggunakan Mesin sidik jari (*Fingerprint*) dan peimplementasiannya baru di lingkup setjen saja, Pada tahun 2019 Aplikasi SIKADIR semakin mengembangkan implementasi dan lingkup kementriannya, pada awal pandemi tahun 2020 semua mesin di stop dan berganti menjadi presensi berbasis online, lalu pada tahun 2021 fitur baru di buat yang berisi laporan harian pegawai, pada tahun 2022 aplikasi SIKADIR mengalami pengembangan dan penyesuaian dengan peraturan baru serta

menambah lingkup Kementrian, dan pada tahun 2023 yaitu V.6 sikadir mengalami pengembangan inovasi dan memfasilitasi setiap perubahan lingkup kementrian.

Dari hasil observasi dan wawancara di Balai KSDA Sumatera Selatan masih ditemukan permasalahan-permasalahan pada aplikasi SIKADIR V.6 yang terjadi dalam implementasinya antara lain kecepatan dan responsivitas yang terkadang cepat tetapi lebih sering lambat, *bug*, *error* dan kapasitas server yang belum optimal. Hal tersebut, yang menarik peneliti untuk melakukan pengukuran terkait bagaimana tingkat kepuasan pengguna Aplikasi SIKADIR menggunakan variabel-variabel *Heuristic Evaluation*.

Heuristic evaluation mengukur *website* berdasarkan sejumlah prinsip desain yang disebut dengan "heuristik", Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah antarmuka memenuhi kriteria desain yang baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna Aplikasi SIKADIR berdasarkan metode *Heuristic Evaluation* terhadap pegawai Balai KSDA dan meningkatkan fitur Aplikasi SIKADIR dalam rangka mengoptimalkan implementasi. Metode *Heuristic Evaluation* merupakan metode yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan mengeksplorasi masalah *User satisfaction* pada sistem yang diteliti. Kategori *User satisfaction* berdasar dari kajian mengenai hubungan antara manusia dan komputer dan kajian mengenai kegunaan aplikasi, diantaranya mengenai kemudahan navigasi, kecocokan desain dan gambaran yang disampaikan kepada pengguna.

Berdasarkan adanya masalah-masalah seperti uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul : “**Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 Menggunakan Metode *Heuristic***”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan pada latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini akan dibahas bagaimana menganalisis kepuasan pengguna pada aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- 1) Penelitian ini dilakukan terhadap aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 di Balai KSDA Sumatera Selatan.
- 2) Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pegawai Balai KSDA Sumatera Selatan, dan Tim Pengembang (*Evaluator*) dimana populasi tersebut berjumlah 212 orang.
- 3) Metode yang digunakan yaitu *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 variabel yaitu: (1) *Visibility of System Status*, (2) *Match Between System and The Real World*, (3) *User Control and Freedom*, (4) *Consistency and Standards*, (5) *Error Prevention*, (6) *Recognition Rather Than Recall*, (7) *Flexibility and Efficiency of Use*, (8) *Aesthetic and Minimalist Design*, (9) *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers from Errors*, (10) *Help and Documentation*.

- 4) Skala pengukuran kuesioner menggunakan Skala *Likertt* dengan empat alternatif jawaban yaitu: Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- 5) Teknik sampling yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling* (Pemilihan Sampel Acak Berstrata Proporsional) metode pengambilan sampel yang menggabungkan konsep stratified sampling dengan proporsi populasi di setiap strata untuk menentukan ukuran sampel yang diambil dari masing-masing strata.
- 6) Pengujian instrument penelitian menggunakan metode uji validitas dan reabilitas.
- 7) Metode analisis data menggunakan uji asumsi klasik (*normalitas* dan *linearitas*), uji *Regresi Linear* berganda (simultan dan parsial).
- 8) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini adalah SPSS dengan versi 26.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis mengenai analisis *User satisfaction* aplikasi SIKADIR terhadap pegawai Balai KSDA Sumatera Selatan antara lain :

- a. Untuk melakukan analisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi SIKADIR menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
- b. Untuk mengetahui hubungan antara variabel yang paling berpengaruh dari Metode *Heuristic Evaluation* pada Aplikasi SIKADIR.

- c. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kelemahan dan kekurangan terhadap desain user interface dari Aplikasi SIKADIR KSDAE V.6.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai aplikasi SIKADIR berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*.

1.5.2 Manfaat Bagi Akademik

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi, khususnya mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech yang terkait dengan penelitian terhadap jaminan kualitas perangkat lunak.

1.5.3 Manfaat Bagi Tempat Penelitian

- a. Adanya kerjasama antara Balai KSDA Sumatera Selatan dengan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- b. Dengan adanya penelitian ini, dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan dan kelemahan aplikasi SIKADIR untuk tetap menggunakan aplikasi berdasarkan keunggulannya.

1.6 Sistematika Penelitian

Guna memahami lebih jelas isi laporan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan. Laporan ini terdiri dari kelompok materi yang dibagi menjadi beberapa sub bab yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum sekolah mulai dari sejarah sekolah, visi dan misi , struktur organisasi, dan tugas serta wewenang.

BAB III : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dapat memperkuat asumsi dalam penulisan laporan yang diambil dari beberapa kutipan buku *online* dan jurnal *online* yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga membahas tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, serta pembahasan tentang alur penelitian penulis.

BAB IV : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, skala pengukuran, dan uji instrumen.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang saran dan kesimpulan yang berkaitan dengan pengukuran *User satisfaction* berdasarkan hasil yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Adapun profil Balai KSDA Sumatera Selatan Palembang sebagai berikut :

2.1.1 Sejarah Balai KSDA Sumatera Selatan

Kawasan konservasi terbagi atas kawasan suaka alam, kawasan pelestarian alam, dan taman buru. Dalam pengelolaannya, kawasan konservasi mempunyai fungsi perlindungan sistem penyangga kehidupan, pengawetan keanekaragaman jenis tumbuhan dan satwa, serta pemanfaatan secara lestari sumber daya alam hayati dan ekosistemnya.

Balai Konservasi Sumber Daya Alam (BKSDA) Sumatera Selatan mengelola 7 kawasan suaka alam, yang terdiri dari 2 Hutan Suaka Alam dan 5 Suaka Margasatwa, serta 4 kawasan pelestarian alam, yang terdiri dari 1 Taman Nasional dan 3 Taman Wisata Alam. Kesebelas kawasan tersebut terletak di Provinsi Sumatera Selatan dan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Wilayah kerja pengelolaan kawasan konservasi di Balai KSDA Sumatera Selatan dibagi menjadi 3 (tiga) Seksi Konservasi Wilayah (SKW) yaitu SKW I di Sekayu, SKW II di Lahat, dan SKW III di Baturaja. Dalam rangka optimalisasi dan efektivitas pengelolaan kawasan konservasi pada masing-masing SKW dibagi menjadi beberapa Resor Konservasi Wilayah (RKW).

Pegawai Balai KSDA Sumatera Selatan berjumlah 210, yang terdiri dari PNS 181 dan PPNPN 29. Alamat Balai KSDA Sumatera Selatan yaitu Jl. Kol. II Burlian/Punti Kayu Km. 6 No. 79 Kotak Pos 1288 Palembang 30153 Sumsel.

2.1.2 Visi dan Misi Balai KSDA Sumatera Selatan

Balai KSDA memiliki visi dan misi sebagai berikut :

2.1.2.1 Visi :

"Terwujudnya Indonesia yang Berdaulat, Mandiri, dan Berkepribadian Berlandaskan Gotong Royong."

2.1.2.2 Misi :

- a) Mewujudkan keamanan nasional yang mampu menjaga kedaulatan wilayah, dan mencerminkan kepribadian Indonesia sebagai negara kepulauan;
- b) Mewujudkan masyarakat maju, berkeimbangan dan demokratis berlandaskan negara hukum;
- c) Mewujudkan politik luar negeri bebas-aktif dan memperkuat jati diri sebagai negara maritim;
- d) Mewujudkan kualitas hidup manusia Indonesia yang tinggi, maju dan sejahtera;
- e) Mewujudkan bangsa yang berdaya-saing;
- f) Mewujudkan Indonesia menjadi negara maritim yang mandiri, maju, kuat dan berbasiskan nasional; serta
- g) Mewujudkan masyarakat yang berkepribadian dalam kebudayaan.

2.1.3 Struktur Organisasi

Secara umum struktur organisasi Balai KSDA Sumatera Selatan yang telah ditetapkan sesuai dengan bidang kerja yang menjadi tugas dan fungsi pokok pada Balai KSDA Sumatera Selatan. Struktur organisasi Balai KSDA Sumatera Selatan dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Balai KSDA Sumatera Selatan

2.1.4 Tugas dan Wewenang

Berikut merupakan penjelasan tugas dan wewenang dari struktur organisasi Balai KSDA Sumatera Selatan :

1. Kepala Balai KSDA Sumatera Selatan

Adapun tugas dan wewenang Kepala Balai KSDA :

- a. Mengawasi dan mengelola seluruh operasional Balai KSDA.
- b. Merencanakan dan melaksanakan kegiatan konservasi sumber daya alam di wilayah kerja Balai KSDA.

- c. Mengoordinasikan dengan pihak terkait, seperti pemerintah daerah, lembaga terkait, dan masyarakat dalam upaya konservasi sumber daya alam.
- d. Mengelola anggaran dan sumber daya manusia Balai KSDA.
- e. Membuat laporan dan menyampaikan informasi mengenai kegiatan dan hasil kerja Balai KSDA kepada atasan dan pihak terkait.

2. Sub Bagian Tata Usaha

Adapun tugas dan wewenang Sub Bagian Tata Usaha :

- a. Melaksanakan tugas administratif dan keuangan di Balai KSDA.
- b. Menangani kegiatan pengadaan barang dan jasa.
- c. Mengelola keuangan Balai KSDA, termasuk anggaran, pembayaran, dan laporan keuangan.
- d. Mengelola administrasi kepegawaian, termasuk rekrutmen, mutasi, dan pengelolaan data pegawai.
- e. Menyediakan dukungan administratif untuk kegiatan operasional Balai KSDA.

3. Seksi Konservasi Wilayah I

Adapun tugas dan wewenang SKW I :

- a. Melaksanakan kegiatan konservasi sumber daya alam di wilayah Sekayu terdiri dari 4 (empat) Resor Konservasi Wilayah (RKW) yaitu RKW I Dangku, RKW II Dangku, RKW III Bentayan dan RKW IV Kota Palembang.

- b. Merencanakan dan melaksanakan program perlindungan, pemeliharaan, dan pengelolaan sumber daya alam di wilayah yang menjadi tanggung jawabnya.
- c. Melakukan pemantauan dan penilaian terhadap kondisi sumber daya alam di wilayah kerjanya.
- d. Membangun kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga terkait, dan masyarakat dalam upaya konservasi sumber daya alam di wilayah yang ditangani.

4. Seksi Konservasi Wilayah II

Adapun tugas dan wewenang SKW II :

- a. Melaksanakan kegiatan konservasi sumber daya alam di wilayah Lahat terdiri dari 6 (enam) Resor Konservasi Wilayah (RKW) yaitu RKW V Gumai, RKW VI Gumai, RKW VII Gumai, RKW VIII Isau-Isau, RKW IX Isau-Isau dan RKW X Serelo.
- b. Merencanakan dan melaksanakan program perlindungan, pemeliharaan, dan pengelolaan sumber daya alam di wilayah yang menjadi tanggung jawabnya.
- c. Melakukan pemantauan dan penilaian terhadap kondisi sumber daya alam di wilayah kerjanya.
- d. Membangun kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga terkait, dan masyarakat dalam upaya konservasi sumber daya alam di wilayah yang ditangani.

5. Seksi Konservasi Wilayah III

Adapun tugas dan wewenang SKW III :

- a. Melaksanakan kegiatan konservasi sumber daya alam di wilayah Baturaja terdiri dari 8 (delapan) Resor Konservasi Wilayah (RKW) dan 2 (dua) Resor Konservasi Eksitu Wilayah (RKEW) yaitu RKW XI Gunung Raya, RKW XII Gunung Raya, RKW XIII Padang Sugihan, RKW XIV Padang Sugihan, RKW XV Padang Sugihan, RKW XVI Bangka, RKEW XVII Bangka dan RKEW XVIII Belitung.
- b. Merencanakan dan melaksanakan program perlindungan, pemeliharaan, dan pengelolaan sumber daya alam di wilayah yang menjadi tanggung jawabnya.
- c. Melakukan pemantauan dan penilaian terhadap kondisi sumber daya alam di wilayah kerjanya.
- d. Membangun kerjasama dengan pemerintah daerah, lembaga terkait, dan masyarakat dalam upaya konservasi sumber daya alam di wilayah yang ditangani.

6. Kelompok Jabatan Fungsional

Adapun tugas dan wewenang Kelompok Jabatan Fungsional :

- a. Menjalankan tugas dan tanggung jawab yang sesuai dengan jabatan fungsional masing-masing.
- b. Melaksanakan kegiatan spesifik yang terkait dengan keahlian dan bidang jabatan fungsional.

- c. Memberikan kontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan di bidang yang menjadi tanggung jawabnya.
- d. Membangun kolaborasi dengan pihak terkait dan berpartisipasi dalam kegiatan pengembangan kebijakan dan program di bidang yang relevan.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

Adapun teori-teori yang mendukung dalam menyusun laporan skripsi ini adalah sebagai berikut:

3.1.1 Aplikasi

Menurut Jogiyanto dikutip oleh Imamuddin, dkk. (2020), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri. Aplikasi merupakan program yang siap dipakai dan digunakan untuk menjalankan perintah user dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang tepat dan akurat sesuai dengan tujuan dari pembuatan aplikasi tersebut. (Abdurrahman dan Riswaya, 2019).

