

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

**ANALISIS *USER INTERFACE* TERHADAP APLIKASI SISKA
PADA PT BHANDA GHARA REKSA LOGISTIK PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh:

- 1. FAJRI DWI SEPTARIADY / 021180084**
- 2. ILHAM FITROH MUCHLISIN / 021180003**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

SKRIPSI

**ANALISIS *USER INTERFACE* TERHADAP APLIKASI SISKA
PADA PT BHANDA GHARA REKSA LOGISTIK PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh:

- 1. FAJRI DWI SEPTARIADY / 021180084**
- 2. ILHAM FITROH MUCHLISIN / 021180003**

Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat

Mencapai Gelar Sarjana Komputer

PALEMBANG

2022

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : 1. FAJRI DWI SEPTARIADY / 021180084
2. ILHAM FITROH MUCHLISIN / 021180003

PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER INTERFACE* TERHADAP
APLIKASI SISKAS PADA PT BHANDA
GHARA REKSA LOGISTIK PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC
EVALUATION*

Tanggal : 26 Juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng
NIDN : 0215028002

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : 1. FAJRI DWI SEPTARIADY / 021180084
2. ILHAM FITROH MUCHLISIN / 021180003

PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)

JUDUL : ANALISIS *USER INTERFACE* TERHADAP
APLIKASI SISKAP PADA PT BHANDA
GHARA REKSA LOGISTIK PALEMBANG
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC
EVALUATION*

Tanggal : 16 Agustus 2022

Penguji 1

Tanggal : 16 Agustus 2022

Penguji 2

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0220079201

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0219089401

**Menyetujui,
Rektor**

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP : 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

- ❖ *Jangan pernah meremehkan orang lain tanpa melihat cara mereka berusaha. (Fajri Dwi Septariady)*
- ❖ *Tidak semua orang punya gaji, tapi semua orang punya rezeki. (Ilham Fitroh Muchlisin)*

Kupersembahkan Kepada :

- ❖ *Kedua orang tua (Ayah dan Ibu)*
- ❖ *Keluarga serta saudara-saudara terkasih*
- ❖ *Dosen Pembimbing Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.*
- ❖ *Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.*
- ❖ *Para Dosen dan Staff Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech*
- ❖ *Teman-teman Pejuang Skripsi*
- ❖ *PT Bhanda Ghara Reksa Logistik Palembang*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat nya dengan kelancaran menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis User Interface Terhadap Aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang menggunakan Metode *Heuristic Evaluation***” ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan skripsi ini.

Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kepada Ketua Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., MT.
2. Kepada Ketua Program Studi Sistem Informasi, Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
3. Kepada Dosen Pembimbing Skripsi Ibu Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
4. Kepada kedua orang tua kami tercinta
5. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan, yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penulisan laporan Skripsi.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga Skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti bahwa penulisan Skripsi masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan terimakasih.

Palembang, Agustus 2022

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
ABSTRAK	xv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti	5
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan	5
1.5.3 Manfaat Bagi Akademik	5
1.6 Sistematika Penulisan	5

BAB II

2.1 Profil Perusahaan	7
2.1.1 Sejarah Perusahaan	7
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	8
2.1.3 Struktur Organisasi	9
2.1.4 Tugas dan Wewenang	9

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung	16
3.1.1 Aplikasi	16
3.1.2 Analisis Sistem	16
3.1.3 <i>User Interface</i>	16
3.1.4 <i>Usability</i>	17
3.1.5 <i>Heuristic Evaluation</i>	17
3.1.6 <i>Severity rating</i>	19
3.2 Penelitian Terdahulu	21
3.3 Alur Penelitian	27

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	29
4.1.1 Lokasi	29
4.1.2 Aplikasi Siska	29
4.1.3 Waktu Penelitian	33
4.2 Teknik Pengumpulan Data	34