3.1.2 *Heuristic Evaluation*

Heuristic evaluation mengukur website berdasarkan sejumlah prinsip desain yang disebut dengan "heuristik", Prinsip-prinsip tersebut digunakan sebagai panduan untuk mengevaluasi sejauh mana sebuah antarmuka memenuhi kriteria desain yang baik. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna Aplikasi

SIKADIR berdasarkan metode Heuristic Evaluation terhadap pegawai Balai KSDA dan meningkatkan fitur Aplikasi SIKADIR dalam rangka mengoptimalkan implementasi.

terhadap aplikasi SIKADIR menggunakan metode Heuristic Evaluation berdasarkan 10 aspek menurut Nielsen (1994).

- 1) *Visibility of system status* yaitu suatu sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari *feedback* yang diberikan.
- 2) *Match between system and the real world* yaitu suatu sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh *user*, dan sistem perlu membuat menu untuk Undo atau redo.
- 3) *User control and freedom* yaitu pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan.
- 4) *Consistency and standard* yaitu konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar.
- 5) *Error prevention* yaitu penanggulangan kesalahan yang dapat terjadi.
- 6) *Recognition rather than recall* yaitu komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya *user* tidak perlu mengingat-ingat proses berikutnya.
- 7) *Flexibility and efficiency of use* yaitu suatu sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat *user* cepat dalam melakukan tugas.

8) *Aesthetic and minimalist design* yaitu desain yang *aesthetic* tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem.

9) *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* yaitu pesan *error* dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada *user*.

10) *Help and documentation* yaitu menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu user dalam menggunakan sistem.

Pengujian kepuasan pengguna dilakukan dengan membuat kuesioner, beberapa Pernyataan yang terkait dengan aplikasi SIKADIR disesuaikan dengan 10 aspek *heuristic evaluation*. Kemudian dilakukan pengujian kepada responden yang terlibat yaitu pegawai PNS dan Non PNS di Balai KSDA Sumatera Selatan sebagai pengguna aplikasi SIKADIR. Setelah pengujian selesai dilakukan tahapan selanjutnya merekap kuesioner berdasarkan perhitungan metode *heuristic evaluation*, kemudian melakukan pengujian.

3.2 Penelitian Terdahulu

Untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam tabel 3.1.

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu

Judul	Nama Penulis	Kesimpulan	Tahun
<p>Analisis Kualitas Layanan Website Bukalapak Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0</p>	<p>Mia Rosmiati¹, Fawaz Ali²</p>	<p>uji analisis kualitas Website Bukalapak terhadap kepuasan pengguna menggunakan Model Webqual 4.0 dapat disimpulkan yaitu hasil uji terhadap variabel <i>User satisfaction</i> tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Website Bukalapak dikarenakan kurangnya peningkatan kualitas kegunaan pada website dengan nilai regresi sebesar 0,010. Kemudian hasil uji terhadap variabel kualitas informasi tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Website Bukalapak dikarenakan kurangnya peningkatan kualitas informasi pada</p>	<p>2021</p>

Judul	Nama Penulis	Kesimpulan	Tahun
		<p>website dengan nilai regresi sebesar 0,044. Sedangkan hasil uji terhadap variabel kualitas interaksi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna Website Bukalapak dikarenakan terdapat peningkatan kualitas interaksi pada website dengan nilai regresi sebesar 0,288. Berdasarkan variabel independen (X) yang dieliti yaitu <i>User satisfaction</i> (kegunaan) website, <i>information quality</i> (kualitas informasi) website, dan <i>interaction quality</i> (kualitas interaksi) website memiliki pengaruh kontribusi sebesar 40% terhadap variabel dependen (Y) yaitu <i>User satisfaction</i> (kepuasan</p>	

Judul	Nama Penulis	Kesimpulan	Tahun
		pengguna), sedangkan 60% lainnya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain diluar variabel yang diteliti.	
Analisis User Interface terhadap Website Berbasis ELearning dengan Metode Heuristic Evaluation	Yemima Monica Geasela1,Pran chis Ranting2, Johanes Fernandes Andry3	<p>1. Website e-learning NetAcad memiliki tampilan desain user interface yang sudah cukup menarik. Dikarenakan, desain Dari website, teori evaluasi heuristik memiliki hampir 10 prinsip.</p> <p>2. Website NetAcad memiliki interface yang baik, mudah digunakan, serta menyediakan berbagai fungsi dan layanan, sehingga pengguna dapat menjalankan website dengan lebih mudah.</p>	2018
Analisis Kepuasan Pengguna	Eka Hartati, Ria Indriyani, Indah Trianing	Pada peneleitian ini menggunakan <i>Regresi Linear</i> berganda. Pengukuran dan	2019

Judul	Nama Penulis	Kesimpulan	Tahun
Website SMA Negeri 2 Palembang Menggunakan <i>Regresi Linear Berganda</i>	sih	Analisa kualitas website SMK N 2 Palembang berdasarkan model kualitas kepuasan pengguna green and person. Berdasarkan hasil uji <i>Regresi Linear</i> menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi untuk ke empat variabel yaitu ease of use, customization, download delay dan content bernilai positif berarti bahwa jika nilai keempat variabel semakin baik, maka kepuasan pengguna akan meningkat	

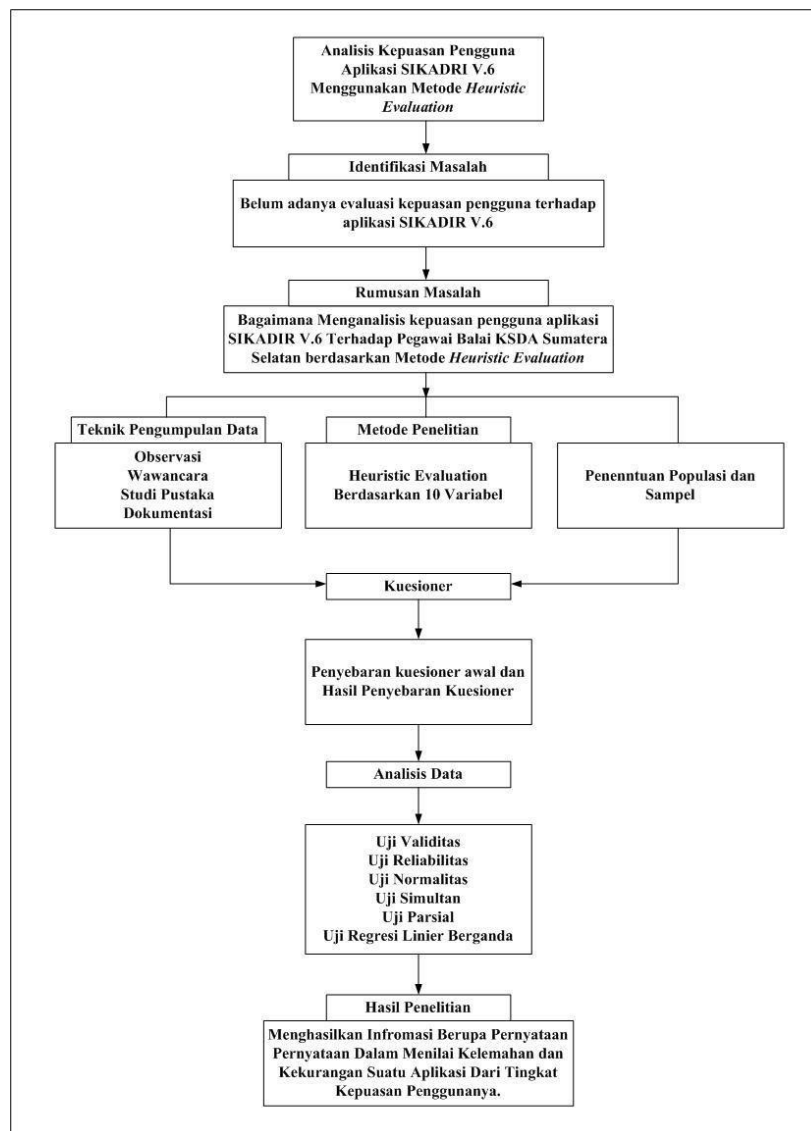
(Sumber: Diolah sendiri).

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan analisis kepuasan pengguna pada aplikasi tersebut kepada pegawai PNS dan Non PNS di Balai KSDA Sumatera Selatan, dan metode yang digunakan adalah metode Heuristic Evaluation. Dengan menggunakan kuesioner maka hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti uji validitas dan realibilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji hipotesis (simultan dan parsial) metode *Regresi Linear*

berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS dengan versi 26.

3.3 Alur Penelitian

Tujuan Alur penelitian dapat memberikan arahan terhadap penelitian yang akan dilakukan Alur Penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.2.



(Sumber:Diolah Sendiri)

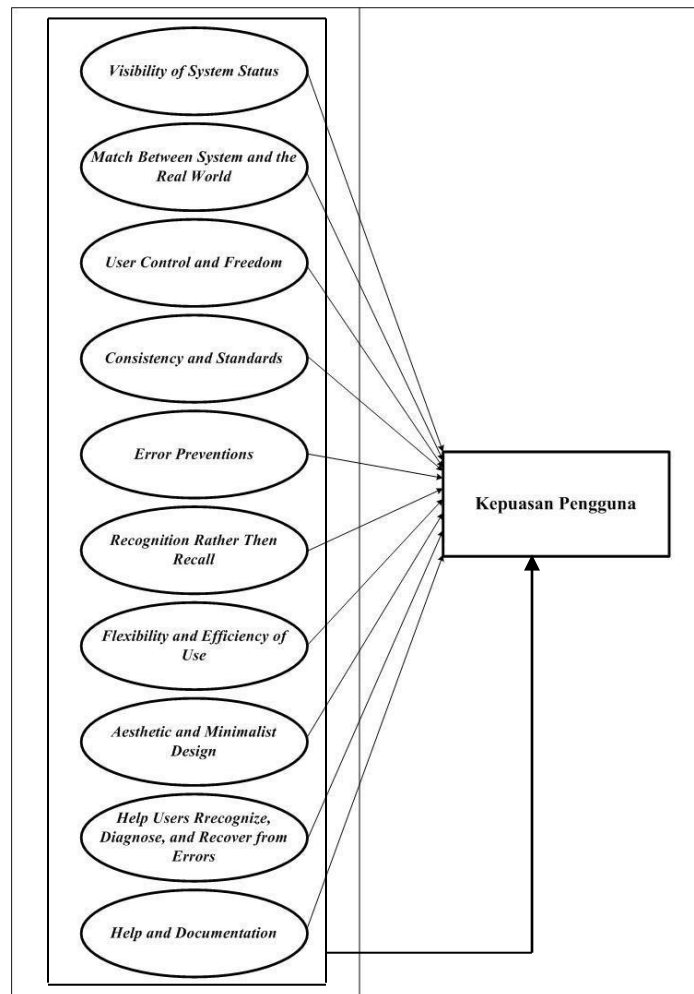
Gambar 3.1 Alur Penelitian

Langkah yang penulis lakukan dalam penellitian ini adalah :

1. Mengambil judul “Analisis kepuasan pengguna aplikasi SIKADIR V.6 menggunakan metode *heuristic evaluation*”.
2. Melakukan identifikasi masalah.
3. Menentukan rumusan masalah tentang bagaimana menganalisis kepuasan pengguna terhadap aplikasi SIKADIR V.6 berdasarkan metode *heuristic evaluation*.
4. Melakukan perancangan kuisisioner berdasarkan 10 variabel Heuristic Evaluation untuk menjadi alat ukur yang digunakan penelitian.
5. Melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner disebarkan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali.
6. Melakukan pengujian hasil dari instrumen / kuesioner yang telah disebarkan dengan cara Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.
7. Melakukan pengujian data dengan cara Uji Normalitas dan Uji Linearitas.
8. Menganalisis hasil dari data tersebut dengan menggunakan Analisis *Regresi Linear* Berganda yang berupa uji t dan uji f dan SPSS dengan versi 26.
9. Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran

3.4 Kerangka Pemikiran

Kerangka Pemikiran dapat dilihat pada Gambar 3.2.



(Sumber : Sania Eka Febriyanti, Herry Widagdo, 2023)

Gambar 3.2 Kerangka Pemikiran

Dalam Kerangka pemikiran dijelaskan sebagai berikut :

1. H1: Diduga ada pengaruh visibilitas status sistem (X1) terhadap kepuasan pengguna (Y).
2. H2: Diduga ada pengaruh pencocokan antara sistem dan dunia nyata (X2) terhadap kepuasan pengguna (Y).
3. H3 : Diduga ada pengaruh kendali pengguna dan kebebasan (X3) terhadap kepuasan pengguna (Y).

4. H4 : Diduga ada pengaruh konsistensi dan standar (X4) terhadap kepuasan pengguna (Y).
5. H5 : Diduga ada pengaruh pencegahan kesalahan (X5) terhadap kepuasan pengguna (Y).
6. H6 : Diduga ada pengaruh pengenalan dibanding mengingat (X6) terhadap kepuasan pengguna (Y).
7. H7 : Diduga ada pengaruh fleksibilitas dan efisiensi penggunaan (X7) terhadap kepuasan pengguna (Y).
8. H8 : Diduga ada pengaruh estetika dan desain minimalis (X8) terhadap kepuasan pengguna (Y).
9. H9 : Diduga ada pengaruh membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan (X9) terhadap kepuasan pengguna (Y).
10. H10 : Diduga ada pengaruh bantuan dan dokumentasi (X10) terhadap kepuasan pengguna (Y).
11. Diduga ada pengaruh visibilitas status sistem, pencocokan antara sistem dan dunia nyata, kendali pengguna dan kebebasan, konsistensi dan standar, pencegahan kesalahan, pengenalan dibanding mengingat, fleksibilitas dan efisiensi penggunaan, estetika dan desain minimalis, membantu pengguna mengenali, mendiagnosis, dan memperbaiki kesalahan, bantuan dan dokumentasi (X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10) terhadap kepuasan pengguna (Y)

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

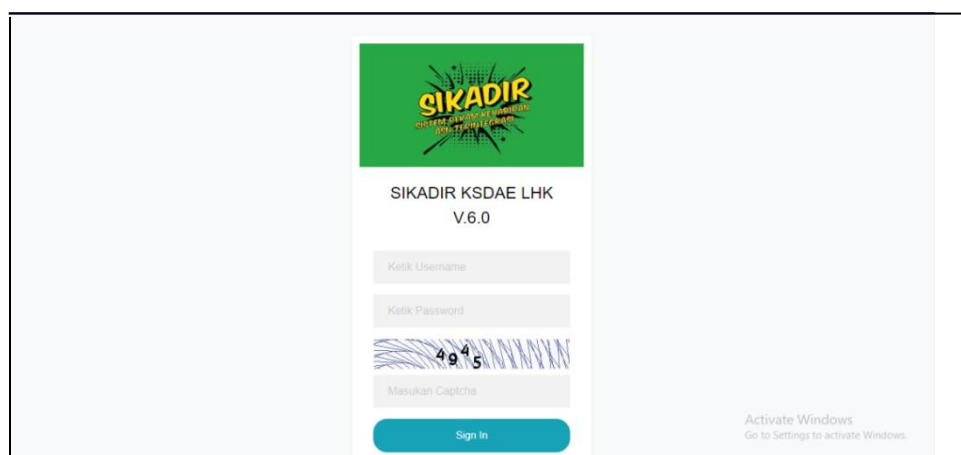
4.1.1 Lokasi

Peneliti melakukan penelitian di Balai KSDA jalan Kol. H. Burlian KM.6 NO.79, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

4.1.2 Aplikasi SIKADIR V.6

Aplikasi SIKADIR V.6 dapat di akses melalui website <https://ksdae.sikadirklhk.id/> yang di gunakan oleh pegawai Balai KSDA serta pihak internal seperti super admin / tim pengembang. Di dalam aplikasi SIKADIR V.6 terdiri dari fitur yang menampilkan *Login*, Tampilan *Dashboard*, Tampilan Menu, Tampilan Presensi *Online*, Tampilan *History* Presensi, Tampilan Tukin Individu, Tampilan Laporan Harian, Tampilan Refensi (golongan jabatan dan daftar potongan), Tampilan *FAQ*, dan Tampilan Ubah *Password*.

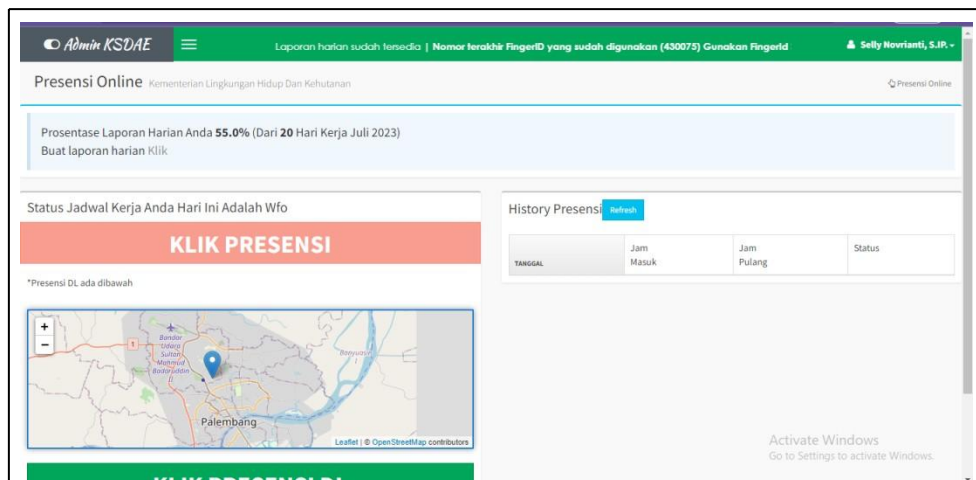
a. Tampilan *Login*



Gambar 4.1 Tampilan *Login*

Pada Gambar 4.1 merupakan Tampilan *Login* sebagai langkah awal yang harus di isi *user* sebelum masuk ke *dashboard* dengan cara mengisi *username*, *password*, dan *captcha* yang telah di tentukan untuk masing masing pemilik akun.

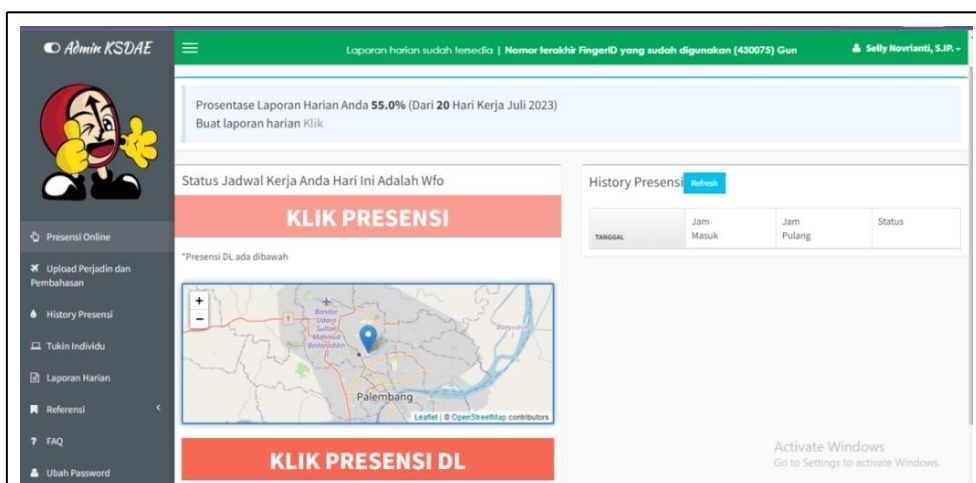
b. Tampilan *Dashboard*



Gambar 4.2 Tampilan *Dashboard*

Pada Gambar 4.2 merupakan Tampilan *Dashboard* dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan ini dapat melihat presentase laporan harian, *history* presensi, dan jadwal presensi.

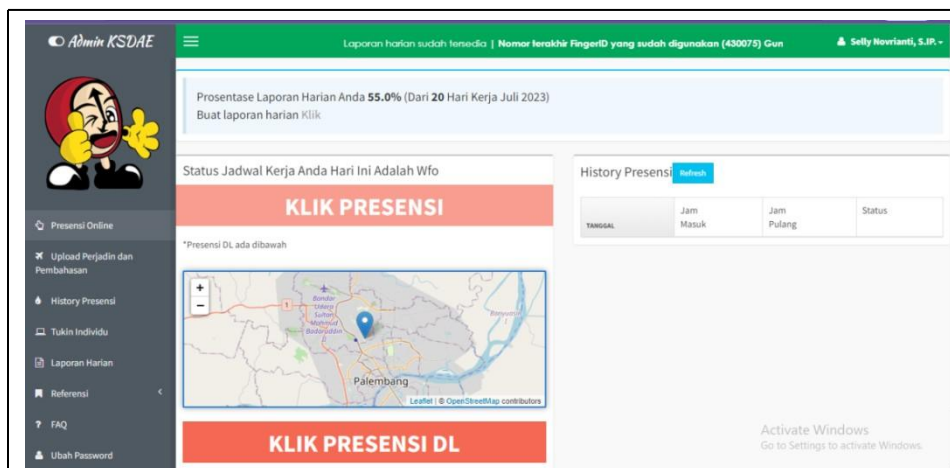
c. Tampilan Menu



Gambar 4.3 Tampilan Menu

Pada Gambar 4.3 merupakan Tampilan Menu dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan ini dapat melihat menu presensi *online*, *upload* perjadiin dan pembahasan, *history* presensi, *tukin* individu, *laporan* harian, *referensi*, *faq*, dan *ubah password*.

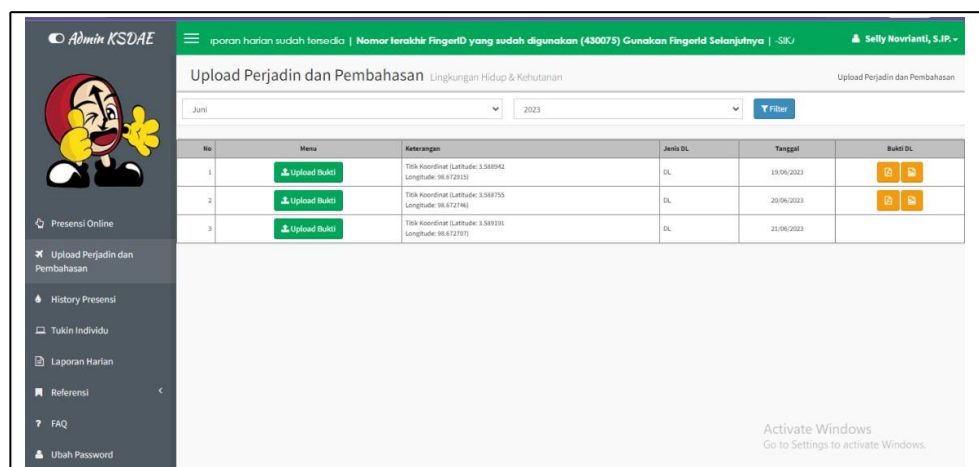
d. Tampilan Presensi Online



Gambar 4.4 Tampilan Presensi Online

Pada Gambar 4.4 merupakan Tampilan Presensi *Online* dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan ini dapat melakukan presensi dan melihat *history* presensi.

e. Tampilan Upload Perjadiin dan Pembahasan



Gambar 4.5 Tampilan Upload Perjadiin dan Pembahasan

Pada Gambar 4.5 merupakan Tampilan *Upload* Perjadin dan Pembahasan dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan ini dapat mengupload perjalanan dinas dan pembahasan pada saat perjalanan dinas.

f. Tampilan *History* Presensi

TANGGAL	Jam Masuk	Jam Pulang	Status
18/07/2023	07:13:07		Wfo
17/07/2023	06:46:21	16:26:06	Wfo
14/07/2023	07:15:08	17:50:37	Wfo
13/07/2023	07:13:45	16:05:19	Wfo
12/07/2023	07:19:46	16:31:26	Wfo
11/07/2023	07:04:29	18:17:40	Wfo
10/07/2023	06:43:37	18:40:00	Wfo
07/07/2023	06:38:40	18:04:33	Wfo
06/07/2023	06:35:07	18:25:10	Wfo
05/07/2023	06:39:56	16:29:41	Wfo

Gambar 4.6 Tampilan *History* Presensi

Pada Gambar 4.6 merupakan Tampilan *History* Presensi dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat *history* presensi jam masuk dan pulang.