4.2.1 Observasi	34
4.2.2 Wawancara	34
4.2.3 Studi Pustaka	35
4.2.4 Kuesioner	35
4.3 Teknik Penarikan Sampel	39
4.3.1 Populasi	39
4.3.2 Sampel	39
4.4 Instrumen Penelitian	40
4.5 Uji Instrumen	43
4.5.1 Uji Validitas	43
4.5.2 Uji Reliabilitas	43
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	
5.1 Hasil	43
5.1.1 Responden	43
5.1.2 Deskripsi Responden	44
5.1.3 Distribusi Jawaban Responden	45
5.1.4 Uji Validitas	51
5.1.5 Uji Reliabilitas	53
5.1.6 Interpretasi Hasil Pengolahan Data	55
5.2 Pembahasan	62
5.3 Rekomendasi	65
BAB VI PENUTUP	
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT BGR Logistik Palembang	9
Gambar 3.1 Alur Penelitian	27
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	30
Gambar 4.2 Halaman Personal Data	30
Gambar 4.3 Halaman Struktur Organisasi	30
Gambar 4.4 Halaman Notifikasi	31
Gambar 4.5 Halaman Presensi <i>Online</i>	32
Gambar 4.6 Halaman Konfirmasi Absen	32
Gambar 4.7 Halaman Cuti	33
Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jabatan	45
Gambar 5.3 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Visibility Of System Status</i>	56
Gambar 5.4 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Match Between System And The Real World</i>	57
Gambar 5.5 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>User Control And Freedom</i>	57
Gambar 5.6 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Consistency And Standards</i>	58
Gambar 5.7 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Error Prevention</i>	59
Gambar 5.8 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Recognition Rather Than Recall</i>	59
Gambar 5.9 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Flexibility And Efficient Of Use</i>	60
Gambar 5.10 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	61
Gambar 5.11 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	62
Gambar 5.12 Hasil <i>Severity Rating</i> pada Aspek <i>Help and Documentation</i>	62

Gambar 5.13 Hasil Perhitungan <i>Severity Rating</i>	65
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Klasifikasi <i>Severity Rating</i>	19
Tabel 3.2 Penelitian Terdahulu	21
Tabel 4.1 Jadwal penelitian	33
Tabel 4.2 Pernyataan Kuesioner	36
Tabel 4.3 Perubahan Pernyataan Kuesioner	41
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden	43
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden	46
Tabel 5.3 Tabel rTabel	52
Tabel 5.4 Rangkuman Uji Validitas	52
Tabel 5.5 Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 5.6 Rekomendasi Hasil Perhitungan <i>Severity Rating</i>	65

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Surat Pernyataan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

ABSTRACT

FAJRI DWI SEPTARIADY, ILHAM FITROH MUCHLISIN. *User Interface Analysis of the Siska Application at PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang Using the Heuristic Evaluation Method.*

The Siska application is one of the developments in information technology in the personnel system that is used by the office of PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang to help its employees work in making it easier to find out information on company rules, make reports, apply for overtime, make attendance, leave, and get information about the situation. employees (employee profiles) that are fast and accurate. Considering that the Siska application at PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang was only implemented in 2019 and in terms of the user interface on the application there has never been an analysis, so based on the results of an interview with one of the users of the Siska application, Mr. Karnida Filarianto, there was a problem found, namely the Siska application. There is no documentation feature and the appearance of this application has not changed since the application was launched. The purpose of this study is to measure the user interface which will later be used as a development recommendation for the Siska application. Data collection techniques used in this study are interviews, observation, literature study and questionnaires. The author uses the Heuristic Evaluation method from Jacob Nielsen which contains 10 aspects, namely: Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Dialogue and Recovers From Errors and Help and Documentation. This study produces a severity rating value for each aspect which has a severity rating value of 0 which means there are no problems with the system and a severity rating of 1 which means that the problem with the system

does not affect the user too much so that repairs are not really needed if the time is limited. Thus, suggestions for improvement can be made on aspects that have a severity rating of 1.

Keywords: User Interface, Severity Rating, Heuristic Evaluation

ABSTRAK

FAJRI DWI SEPTARIADY, ILHAM FITROH MUCHLISIN. Analisis *User Interface* Terhadap Aplikasi Siska Pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*.