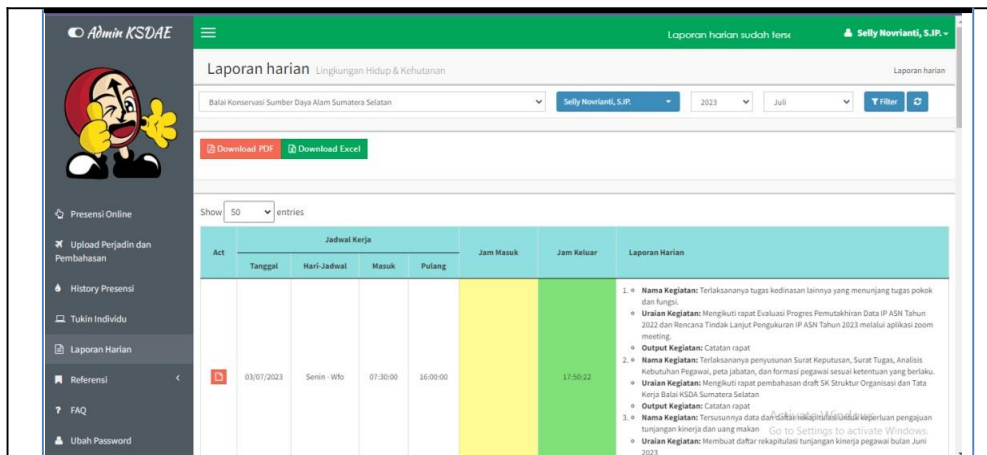
g. Tampilan Tukin Individu

Tanggal	Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang	Terbatal Absen	Pulang Lebih Awal	Nilai	MPLG	Leak	JML	Keterangan	Laporan Harian	Kategori Kinerja & Sifat Disiplin (0)	Cost Point (0)	Tunjangan Kinerja (0)
08-07-2023	Senin-Wfo	07:15:07	17:50:22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
04-07-2023	Selasa-Wfo	07:06:11	17:47:29	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
05-07-2023	Rabu-Wfo	06:59:54	16:29:41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
06-07-2023	Kamis-Wfo	06:35:07	18:25:10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
07-07-2023	Jumata-Wfo	06:38:40	18:04:33	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
10-07-2023	Senin-Wfo	06:43:37	18:40:00	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
11-07-2023	Selasa-Wfo	07:04:29	18:17:40	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
12-07-2023	Rabu-Wfo	07:19:46	16:31:26	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
13-07-2023	Kamis-Wfo	07:19:45	16:05:19	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
14-07-2023	Jumata-Wfo	07:15:08	17:50:37	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
17-07-2023	Senin-Wfo	06:46:21	16:26:06	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
18-07-2023	Selasa-Wfo	07:13:07		0	09:45:00	0	0	0	1.50	1.5	0	0	0	

Gambar 4.7 Tampilan Tukin Individu

Pada Gambar 4.7 merupakan Tampilan Tukin Individu dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat daftar absensi tunjangan kinerja pegawai.

h. Tampilan Laporan Harian

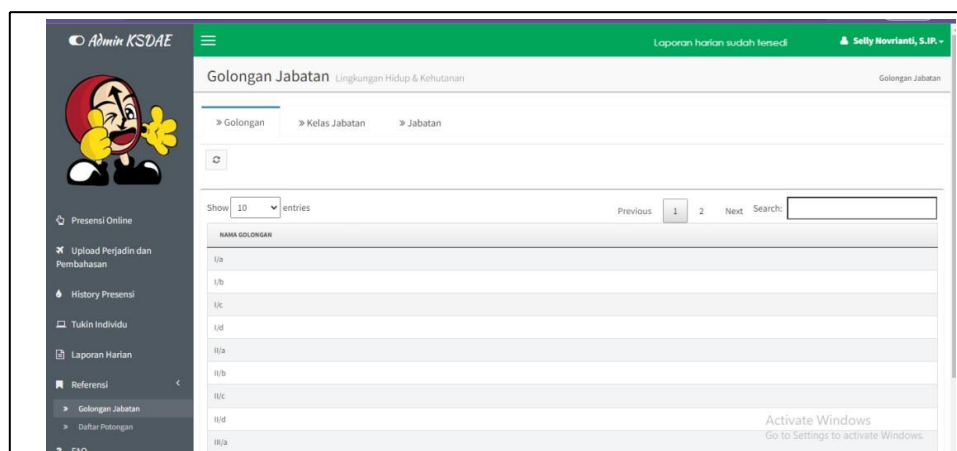


Gambar 4.8 Tampilan Laporan Harian

Pada Gambar 4.8 merupakan Tampilan Laporan Harian dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat *input* dan *download* laporan harian.

i. Tampilan Referensi

- Tampilan Golongan Jabatan



Gambar 4.9 Tampilan Golongan Jabatan

Pada Gambar 4.9 merupakan Tampilan Golongan Jabatan dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat golongan, kelas jabatan dan jabatan.

- Tampilan Daftar Potongan

ACTION	KODE	POTONGAN	URAIAN	KETERANGAN
x		0.00	Blank	
x	TM0	0.00		
x	TM1	0.50	Terlambat masuk kerja 1 menit s/d < 31 menit (pkl 7.31 - 8.00)	Pemotongan 0,5% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII
x	TM2	1.00	Terlambat masuk kerja 31 menit s/d < 61 menit (pkl 8.01 - 8.30)	Pemotongan 1% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII
x	TM3	1.25	Terlambat masuk kerja 61 menit s/d < 91 menit (pkl 8.31 - 9.00)	Pemotongan 1,25% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII
x	TM4	1.50	Terlambat masuk kerja > 91 menit (pkl 9.01 ke atas)	Pemotongan 1,5% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII
x	TM5	1.50	Tidak mengisi daftar hadir datang	Pemotongan 1,5% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII
x	PC0	0.00		
x	PC1	0.00	Pulang sebelum waktunya 1 menit s/d < 31 menit (pkl 15.31 - 15.59/16.01 - 16.29)	Pemotongan 0,5% (Pasal 19 (c)), Lampiran VII

Gambar 4.10 Tampilan Daftar Potongan

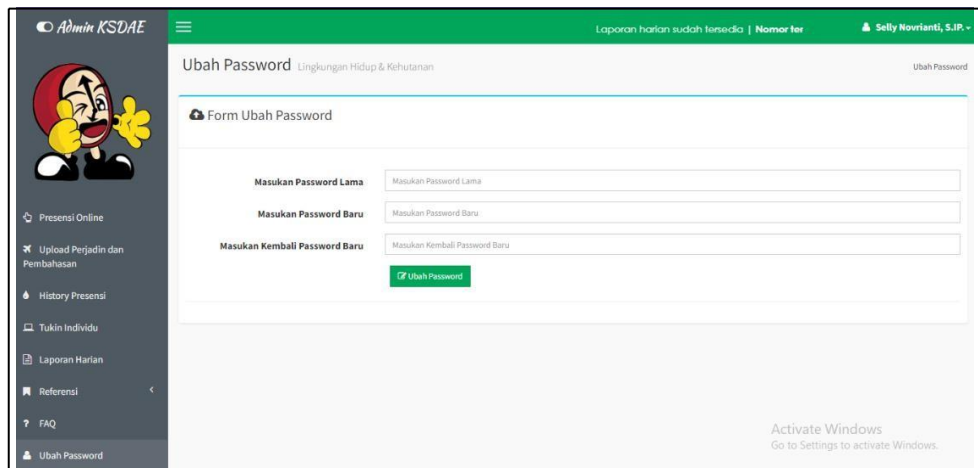
Pada Gambar 4.10 merupakan Tampilan Daftar Golongan dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat potongan harian, potongan disiplin, dan pembayaran status pegawai.

j. Tampilan FAQ

Gambar 4.11 Tampilan FAQ

Pada Gambar 4.11 merupakan Tampilan *FAQ* dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat kolom pengajuan Pernyataan.

k. Tampilan Uban *Password*



Gambar 4.12 Tampilan Uban *Password*

Pada Gambar 4.12 merupakan Tampilan Uban *Password* dari aplikasi SIKADIR, pada tampilan dapat melihat form ubah password.

4.1.3 Waktu Penelitian

Jadwal Penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1 :

Tabel 4.1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2023																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Masalah																				
2.	Studi Pendahuluan																				

No	Kegiatan	2023																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
3.	Penentuan Metode																				
4.	Penyebaran Kuesioner																				
5.	Interpretasi Hasil																				
6.	Analisis Data																				
7.	Kesimpulan dan Saran																				

(Sumber : Diolah Sendiri)

4.2 Teknik Pengumpulan Data

4.2.1 Wawancara

Menurut Sugiyono (2020:114), Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.

Dalam teknik ini, penulis melakukan wawancara dengan Ibu Selly Novrianti, S.IP. selaku Kepala Urusan di Balai KSDA Sumatera Selatan guna mendapatkan informasi tentang Sistem Rekam Kehadiran ASN Terintegrasi (SIKADIR).

4.2.2 Kuesioner

Kuesioner disebarikan kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali. Analisis dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dengan SPSS dengan versi 2.6

Dalam penyebaran kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner melalui link yang dikirim kepada Kepala Urusan dan disebarikan nelalui grup *whatsApp* kepada 139 orang responden.

Tabel 4.2 Kuesioner

<p style="text-align: center;">Kuesioner Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Web SIKADIR KSDAE V.6 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation</p>
<p>Dengan hormat, Responden yang terhormat, Kami adalah mahasiswi jurusan Sistem Informasi Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Saat ini kami sedang mengadakan penelitian mengenai "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi SIKADIR V.6 Menggunakan Metode Heuristic Evaluation " Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data primer. Oleh karena itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu, Saudara/i untuk berkenan meluangkan waktu mengisi/memberikan jawaban atas beberapa Pernyataan terkait dengan penelitian ini. Apapun yang Bapak/Ibu, Saudara/i jawab di kuesioner ini tidak ada jawaban yang salah, namun kami mohon agar Ibu/Saudari menjawab semua Pernyataan secara lengkap sesuai ketentuan. Atas perhatian dan waktu yang Ibu/Saudari berikan untuk mengisi/memberikan jawaban, Kami ucapkan terima kasih.</p> <p>Hormat saya,</p> <ul style="list-style-type: none">- Mutiara- Sindi Anjeli <p>- Semua informasi yang dicantumkan dijaga kerahasiannya.</p>

Penelitian ini digunakan untuk tujuan ilmiah.

Identitas Responden

Nama :

Jabatan :

Lokasi Penempatan (Kantor) :

No HP :

Usia :

Jenis Kelamin :

Pendidikan Terakhir :

No	Pernyataan Kuesioner	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
<i>1. Visibility of system status</i>					
H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang mereka lakukan saat menggunakan SIKADIR.				
H1.2	Setiap halaman SIKADIR memiliki judul yang menggambarkan isi halaman.				
<i>2. Match between system and the real world</i>					

H2.1	Setiap icon pada SIKADIR mudah dimengerti dan dipahami maksudnya (familiar).				
H2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada SIKADIR.				
3. User Control and Freedom					
H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat.				
H3.3	Pengguna dapat menyalin data yang ada.				
4. Consistency and standards					
H4.1	SIKADIR menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu.				
H4.2	SIKADIR menampilkan keterangan sesuai untuk setiap tombol yang dipilih.				
5. Error prevention					
H5.1	Terdapat pesan yang				

	mengingatkan pengguna.				
H5.2	Pengguna memahami pesan peringatan yang dihasilkan oleh sistem.				
6. Recognition rather than recall					
H6.1	Pengguna dapat menggunakan SIKADIR dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya.				
H6.2	Tata letak menu dapat dengan mudah diingat pengguna.				
7. Flexibility and Efficient of Use					
H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.				
H7.2	Ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman.				
8. Aesthetic and minimalist design					
H8.2	SIKADIR didesign dengan tampilan minimalis.				
H8.3	Design antarmuka dengan tampilan sederhana tapi				

	mengandung informasi yang diperlukan.				
9. Help users recognize, dialogue, and recovers from errors					
H9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.				
H9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan.				
10. Help and documentation					
H10.1	Terdapat menu "help" atau "bantuan" dalam memandu pengguna.				
H10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan sistem.				
11. User satisfaction					
U1	Pengguna merasa puas dengan layanan dan tampilan yang ada pada aplikasi SIKADIR				
U2	Pengguna merasa aplikasi SIKADIR memudahkan aktivitas				

	presensi				
--	----------	--	--	--	--

(Sumber : Diolah Sendiri)

4.2.3 Observasi

Tersiana (2018: 12) mendefinisikan observasi yaitu proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu.

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pengoperasian aplikasi SIKADIR KSDAE V.6 di Balai KSDA Sumatera Selatan untuk mengetahui fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, kemudahan dan kejelasan dalam mengakses informasi yang dihasilkan oleh aplikasi, serta apakah sistem informasi yang dihasilkan bermanfaat bagi pengguna.

4.2.4 Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau oleh orang lain tentang subjek (Anggito & Setiawan, 2018).

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam 24 bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

4.2.5 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2018:291), mengatakan bahwa studi kepustakaan berkaitan dengan kajian secara teori melalui referensireferensi terkait dengan nilai,budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti.

Dalam teknik studi pustaka yang dilakukan penulis adalah mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah dan laporan penelitian dari beberapa peneliti untuk mencari referensi yang berhubungan dengan topik penelitian.

4.3 Teknik Penarikan Sampel

4.3.1 Populasi

Menurut Handayani (2020), Populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri sama, bisa individu dari suatu kelompok, peristiwa ataupun sesuatu yang akan diteliti.

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi SIKADIR SKDAE V.6 yang merupakan pegawai di Balai KSDA Sumatera Selatan, dimana populasi aplikasi tersebut berjumlah 212 orang, terdiri dari PNS sebanyak 183 orang, dan PPNPN/NON PNS sebanyak 29 orang.

Tabel 4.3 Populasi

No	Kota / Kabupaten	PNS	PPNPN
1	Kantor Balai	22	6
2	Kantor SKW I Sekayu	30	6
3	Kantor SKW II Lahat	49	9
4	Kantor SKW III Baturaja	80	8
5	Biro Umum SEKJEN KLHK	2	0
Jumlah		183	29
Total		212	

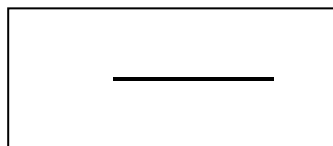
Sumber : Balai KSDA 2023

4.3.2 Sampel

Menurut Silaen (2018: 87) “Sampel adalah sebagian dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu untuk diukur atau diamati karakteristiknya”.

Dalam menentukan sampel, penulis menggunakan teknik *Proportionate Stratified Random Sampling*. *Proportionate Stratified Random Sampling* merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan apabila populasi berstrata namun proporsional.

Metode yang digunakan peneliti dalam menentukan *Margin of error* jumlah sampel untuk kuesioner yaitu menggunakan rumus slovin. sebesar 5%. Adapun Rumus Slovin dijelaskan sebagai berikut:



Keterangan :

= Besarnya sampel

$N =$ Besarnya Populasi

$e =$ Tingkat *error* / Kesalahan (5%)

Berdasarkan jumlah populasi yang ada sebanyak 212 orang maka peneliti dapat menentukan sampel yang digunakan dimana tingkat kesalahan yang ditetapkan adalah 5% atau 0,05. Diketahui :

$$N = 212$$

$$= 5\% \quad 0.05$$

$$= 138,5 \text{ dibulatkan menjadi } 139$$

Jadi jumlah sampel yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 139. Berikut adalah penjelasan perhitungan sampel menggunakan rumus sampel bertingkat atau berstrata. Adapun rumusnya dijelaskan sebagai berikut (Sumber : Ningsih & Dkk, 2016) :

Keterangan :

$n_i =$ Jumlah sampel menurut stratum

$N_i =$ Jumlah populasi menurut stratum

$N =$ Jumlah populasi seluruhnya

$n =$ Jumlah sampel seluruhnya

Diketahui :

Jumlah Populasi= 212 orang

Jumlah Sampel yang ditentukan = 139 orang

Penjelasan :

a. PNS

$$= 183 : 212 \times 139$$

$$= 119,9 \text{ dibulatkan menjadi } 120.$$

b. PPNPN / NON PNS

$$= 29 : 212 \times 139$$

$$= 19$$

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Sampel Menurut Strata

No.	Keterangan	Populasi	Sampel
1.	PNS	183	120
2.	PPNPN / NON PNS	29	19
Total		212	139

(Sumber : Diolah Sendiri)

Pada Tabel 4.4 dapat dilihat hasil perhitungan sampel menurut strata.

4.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat / nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan.

Berikut ini merupakan variabel-variabel metode Heuristic Evaluation yang akan digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 4.5 Variabel dan Indikator Pernyataan

Variabel	Kode	Indikator
<i>Visibility of System Status</i>	H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan aplikasi
	H1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman
	H1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah
<i>Match Between System and the Real World</i>	H2.1	Setiap simbol pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami
	H2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada aplikasi
	H2.3	Penggunaan bahasa yang baik dan mudah dimengerti
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki kesalahan yang telah dilakukan
	H3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan
	H3.3	Pengguna dapat menyalin,

Variabel	Kode	Indikator
		memodifikasi serta mengunduh data yang ada
<i>Consistency and Standards</i>	H4.1	<i>Aplikasi</i> menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu
	H4.2	<i>Aplikasi</i> memunculkan modul yang sesuai untuk setiap tombol yang dipilih
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Terdapat pesan untuk memperingatkan pengguna akan kemungkinan terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan / peristilahan di kotak pencarian
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya
	H6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna
	H6.3	Peringatan dan pesan

Variabel	Kode	Indikator
		dimunculkan diposisi mata sering melihat layar
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien
	H7.2	Pengguna dapat mengkombinasikan beberapa tombol secara bersamaan untuk menjalankan suatu perintah (<i>shortcut</i>)
	H7.3	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	H8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar
	H8.2	<i>Aplikasi</i> di desain dengan tampilan minimalis
	H8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan
<i>Help Users Recognize, Dialogue, and Recovers From Errors</i>	H9.1	Pesan kesalahan tidak mengandung kode-kode program yang tidak dimengerti pengguna
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan

Variabel	Kode	Indikator
	H9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.
<i>Help and Documentation</i>	H10.1	Terdapat menu bantuan untuk memandu pengguna
	H10.2	Menu bantuan dapat dengan mudah diakses
<i>User satisfaction</i>	U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi
	U2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan
	U3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna

(Sumber : Ghina Ashila:2019)

4.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini, responden mengisi kuesioner secara online melalui google form. Responden pada kuesioner ini adalah pengguna aplikasi berbasis web SIKADIR KSDAE V.6.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dibantu oleh Kepala Urusan dengan membagikan link kuesioner kepada

pengguna aplikasi SIKADIR V.6 di Balai KSDA Sumatera Selatan yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi petunjuk pengisian kuesioner, bagian kedua berisi identitas responden dan bagian ketiga berisi pernyataan- pernyataan yang meliputi variabel penelitian.

4.6 Skala *Likertt*

Skala *Likertt* adalah skala yang digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang atau kelompok mengenai sebuah peristiwa atau fenomena sosial, berdasarkan definisi operasional yang telah ditetapkan oleh peneliti. Skala ini merupakan suatu skala psikometrik yang biasa diaplikasikan dalam angket dan paling sering digunakan untuk riset yang berupa survei, termasuk dalam penelitian survei deskriptif. (Anip Febtriko dan Ira Puspitasari. 2018).

Pengukuran hasil angket (kuesioner) dilakukan menggunakan skala *Likertt*, Langkah-langkah dalam proses skala *Likertt* adalah dengan memberikan nilai atau bobot setiap skor pada Pernyataan dalam kuesioner yang akan disebarkan kepada responden. Pilihan jawaban untuk diisi oleh responden pada penelitian ini yaitu ada 4 kategori penilaian dimana di setiap kategorinyamempunyai skor yang berbeda-beda dari satu sampai empat, seperti uraian pada tabel 4.6 berikut ini :

Tabel 4.6 Pemberian Skor Untuk Jawaban Kuisioner

Pernyataan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

Sumber : Asnawi, (2018:19).

4.7 Uji Instrumen

4.7.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengukur valid tidaknya suatu item pernyataan. Pengujian instrumen dimaksudkan untuk menguji validitas kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini sehingga dapat diketahui sampai sejauh mana kuesioner dapat menjadi alat pengukur yang valid dalam mengukur suatu gejala yang ada. (Andini, dkk., 2018:3).

Menurut Arikunto (Yusup, 2018)) yang dimaksud dengan validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen penelitian. Suatu instrumen dinyatakan tidak valid jika mempunyai nilai validitas yang tinggi.

Uji validitas adalah metode yang berguna dalam mengevaluasi apakah peneliti telah memilih dan menggunakan kuesioner dengan tepat untuk mengukur dan mendapatkan data penelitian dari responden. Instrument yang akan diuji validitas adalah sebuah kuesioner yang terdiri dari 22 pernyataan, dan validitas akan diuji dengan menghitung koefisien korelasi, yaitu *product moment Pearson*, menggunakan data dari 139 pegawai.

4.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas pada suatu instrument penelitian adalah sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah kusioner yang digunakan dalam pengambilan data penelitian sudah dapat dikatakan reliabel atau

tidak (Dewi & Sudaryanto, 2020) pada uji reliabilitas penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Alpha Cronbach. Di mana menurut Putri (dalam Dewi & Sudaryanto, 2020) apabila suatu variabel menunjukkan nilai Alpha Cronbach >0.60 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tersebut dapat dikatakan reliabel atau konsisten dalam mengukur. Suatu alat pengukur dikatakan *reliable* (andal) adalah bila alat pengukur tersebut mampu memberikan pengukuran sesuai dengan apa yang telah diukurnya dan sejauh mana alat pengukur tersebut sama dengan dirinya sendiri (*consistency*).

Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item/ Pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan *formula cronbach alpha* (koefisien alfa cronbach), dimana secara umum yang dianggap *reliable* (andal) apabila nilai *alfa cronbach* $> 0,6$.

4.7.3 Uji Normalitas

Menurut Sunyonto (2019) menjelaskan uji normalitas sebagai berikut: “selain uji asumsi klasik multikolinieritas dan heteroskedastisitas, uji asumsi klasik yang lain adalah uji normalitas, di mana akan menguji data variabel bebas (X) dan data variabel terikat (Y) pada persamaan regresi yang dihasilkan. Berdistribusi normal atau berdistribusi tidak normal. Persamaan regresi dikatakan baik jika mempunyai data variabel bebas dan data variabel terikat berdistribusi mendekati normal atau normal sama sekali”.

Sebelum melakukan analisis regresi dan korelasi, umumnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah variabel terikat dan variabel bebas dalam regresi memiliki distribusi yang normal atau tidak. Untuk mendapatkan model regresi yang baik, penting bahwa data memiliki distribusi normal dan regresi juga memenuhi asumsi normalitas. Di aplikasi SPSS, uji normalitas ini dilakukan menggunakan metode *Normal Probability Plot* (NPP).

4.7.4 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan antar variabel, yaitu variabel bebas dan variabel terikat yang dimana apakah bersifat linear atau tidak. Pengujian ini menggunakan uji F. Penilaian uji linearitas yaitu dapat dilihat dengan membandingkan antara c hitung dan c tabel apabila nilai c hitung $<$ c tabel, maka variabel tersebut dikatakan linier (Hartati, dkk., 2019:52).

4.7.5 Regresi Linear Berganda

Uji *Regresi Linear* berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel (1) *Visibility Of System Status*, (2) *Match Between System and The Real World*, (3) *User Control and Freedom*, (4) *Consistency and Standards*, (5) *Error Prevention*, (6) *Recognition Rather Than Retail*, (7) *Flexibility and Efficiency Of Use*, (8) *Aesthetic and Minimalist Design*, (9) *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors*, dan (10) *Help and Documentation* terhadap tingkat kepuasan pengguna. Dalam hal ini, terdapat 10 variabel X dan satu

variabel Y, sehingga penulis memilih menggunakan *Regresi Linear* berganda. Dengan menggunakan *Regresi Linear* berganda, penulis dapat menganalisis pengaruh beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + \dots + b_{10}X_{10}$$

Y : *User satisfaction* (variabel terikat)

A : konstanta regresi

B : koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas variabel bebas:

- X1 (*Visibility Of System Status*)
- X2 (*Match Between System and The Real World*)
- X3 (*User Control and Freedom, Consistency and Standard*)
- X4 (*Error Prevention*)
- X5 (*Recognition Rather Than Retail*)
- X6 (*Flexibility and Efficiency Of Use*)
- X7 (*Aesthetic and Minimalist Design*)
- X8 (*Help Users Recognize*)
- X9 (*Diagnose and Recovers From Errors*)
- X10 (*Help and Documentation*)

4.7.6 Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel terikat secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependent.

Ho : *Variabel X1 (Visibility of System Status), X2 (Match Between System and The Real World), X3 (User Control and Freedom, Consistency and Standard), X4 (Error Prevention), X5 (Recognition*

Rather Than Retail), X6 (*Flexibility and Efficiency of Use*), X7 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X8 (*Help Users Recognize*), X9 (*Diagnose and Recovers from Errors*), X10 (*Help and Documentation*) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel *User satisfaction* (Y).

Ha : Variabel X1 (*Visibility of System Status*), X2 (*Match Between System and The Real World*), X3 (*User Control and Freedom, Consistency and Standard*), X4 (*Error Prevention*), X5 (*Recognition Rather Than Retail*), X6 (*Flexibility and Efficiency of Use*), X7 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X8 (*Help Users Recognize*), X9 (*Diagnose and Recovers from Errors*), X10 (*Help and Documentation*) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

4.7.7 Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : Variabel independent secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependent.

Ha : Variabel independent secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam laporan skripsi ini sebagai berikut:

5.1.1 Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 139 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan secara langsung dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1. Deskripsi Kuesioner Responden

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	139
Kuesioner yang kembali	139
Kuesioner yang gugur / tidak valid	0
Kuesioner yang dapat digunakan / valid	139

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.1 deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 139, maka dalam penelitian ini kuesioner yang dapat diolah sebanyak 139 kuesioner.

5.1.2 Deskripsi Responden

Dengan menggunakan teknik pengambilan sampel proportionate Stratified Random Sampling maka proporsi sampel yang ditentukan berdasarkan persepsi peneliti yang dapat dilihat pada tabel 5.2.

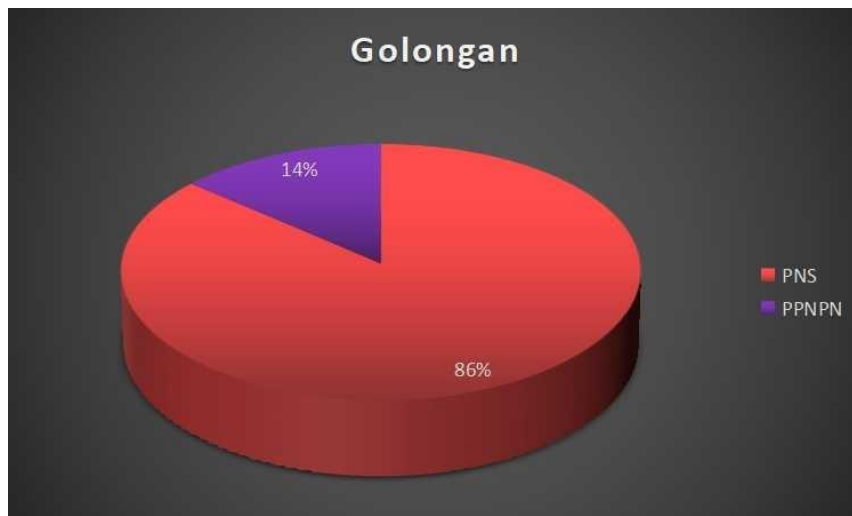
Tabel 5.2 Proporsi Responden

Responden	Jumlah Sampel
PNS	$183 : 212 \times 139 = 119,9$ dibulatkan menjadi 120
PPNPN / NON PNS	$29 : 212 \times 139 = 19$

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.2. didapatkan bahwa pengguna dari aplikasi sebagian besar adalah PNS dengan jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 120 orang dan PPNPN/Non PNS dengan jumlah sampel yang ditentukan sebanyak 19 orang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah PNS dan PPNPN yang mempunyai karakteristiknya masing-masing. Gambaran distribusi karakteristik berdasarkan Golongan Jabatan dapat dilihat pada gambar 5.1:



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Golongan

Berdasarkan Gambar 5.1 terdapat golongan PNS sebanyak 86% dan PPNPN 14%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden penelitian ini adalah PNS.