Aplikasi Siska merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi pada sistem kepegawaian yang dimanfaatkan oleh kantor PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam mempermudah mengetahui informasi aturan-aturan perusahaan, membuat laporan, mengajukan lembur, melakukan presensi, cuti, dan mendapatkan informasi tentang keadaan karyawan (profil karyawan) yang cepat dan akurat. Mengingat aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang ini baru diimplementasikan pada tahun 2019 dan dari segi *user interface* pada aplikasi tersebut belum pernah dilakukan analisis, maka berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengguna aplikasi Siska yaitu Bapak Karnida Filarianto terdapat masalah yang ditemukan yaitu aplikasi Siska ini tidak ada fitur dokumentasi dan tampilan pada aplikasi ini tidak pernah mengalami perubahan sejak aplikasi ini diluncurkan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur *user interface* yang nantinya akan dijadikan rekomendasi pengembangan pada aplikasi Siska. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner. Penulis menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dari Jacob Nielsen yang terdapat 10 aspek yaitu: *Visibility of System Status, Match Between System and the Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Dialogue and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation*. Penelitian ini menghasilkan nilai *severity rating* pada setiap aspek yang mana memiliki nilai *severity rating* 0 yang artinya tidak ada permasalahan pada sistem dan *severity rating* 1 yang artinya masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas. Dengan demikian, saran perbaikan dapat dilakukan pada aspek yang bernilai *severity rating* 1.

Kata Kunci : *User Interface, Severity Rating, Heuristic Evaluation*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Interaksi manusia dan komputer merupakan ilmu yang mempelajari perencanaan dan desain tentang bagaimana pengguna dan komputer dapat bekerja sama sehingga kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dengan cara yang paling efektif. Salah satu bagian dari interaksi manusia dan komputer adalah antarmuka pengguna (*user interface*). Antarmuka pengguna (*user interface*) merupakan bagian dari komputer dan perangkat lunak yang dapat dilihat, didengar, disentuh, dan diajak bicara, baik secara langsung maupun dengan proses pemahaman tertentu (Deli, 2021).

PT Bhandha Ghara Reksa merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang 100% sahamnya dimiliki Pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Negara BUMN. Bergerak di bidang jasa pergudangan dan transportasi, PT BGR (Persero) didirikan berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 25 tahun 1976 pada tanggal 11 April 1977. Saat ini, PT BGR (Persero) bertransformasi menjadi perusahaan penyedia jasa logistik yang terintegrasi, dan mengelola beragam komoditi seperti: elektronika, timah, telekomunikasi, farmasi, consumer goods, barang proyek, semen, produk pertanian, pupuk, perkebunan, alutsista, dan lain-lain. (PT Bhandha Ghara Reksa Logistik)

Sistem informasi kepegawaian (Siska) merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi pada sistem kepegawaian yang dimanfaatkan oleh kantor PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam mempermudah mengetahui informasi aturan-aturan perusahaan, membuat laporan, mengajukan lembur, melakukan presensi, cuti, dan mendapatkan informasi tentang keadaan karyawan (profil karyawan) yang cepat dan akurat. Mengingat aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang ini baru diimplementasikan pada tahun 2019 dan dari segi *user interface* pada aplikasi tersebut belum pernah dilakukan analisis, maka berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu pengguna aplikasi Siska yaitu Bapak Karnida Filariato terdapat masalah yang ditemukan yaitu aplikasi Siska ini tidak ada fitur dokumentasi dan tampilan pada aplikasi ini tidak pernah mengalami perubahan sejak aplikasi ini diluncurkan. Dengan demikian maka perlu dilakukan penelitian tentang *user interface* dari aplikasi Siska.

Untuk menganalisis *user interface* tersebut peneliti menggunakan salah satu metode analisis yaitu *Heuristic Evaluation*. Penelitian menggunakan metode ini karena metode ini menggunakan teknik pengujian berdasarkan aspek desain *User interface* terhadap *Usability* sistem yang memungkinkan untuk memecahkan masalah dengan menghasilkan daftar kesalahan *Usability* dalam antar muka sebuah sistem yang lebih spesifik, sehingga permasalahan yang akan dilaporkan dapat disampaikan dengan tepat sasaran dan cepat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan

atas kekurangan dan kelemahan dari aplikasi Siska. Berdasarkan masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Analisis User Interface Terhadap Aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang menggunakan Metode *Heuristic Evaluation***”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan suatu rumusan masalah yang terkait dengan penelitian yaitu “Bagaimana menganalisis *user interface* terhadap aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang menggunakan metode *Heuristic Evaluation*”.

1.3 Batasan Masalah

Adapun ruang lingkup yang akan dibahas pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Objek penelitian yaitu pada aplikasi Siska di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang.
- b) Metode *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 aspek yaitu: *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Dialogue and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation*.