Karakteristik responden berdasarkan lokasi penempatan. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan lokasi penempatan dapat dilihat pada Gambar 5.2 :

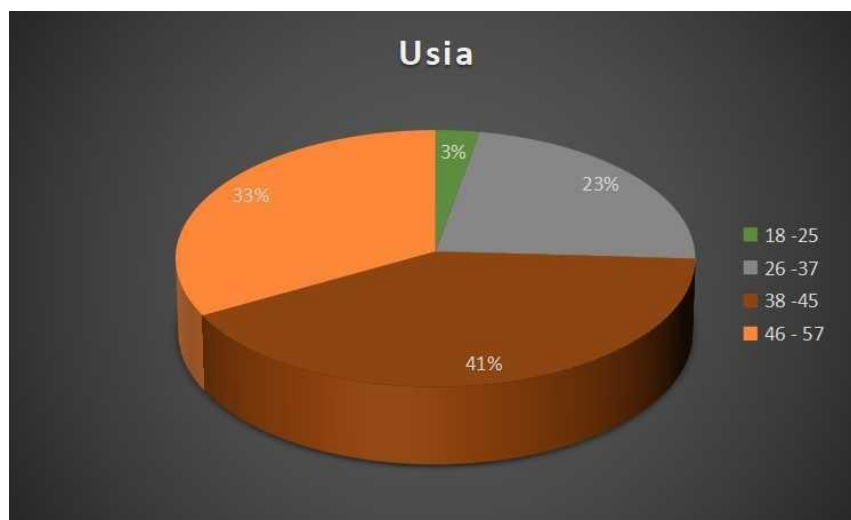


(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Gambar 5.2 terdapat lokasi penempatan pada sub bagian tata usaha sebanyak 25%, seksi konservasi wilayah I sebanyak 25%, seksi konservasi wilayah II sebanyak 9%, seksi konservasi wilayah III sebanyak 40%, dan biro umum SEKJEN KLHK sebanyak 1%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden penelitian ini terdapat pada lokasi penempatan seksi konservasi wilayah III.

Karakteristik responden berdasarkan usia. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan usia dapat dilihat pada Gambar 5.3 :

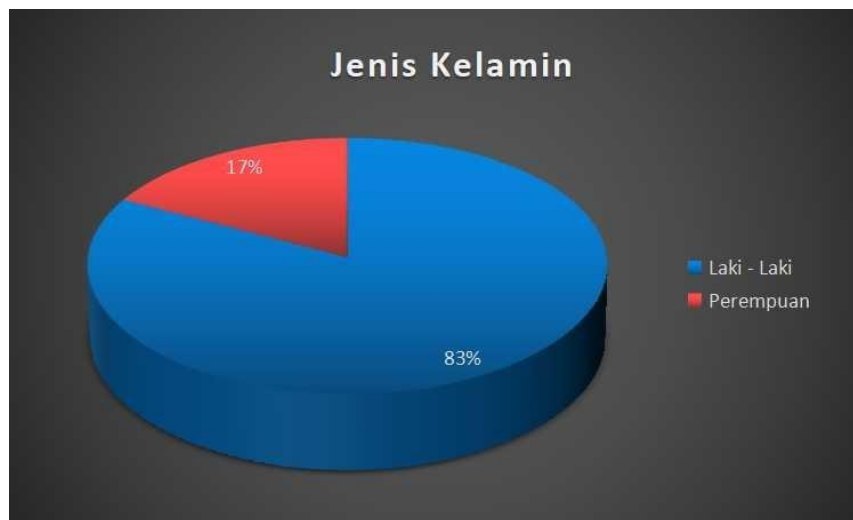


(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.3 Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Gambar 5.3 terdapat usia 18 - 25 sebanyak 3%, usia 26 – 37 sebanyak 23%, usia 38 – 45 sebanyak 41% dan usia 46 – 57 sebanyak 33% . Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden penelitian ini memiliki usia 36 – 45 tahun.

Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 5.4 :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.4 Distribusi Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan Gambar 5.4 Terdapat jenis kelamin laki – laki sebanyak 83% dan perempuan sebanyak 17%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini berjenis kelamin laki – laki.

Karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir dapat dilihat pada Gambar 5.5 :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.5 Distribusi Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Berdasarkan Gambar 5.5 pendidikan terakhir pada tingkat SMA/SMK sebanyak 64%, D3 sebanyak 1%, S1 sebanyak 27%, S2 sebanyak 7%, dan S3 sebanyak 1. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini dengan pendidikan terakhir SMA/SMK.

5.1.3 Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah Tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pernyataan kuesioner yang peneliti berikan.

Berikut adalah Tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada Tabel 5.3 :

Tabel 5.3 Distribusi Jawaban Responden

➤ Variabel *Visibility of system status*

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H1 <i>Visibility of system status</i>					
H1.1	Pengguna mengetahui apa	28	32	46	33
	saja yang mereka lakukan	20,14	23,02%	33,09	23,74
	saat menggunakan SIKADIR.	%		%	%
H1.2	Setiap halaman SIKADIR	24	34	54	27
	memiliki judul yang	17,27	24,46%	38,85	19,42
	menggambarkan isi halaman.	%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Visibility Of System Status* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Setiap halaman SIKADIR memiliki judul yang menggambarkan isi halaman” dengan jumlah 54 orang (38,85%).

➤ *Variabel Match between system and the real world*

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H2 Match between system and the real world					
H2.1	Setiap icon pada SIKADIR	33	31	49	26
	mudah dimengerti dan dipahami maksudnya (familiar).	23,74 %	22,30%	35,25 %	18,70 %
H2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada SIKADIR.	19	53	41	26
		13,67 %	38,12%	29,50 %	18,70 %

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Match Between System and The Real World* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan tidak setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada SIKADIR.” dengan jumlah 53 orang (38,12%).

➤ **Variabel *User Control and Freedom***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H3 <i>User Control and Freedom</i>					
H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat.	20	34	60	25
		14,39%	24,46%	43,17%	17,98%
H3.3	Pengguna dapat menyalin data yang ada.	26	26	60	27
		18,70%	18,70%	43,16%	19,42%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan setuju terdapat pada 2 indikator pernyataan “Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat dan Pengguna dapat menyalin data yang ada.” dengan jumlah 60 orang (43,17%).

➤ **Variabel *Consistency and standards***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H4 <i>Consistency and standards</i>					
H4.1	SIKADIR menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu.	39	25	49	26
		38,05 %	17,99%	35,25 %	18,70 %
H4.2	SIKADIR menampilkan keterangan sesuai untuk setiap tombol yang dipilih.	24	46	45	24
		17,26 %	33,09%	32,37 %	17,26 %

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “SIKADIR menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu” dengan jumlah 49 orang (35,25%).

➤ **Variabel *Error prevention***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H5 <i>Error prevention</i>					
H5.1	Terdapat pesan yang mengingatkan pengguna.	44	27	42	26
		31,65 %	19,42%	30,21 %	18,70 %

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H5.2	Pengguna memahami pesan	30	32	51	26
	peringatan yang dihasilkan	21,58	23.02%	36,69	18,70
	oleh sistem.	%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Pengguna memahami pesan peringatan yang dihasilkan oleh sistem.” dengan jumlah 51 orang (36,69%).

➤ **Variabel *Recognition rather than recall***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H6 <i>Recognition rather than recall</i>					
H6.1	Pengguna dapat	28	40	45	26
	menggunakan SIKADIR	20,14	28,77%	32,37	18,70
	dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya.	%		%	%
H6.2	Tata letak menu dapat	40	24	51	24
	dengan mudah diingat pengguna.	28,77	17,26%	36,69	17,26
		%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak pada Pernyataan setuju terdapat pada indikator “Tata letak menu dapat dengan mudah diingat pengguna” dengan jumlah 51 orang (36,69%).

➤ **Variabel *Flexibility and Efficient of Use***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H7 <i>Flexibility and Efficient of Use</i>					
H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.	26	33	55	25
		18,70	23,74%	39,56	17,98
		%		%	%
H7.2	Ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman.	33	27	56	23
		23,74	19,42%	40,28	16,54
		%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Flexibility and Efficient Of Use* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman” dengan jumlah 56 orang (40,28%) .

➤ *Variabel Aesthetic and minimalist design*

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H8 <i>Aesthetic and minimalist design</i>					
H8.2	SIKADIR didesign dengan tampilan minimalis.	18	47	43	31
		12,94	33,81%	30,93	22,30
		%		%	%
H8.3	Design antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan.	38	20	56	25
		27,33	14,38%	40,28	17,98
		%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Design antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan” dengan jumlah 56 orang (40,28%).

➤ *Variabel Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H9 <i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i>					
H9.1	Terdapat pemberitahuan	25	37	57	20

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
	ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.	17,98 %	26,61%	41,01 %	14,38 %
H9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan.	26	34	54	25
		18,70	24,46%	38,84	17,98
		%		%	%

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan “Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.” dengan jumlah 57 orang (41,01%).

➤ **Variabel *Help and documentation***

Pernyataan		Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
H10 <i>Help and documentation</i>					
H10.1	Terdapat menu "help" atau "bantuan" dalam memandu pengguna.	41	22	51	25
		29,49	15,82%	36,69	17,98
		%		%	%
H10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan	25	45	41	28
		17,98	32,37%	29,49	20,14
		%		%	%

Pernyataan	Pilihan Jawaban			
	STS	TS	S	SS
sistem.				

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju terdapat pada indikator pernyataan ” Terdapat menu "help" atau "bantuan" dalam memandu pengguna” dengan jumlah 51 orang (36,69%).

➤ **Variabel *Help and documentation***

Pernyataan	Pilihan Jawaban				
	STS	TS	S	SS	
U User satisfaction					
U1	Pengguna merasa puas dengan layanan dan tampilan yang ada pada aplikasi SIKADIR	20 14,38 %	34 17,26%	51 36,69 %	34 24,46 %
U2	Pengguna merasa aplikasi SIKADIR memudahkan aktivitas presensi	12 8,63%	41 29,49%	59 42,44 %	27 19,42 %

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel *User satisfaction* untuk perolehan terbanyak pada pernyataan setuju

terdapat pada indikator pernyataan ” Pengguna merasa aplikasi SIKADIR memudahkan aktivitas presensi” dengan jumlah 59 orang (42,44%).

5.2 Pembahasan

5.2.1 Uji Validitas

Kriteria pengujian validitas adalah sebagai berikut :

1. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\geq r$ tabel (uji dua pihak dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
2. Jika r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) $\leq r$ tabel (uji dua sisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).
3. Tabel perhitungan nilai df yang dapat dilihat sebagai berikut :

$$df = n - 2$$

df = Degree of Freedom

n = Jumlah Responden

$$df = 139 - 2 = 137$$

Hasil r Hitung dan t Tabel dapat dilihat pada tabel 5.4.

Tabel 5.4 rHitung dan tTabel

Df	$t_{0.05}$	$r_{0.05}$
137	1.66	.14

(Sumber : Diolah Sendiri)

Jadi dalam mencari nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5 % (0.05), maka diisi pada rumus tersebut $1 - 0.05 = 0.95$ untuk mencari r

tabel menggunakan SPSS terlebih dahulu harus mencari t tabel dengan rumus $IDF.T(0.95,df)$ sehingga didapat t tabel = 1,66 setelah itu dapat ditemukan hasil untuk r tabel menggunakan rumus $T_tabel/\sqrt{df+T_tabel^2}$ sehingga didapat r tabel = 0,14.

Jika r hitung di atas 0,14 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung di bawah 0,14 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada tabel 5.5.

Tabel 5.5 Rangkuman Uji validitas

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Visibility of system status</i>	H1.1	0,842	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H1.2	0,810	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Match between system and the real world</i>	H2.1	0,844	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H2.2	0,901	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>User Control and Freedom</i>	H3.1	0,811	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H3.2	0,806	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Consistency and standards</i>	H4.1	0,902	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H4.2	0,881	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Error prevention</i>	H5.1	0,923	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H5.2	0,922	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Recognition rather than recall</i>	H6.1	0,866	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H6.2	0,905	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	H7.1	0,820	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H7.2	0,860	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	H8.1	0,894	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H8.2	0,895	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>Help users recognize, dialogue, and recovers from</i>	H9.1	0,889	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H9.2	0,852	0,14	r hitung > r tabel	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>errors</i>					
<i>Help and documentation</i>	H10.1	0,875	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	H10.2	0,848	0,14	r hitung > r tabel	Valid
<i>User satisfaction</i>	U1	0,928	0,14	r hitung > r tabel	Valid
	U2	0,906	0,14	r hitung > r tabel	Valid

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.5 maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 22 pernyataan. Hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari r tabel.

5.2.2 Uji Realibilitas

Nilai Koefisien *Reliability* dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6 Nilai Koefisien *Reliability*

Interval Koefisien Penelitian	Keterangan
0,00 – 0,200	Realibilitas Sangat Rendah
0,200 – 0,400	Realibilitas Rendah
0,400 -0,600	Realibilitas Sedang
0,600 – 0,800	Realibilitas Tinggi
0,800 – 1,00	Realibilitas Sangat Tinggi

(Sumber : Suharsimi Arikunto 2013)

Pengujian reliabilitas terhadap seluruh item/pernyataan yang dipergunakan pada penelitian ini akan menggunakan *formula cronbach alpha* (koefisien alfa cronbach), dimana secara umum yang dianggap *reliable* (andal) apabila nilai *alfa cronbach* > 0,6. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item Pernyataan dapat dilihat pada Tabel 5.7.

Tabel 5.7 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility of system status</i>	0,60	0,960	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Match between system and the real world</i>	0,60	0,958	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>User Control and Freedom</i>	0,60	0,961	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Consistency and standards</i>	0,60	0,957	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Error prevention</i>	0,60	0,957	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Recognition rather than recall</i>	0,60	0,957	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Flexibility and Efficient of Use</i>	0,60	0,959	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Aesthetic and minimalist design</i>	0,60	0,957	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i>	0,60	0,959	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>Help and documentation</i>	0,60	0,958	Reabilitas Sangat Tinggi
<i>User satisfaction</i>	0,60	0,976	Reabilitas Sangat Tinggi

(Sumber : Diolah Sendiri)

Pada tabel 5.7 dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* *Visibility Of System Status* adalah $0,960 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* *Match Between System And The Real World* adalah $0,958 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* *User Control And Freedom* adalah $0,961 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* *Consistency And Standards* adalah $0,957 >$

0,60. Nilai *Cronbach's Alpha Error Prevention* adalah $0,957 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Recognition Rather Than Recall* adalah $0,957 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Flexibility And Efficient Of Use* adalah $0,959 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Aesthetic And Minimalist Design* adalah $0,957 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* adalah $0,959 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha Help And Documentation* adalah $0,958 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha User satisfaction* adalah $0,976 > 0,60$.

5.2.3 Intepretasi Hasil Pengukuran Kualitas

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap setiap Pernyataan menggunakan kuesioner yang dirancang dengan skala *Likertt* dengan instrumen atau dimensi berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*. Skala pengukuran untuk tingkat kepuasan pengguna yaitu: 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Tidak Setuju) dan 1 (Sangat Tidak Setuju).

Interpretasi hasil menggunakan skala *Likert* dapat dilihat pada Tabel 5.8.

Tabe 5.8 Skala Nilai Interpretasi

Interpretasi	Keterangan
0% - 20%	Sangat Lemah
20% - 40%	Lemah
40% - 60%	Cukup
60% -80%	Kuat
80% - 100%	Sangat Kuat

(Sumber : Putri & Swaditya, 2018)

Hasil Interpretasi kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.9.

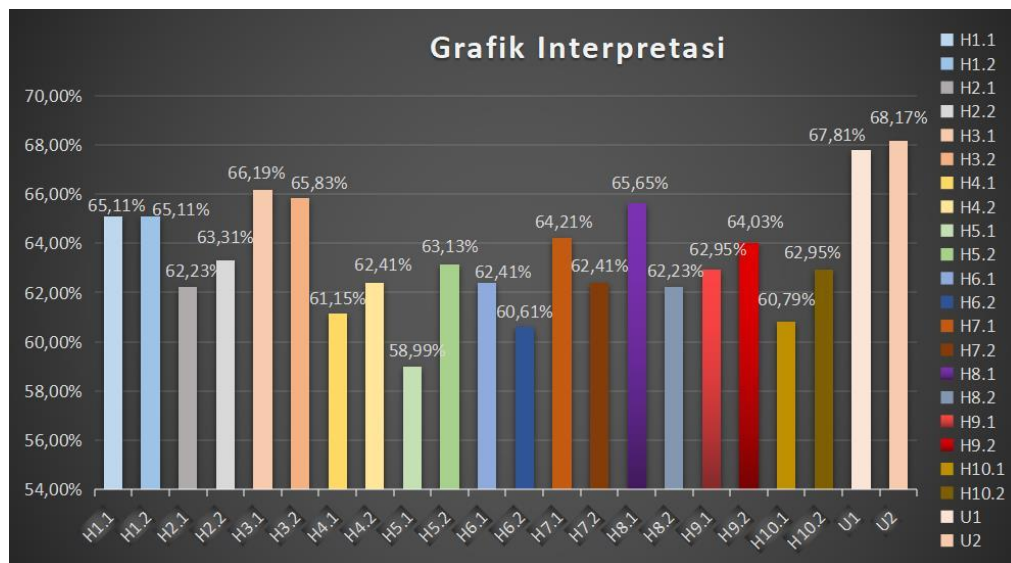
Tabel 5.9 Interpretasi Hasil Kuesioner

No	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
1. Visibility of system status			
H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang mereka lakukan saat menggunakan SIKADIR.	65,11%	Kuat
H1.2	Setiap halaman SIKADIR memiliki judul yang menggambarkan isi halaman.	65,11%	Kuat
2. Match between system and the real world			
H2.1	Setiap icon pada SIKADIR mudah dimengerti dan dipahami maksudnya (familiar).	62,23%	Kuat
H2.2	Pengguna dapat memahami perintah-perintah yang terdapat pada SIKADIR.	63,31%	Kuat
3. User Control and Freedom			
H3.1	Pengguna dapat dengan mudah memperbaiki dan menemukan kesalahan yang telah mereka buat.	66,19%	Kuat
H3.2	Pengguna dapat menyalin data yang ada.	65,83%	Kuat
4. Consistency and standards			
H4.1	SIKADIR menggunakan istilah yang sama untuk perintah atau menu.	61,15%	Kuat
H4.2	SIKADIR menampilkan keterangan sesuai untuk setiap tombol yang dipilih.	62,41%	Kuat
5. Error prevention			
H5.1	Terdapat pesan yang mengingatkan pengguna.	58,99%	Cukup
H5.2	Pengguna memahami pesan peringatan yang dihasilkan oleh sistem.	63,13%	Kuat
6. Recognition rather than recall			
H6.1	Pengguna dapat menggunakan SIKADIR dengan mudah pada pemakaian untuk kedua	62,41%	Kuat

No	Variabel dan Pernyataan	Nilai	Interpretasi
	kalinya.		
H6.2	Tata letak menu dapat dengan mudah diingat pengguna.	60,61%	Kuat
7. Flexibility and Efficient of Use			
H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien.	64,21%	Kuat
H7.2	Ada navigasi yang bisa membantu di setiap halaman.	62,41%	Kuat
8. Aesthetic and minimalist design			
H8.1	SIKADIR didesign dengan tampilan minimalis.	65,65%	Kuat
H8.2	Design antarmuka dengan tampilan sederhana tapi mengandung informasi yang diperlukan.	62,23%	Kuat
9. Help users recognize, dialogue, and recovers from errors			
H9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada input data.	62,95%	Kuat
H9.2	Pesan kesalahan berisi opsi solusi yang diperlukan.	64,03%	Kuat
10. Help and documentation			
H10.1	Terdapat menu "help" atau "bantuan" dalam memandu pengguna.	60,79%	Kuat
H10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan sistem.	62,95%	Kuat
11. User satisfaction			
U1	Pengguna merasa puas dengan layanan dan tampilan yang ada pada aplikasi SIKADIR	67,81%	Kuat
U2	Pengguna merasa aplikasi SIKADIR memudahkan aktivitas presensi	68,17%	Kuat

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari hasil tabel 5.9 diatas maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi pada tabel berjumlah 68,17% yang terdapat pada variabel *User satisfaction* dan nilai terendah sebesar 58,99% yang terdapat pada variabel *Error prevention*, Nilai interpretasi dapat dilihat juga dalam bentuk grafik pada gambar 5.6.



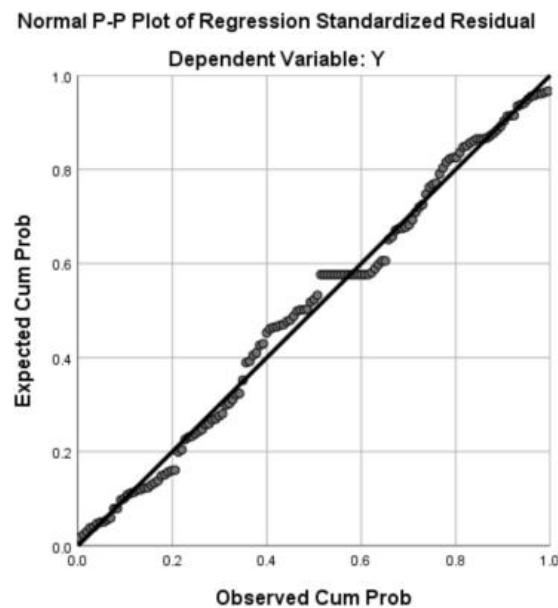
(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.6 Grafik Interpretasi Hasil Pernyataann Kuesioner

5.2.4 Uji Normalitas

Sebelum melakukan analisis regresi dan korelasi, umumnya dilakukan uji normalitas yang bertujuan untuk mengevaluasi apakah variabel terikat dan variabel bebas dalam regresi memiliki distribusi yang normal atau tidak. Untuk mendapatkan model regresi yang baik, penting bahwa data memiliki distribusi normal dan regresi juga memenuhi asumsi normalitas. Di aplikasi SPSS, uji normalitas ini dilakukan menggunakan metode *Normal Probability Plot* (NPP).

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah variabel terikat untuk setiap nilai variabel bebas tertentu berdistribusi normal atau tidak. Dalam model *Regresi Linear*, asumsi ini ditunjukkan oleh nilai error yang berdistribusi normal atau mendekati normal, sehingga layak dilakukan pengujian secara statistik.



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 5.7 Grafik Normal Probability Plot (NPP)

Hasil Uji Normalitas dapat dilihat pada tabel 5.10.

Tabel 5.10 Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		139
Normal Paramete	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.64617660
Most Extreme Differences	Absolute	.069
	Positive	.057
	Negative	-.069
Test Statistic		.069

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	Unstandardized Residual
Asymp. Sig. (2-tailed)	

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas pada tabel 5.10 dengan menggunakan uji *Normal Probability Plot* (NPP) pada gambar 5.7 didapatkan hasil titik-titik *ploting* yang berada disekitar garis diagonalnya, maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal. Dan sebagai penguat pengujian, penulis juga melakukan pengujian normalitas *kolmogorov-smirnov* yang memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

5.2.5 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui linearitas data yaitu apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear atau tidak. Pengujian pada SPSS dengan menggunakan test for linearity pada taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear jika signifikansi (dilihat dari kolom deviation for linearity) lebih dari 0,05. Bisa dilihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Tabel							
Sum of Squares				Df	Mean Square	F	.sig
X*Y	Between Groups	(Combined)	199.470	56	3.562	1.224	.200
		Linearity	67.730	1	67.730	23.265	.000
		Deviation From Linearity	131.741	55	2.395	.823	.778

ANOVA Tabel							
Sum of Squares				Df	Mean Square	F	.sig
	Within Groups		238.717	82	2.911		
	Total		438.187	138			

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Tabel. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X yang menyatakan bahwa $Y \sim X$ pada kolom deviation for linearty sebesar 0,778 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) terdapat hubungan linear.

5.2.6 Regresi Linear Berganda

Uji *Regresi Linear* berganda digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel (1) *Visibility Of System Status*, (2) *Match Between System and The Real World*, (3) *User Control and Freedom*, (4) *Consistency and Standards*, (5) *Error Prevention*, (6) *Recognition Rather Than Retail*, (7) *Flexibility and Efficiency Of Use*, (8) *Aesthetic and Minimalist Design*, (9) *Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors*, dan (10) *Help and Documentation* terhadap tingkat kepuasan pengguna. Dalam hal ini, terdapat 10 variabel X dan satu variabel Y, sehingga penulis memilih menggunakan *Regresi Linear* berganda. Dengan menggunakan *Regresi Linear* berganda, penulis dapat menganalisis pengaruh beberapa variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

5.2.7 Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen.

- a. Ho : Variabel bebas tidak berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.
- b. Ha : Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikansi terhadap variabel Y.

Hasil uji simultan (Uji F) dapat dilihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Hasil Uji Simultan (Uji F)

Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	.sig
1	Regression	67.730	1	67.730	25.047	
	Residual	370.457	137	2.704		
	Total	438.187	138			
a. Dependent Variabel : <i>User satisfaction</i>						
b. Predictors: (Constant), Heuristic Evaluation						

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.12 hasil uji F simultan diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 secara bersama-sama (simultan) terhadap *User satisfaction* (Y).

5.2.8 Uji Parsial (Uji T)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Ho : Variabel independen secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependen.
- b. Ha : Variabel independen secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependen.

Hasil Uji Parsial (Uji T) dapat dilihat pada tabel 5.13.

Tabel 5.13 Hasil Uji Parsial (Uji T)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	.Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.122	.470		6.664	.000
	X1	.388	.071	.423	5.467	.053
	X2	.023	.195	.024	.118	.907
	X3	-.019	.142	-.020	-.136	.892
	X4	-.169	.199	-.185	-.852	.396
	X5	.071	.200	.082	.355	.723
	X6	.095	.180	.106	.528	.599
	X7	-.077	.173	-.082	-.444	.658
	X8	.214	.198	.235	1.083	.281
	X9	.209	.205	.222	1.022	.309
	X10	-.232	.202	-.256	-1.147	.254
a. Dependent Variabel : Y						

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.13 hasil uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,053 dimana nilai sig. $0,053 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,907 dimana nilai sig. $0,907 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,892 dimana nilai sig. $0,892 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,396 dimana nilai sig. $0,396 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,723 dimana nilai sig. $0,723 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,599 dimana nilai sig. $0,599 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang

berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,658 dimana nilai sig. 0,658 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,281 dimana nilai sig. 0,281 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,309 dimana nilai sig. 0,309 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,254 dimana nilai sig. 0,254 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

Maka dapat disimpulkan bahwa Ho diterima dan Ha ditolak yang berarti bahwa tidak ada pengaruh secara parsial antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 secara individual (parsial) terhadap *User satisfaction* (Y).

Hasil Uji *Regresi Linear* Berganda dapat dilihat pada tabel 5.14.

Tabel 5.14 Hasil Uji Regreasi Linier Berganda

Model		Unstandardized Coefficients		Standardize d Coefficients	t	.Sig
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.122	.470		6.664	.000
	X1	.388	.071	.423	5.467	.053
	X2	.023	.195	.024	.118	.907
	X3	-.019	.142	-.020	-.136	.892
	X4	-.169	.199	-.185	-.852	.396
	X5	.071	.200	.082	.355	.723
	X6	.095	.180	.106	.528	.599
	X7	-.077	.173	-.082	-.444	.658
	X8	.214	.198	.235	1.083	.281
	X9	.209	.205	.222	1.022	.309
	X10	-.232	.202	-.256	-1.147	.254

a. Dependent Variabel : Y

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Analisis *Regresi Linear* berganda diperoleh persamaan :

$Y = \text{User satisfaction}$ (Variabel terikat)

a = Konstanta regresi

b = Koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + b_6X_6 + b_7X_7 + b_8X_8 + b_9X_9 + b_{10} + x_{10}$$

$$Y = 3,122 + (0,388) X1 + (0,023) X2 + (-0,019) X3 + (-0,169) X4 \\ + (0,071) X5 + (0,095) X6 + (-0,077) X7 + (0,214) X8 + \\ (0,209) X9 + (-0,232) X10$$

Keadaan-keadaan bila nilai koefisien-koefisien regresi b1 dan b2 adalah :

- Bernilai 0, maka tidak ada pengaruh variabel bebas X terhadap Y
- Bernilai negatif, maka terjadi hubungan yang berbalik arah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y
- Bernilai positif, maka terjadi hubungan yang searah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y

Dari persamaan regresi diatas bisa diuraikan sebagai berikut :

- a) Konstanta (a) sebesar 3,122 artinya bernilai positif terhadap variabel *independent* (bebas) adalah 3. Pada penelitian, jika pengaruh variabel X1 (*Visibility Of System Status*), X2 (*Match Between System and The Real World*), X3 (*User Control and Freedom*), X4 (*Consistency and Standard*), X5 (*Error Prevention*), X6 (*Recognition Rather Than Retail*), X7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors*), dan X10 (*Help And Documentation*) adalah konstan = 3, maka nilai konstanta untuk *User satisfaction* aplikasi bernilai 3,122.
- b) Nilai koefisien regresi variabel *Visibility Of System Status* (b1) = 0,388 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Visibility Of System Status* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.

- c) Nilai koefisien regresi variabel *Match Between System and The Real World* (b2) sebesar 0,023 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Match Between System and The Real World* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- d) Nilai koefisien regresi variabel *User Control and Freedom* (b3) sebesar -0,019 bernilai negatif mempunyai arti, jika nilai *User Control and Freedom* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- e) Nilai koefisien regresi variabel *Consistency and Standard* (b4) sebesar -0,169 bernilai negatif mempunyai arti, jika nilai *Consistency and Standard* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- f) Nilai koefisien regresi variabel *Error Prevention* (b5) sebesar 0,071 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- g) Nilai koefisien regresi variabel *Recognition Rather Than Retail* (b6) sebesar 0,095 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Recognition Rather Than Retail* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- h) Nilai koefisien regresi variabel *Flexibility and Efficiency Of Use* (b7) -0,077 bernilai negatif mempunyai arti, jika nilai *Flexibility and Efficiency*

Of Use memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.

- i) Nilai koefisien regresi variabel *Aesthetic and Minimalist Design* (b8) sebesar 0,214 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Aesthetic and Minimalist Design* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- j) Nilai koefisien regresi variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* (b9) 0,209 bernilai positif mempunyai arti, jika nilai *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.
- k) Nilai koefisien regresi variabel *Help And Documentation* (b10) -0,232 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help And Documentation* memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel *User satisfaction*.

Berdasarkan hasil uji *Regresi Linear* berganda, model yang dihasilkan adalah signifikan secara statistik. Variabel X1, X5, X6, X8, dan X9 memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel Y, sedangkan variabel X3, X4, X7, dan X10 memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel Y.

BAB VI

PENUTUP

6.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan oleh penulis terhadap aplikasi SIKADIR maka kesimpulan yang di dapatkan yaitu penulis mengetahui Hubungan antara variabel yang paling berpengaruh pada metode *Heuristic Evaluation* pada aplikasi SIKADIR berdasarkan uji Parsial (Uji T) yaitu tidak ada hubungan yang berpengaruh pada metode *Heuristic Evaluation*.

Kemudian penulis mengetahui hubungan antara variabel yang berpengaruh pada metode *Heuristic Evaluation* pada aplikasi SIKADIR berdasarkan uji simultan / uji F yaitu *Visibility Of System Status (X1)*, *Match Between System and The Real World (X2)*, *User Control and Freedom (X3)*, *Consistency and Standard (X4)*, *Error Prevention (X5)*, *Recognition Rather Than Retail (X6)*, *Flexibility and Efficiency Of Use (X7)*, *Aesthetic and Minimalist Design (X8)*, *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors (X9)*, dan *Help And Documentatin (X10)* berpengaruh secara bersama-sama atau simultan terhadap Variabel *User Satisfaction (Y)*.

Sedangkan hubungan antara variabel yang paling berpengaruh pada metode *Heuristic Evaluation* pada aplikasi SIKADIR berdasarkan uji regresi linear berganda yaitu :

- a. Variabel *Visibility Of System Status* (X1), *Error Prevention* (X5), *Recognition Rather Than Retail* (X6), *Aesthetic and Minimalist Design* (X8), dan *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers Form Errors* (X9) memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap variabel *User Satisfaction* (Y).
- b. Variabel *User Control and Freedom* (X3), *Consistency and Standard* (X4), *Flexibility and Efficiency Of Use* (X7), dan *Help And Documentation* (X10) memiliki pengaruh negatif yang signifikan terhadap variabel *User Satisfaction* (Y).

6.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagian pihak Balai KSDA Sumatera Selatan sebagai Berikut :

1. Balai KSDA diharapkan untuk dapat mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik lagi dengan menambah desain dan atribut informasi penggunaan yang masih kurang untuk lebih memudahkan pengguna.
2. Berdasarkan hasil analisis regresi, maka peneliti memberikan saran agar aplikasi ini perlu dikembangkan dengan menambahkan opsi untuk membatalkan atau memulihkan tindakan, perbaikan elemen antarmuka dan ikon yang digunakan, fungsi tombol atau elemen yang mungkin ambigu, dan opsi pintas atau akses cepat untuk tindakan umum.

3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode kualitas yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan dan memperbaharui aplikasi SIKADIR KSDAE.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Ari Purnomo. 2021. *PENGARUH PELAYANAN BAGIAN INFORMASI TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA JASA DI BANDAR UDARA ABDUL RACHMAN SALEH MALANG*. STTKD Sekolah Tinggi Teknologi kedirgantaraan.
- Anggraini, Novita. 2021. *Penggunaan Media Cerita Bergambar dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN Mentoro Tahun Pelajaran 2020/2021*. STKIP PGRI PACITAN.
- Asnawi, N. 2018. *Pengukuran Usability Aplikasi Google Classroom Sebagai Elearning Menggunakan USE Questionnaire (Studi Kasus : Prodi Sistem Informasi UNIPMA)*. RESEARCH : Computer, Information System and Technology Management, 1 (1), 17.
- Fadhil Athoillah, Gasya. 2022. *PENERAPAN DATA MINING DENGAN METODE KNEAREST NEIGHBOUR DAN ARTIFICIAL NEURAL NETWORK UNTUK MENENTUKAN GADGET YANG COCOK BERDASARKAN GENDER*. UNSADA.
- Febtriko, Anip. Ira Puspitasari. 2018. *Mengukur Kreatifitas Dan Kualitas Pemograman Pada Siswa Smk Kota Pekanbaru Jurusan Teknik Komputer Jaringan Dengan Simulasi Robot*. Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab.
- Geasela, Yemima., Monica, and Johanes Fernandes Andry. 2018. *Analisis User Interface terhadap Website Berbasis E-Learning dengan Metode Heuristic Evaluation*. Jurnal Informatika 5.2.
- Hartati, Eka., Ria Indriyani, and Indah Trianingsih. 2020. *Analisis Kepuasan Pengguna Website SMK Negeri 2 Palembang Menggunakan Regresi Linear Berganda*. MATRIK: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika dan Rekayasa Komputer 20.1.
- Kristian. 2019. *Analisis Pengaruh Kompetensi Pengurus Bumkam Dan Penyertaan Modal Terhadap Peningkatan Pendapatan Asli Kampung*. Kristian, 8(September), 1.
- Maria, Fitri. 2022. *Analisis Usability Aplikasi Edumu Di SMK Muhammadiyah 1 Palembang Dengan Metode Heuristic Evaluation*. Repository STMIK Palcomtech.

- Nielsen, Jakob, and Rolf Molich. 1990. *Heuristic evaluation of user interfaces.* " *Proceedings of the SIGCHI conference on Human factors in computing systems.*
- Perdana, Hena. 2022. *ANALISIS USABILITY PADA WEBSITE DUKCAPIL SLEMAN DENGAN METODE HEURISTIC EVALUATION.* Universitas Teknologi Digital Indonesia.
- Pratama, Khaterine, et al. 2022. *Pengaruh Seleksi Dan Pendidikan Terhadap Perekrutan Karyawan Pt. Ingco Teknika Indonesia Medan.* YUME: Journal of Management 5.3.
- Rahmadya, Salma., Dzalika, and Dani Sugiri. 2022. *Efektivitas Musrenbangdes Dalam Penyusunan RKPD: Studi Kasus pada Desa Pagergunung Kabupaten Temanggung.* Jurnal Ilmiah Akuntansi Manajemen 5.2.
- Rahman, R. M., and Ignatius Ferdi Santoso. 2021. *Sistem Informasi Distribusi dan Pemasaran Garam Pada PT. Garam (Persero) Cabang Palembang.* Politeknik Palcomtech.
- Rosmiati, Mia, and Fawaz Ali. 2021. *Analisis Kualitas Layanan Website Bukalapak Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Webqual 4.0.* SATIN-Sains dan Teknologi Informasi 7.2.
- Rosita, Esi, Wahyu Hidayat, and Wiwin Yuliani. 2021. *Uji validitas dan reliabilitas kuesioner perilaku prososial.* FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 4.4.
- Safira, Azzachra, Heris Hendriana, and Wiwin Yuliani. 2021. *Validitas dan reliabilitas angket kesadaran karier.* FOKUS (Kajian Bimbingan & Konseling dalam Pendidikan) 4.4.
- Sari, Tiara Permata. 2021. *Pengaruh Kualitas Penyajian, Harga dan Kebersihan Terhadap Keputusan Konsumen dalam Membeli Makanan Pada CV. Epen Catering.* Prosiding: Ekonomi dan Bisnis 1.1.
- Sofiah, Rodatus, Suhartono Suhartono, and Ratna Hidayah. 2020. *Analisis karakteristik sains teknologi masyarakat (STM) sebagai model pembelajaran: sebuah studi literatur.* Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan 7.1.

- Sulistiana, Eka, Rita Andini, and Ari Pranaditya. 2018. *PENGARUH BESARNYA PENJUALAN, LUAS LOKASI, DAN TINGKAT PENDIDIKAN TERHADAP KESADARAN PENERAPAN LAPORAN KEUANGAN DENGAN PENGETAHUAN ILMU AKUNTANSI SEBAGAI VARIABEL INTERVENING (Studi Kasus Pada Pedagang Kaki Lima di Jalan Syekh Basyarrudin Kabupaten Semarang)*. Journal Of Accounting 4.4.
- Syaifulloh, Azik. 2020. *Penyusunan Laporan Keuangan Berdasarkan Sak Emkm Pada Umkm Telur Asin Kycin Di Surabaya*. STIE MAHARDHIKA.
- Wulandari, Cindi, Elmayati Elmayati, and Yulia Citra. 2020. *Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Grab Kota Lubuklinggau Menggunakan Framework Pieces*. Jurnal Teknologi Informasi Mura 12.2.
- Yasifa, Tsaniya Aini, Yuda Syahidin, and Leni Herfiyanti. 2022. *Design and Build Information System for Bpjs Polyclinic Claim File Completeness At Muhammadiyah Hospital Bandung*. Jurnal Teknik Informatika (Jutif) 3.4.
- Yulianti, Elsa, and Dicky Jhoansyah. 2022. *Analisis Work From Home (WFH) Dan Pengelolaan Stres Kerja Dalam Meningkatkan Produktivitas Kerja Karyawan (Studi Pada Karyawan PT. Sarandi Karya Nugraha)*. Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ) 3.3.
- Febriyanti, Sania Eka, and Herry Widagdo. 2023. *The effect of price, service quality on user satisfaction for maxim users in city Palembang*. Publikasi Riset Mahasiswa Manajemen 4.2.