- c) Responden yang digunakan dalam penelitian ini ialah seluruh pengguna Aplikasi Siska yang ada di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik cabang kota Palembang, dimana populasi pengguna Aplikasi tersebut berjumlah 42 karyawan.
- d) Teknik sampling yang digunakan ialah sampling jenuh (sensus), karena pengguna Aplikasi Siska yang ada di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik cabang kota Palembang hanya berjumlah 42 orang sehingga seluruh populasinya akan digunakan sebagai sampel.
- e) Pengujian instrumen penelitian menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas.
- f) Analisis data menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan menggunakan 10 aspek yang dilakukan berdasarkan hasil kuesioner dan juga nilai prioritas masalah yang ada (*severity rating*).
- g) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* Versi 28 dan *Microsoft Excel* 2019.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulis dalam penelitian ini ialah:

1. Untuk melakukan analisis *user interface* pada aplikasi Siska menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan atas kekurangan dari aplikasi Siska.

1.5 Manfaat Penelitian

Diharapkan dari hasil pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti

Dapat menuangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan, bisa memanfaatkan pembelajaran yang diberikan dosen selama proses belajar mengajar.

1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan

Dengan adanya penelitian ini, karyawan di PT Bhanda Ghara Reksa Logistik Palembang dapat mengetahui kelemahan atau kekurangan pada aplikasi Siska sehingga hasil dari analisis dapat dijadikan tolok ukur untuk mengembangkan dan memperbaharui aplikasi Siska.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

Memberikan referensi bagi penulis selanjutnya dengan tema yang sama dan dapat dijadikan bahan bacaan di perpustakaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggunakan pembahasan yang sesuai dengan ketentuan yang diberikan, yaitu 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

Bab ini menguraikan mengenai gambaran umum perusahaan seperti sejarah PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang, Visi dan Misi, Struktur organisasi, serta tugas dan wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tinjauan pustaka tentang teori-teori yang berdasarkan pembuatan skripsi, yang terdiri dari teori pendukung, hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian.

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 V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan.

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

2.1.1 Sejarah Perusahaan

PT Bhandha Ghara Rekza (Persero) atau selanjutnya disebut BGR didirikan pada tanggal 11 April 1977 sebagai sebuah Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa pergudangan.

Pada tanggal 15 September 2021, PT Bhandha Ghara Rekza (Persero) atau BGR Logistics resmi digabungkan ke dalam PT Perusahaan Perdagangan Indonesia (Persero) atau PPI berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 97 Tahun 2021. Kemudian tanggal 2 Desember 2021, dilaksanakan penandatanganan Akta Notaris penggabungan PT Bhandha Ghara Rekza (Persero) atau BGR Logistics ke dalam PT Perusahaan Perdagangan Indonesia (Persero) atau PPI di Kementerian BUMN RI. Untuk bisnis logistik, anak usaha PPI yaitu PT TSV berganti nama menjadi PT BGR Logistik Indonesia yang merupakan penggabungan jasa logistik eksisting dari BGR *Logistics* dan PT TSV.

Pada awalnya bisnis utama BGR Logistik Indonesia adalah menyediakan, menyewakan dan mengelola ruangan gudang, baik tertutup maupun terbuka (*open storage*) dan menyelenggarakan jasa distribusi. Dalam perkembangannya, BGR Logistik Indonesia

bertransformasi menjadi Perusahaan Logistik berbasis Digital dengan mengimplementasikan teknologi informasi pada proses bisnisnya, serta mengimplementasikan ERP-SAP S4 HANA untuk menunjang pekerjaan BGR Logistik Indonesia.

PT BGR Logistik Indonesia semakin mantap memposisikan diri sebagai "*Your Smart Logistics Partner*" yang aktif berperan sebagai penyedia jasa logistik yang terintegrasi, andal dan terpercaya di Indonesia. BGR Logistik Indonesia memiliki 20 wilayah kerja yang tersebar di Seluruh Indonesia, mengelola lebih dari 500 gudang serta 1.500 armada di seluruh Indonesia, serta memiliki 45 jaringan yang tersebar di beberapa Negara Eropa, Amerika Serikat, China, dan Asia.

Perjalanan panjang selama 44 tahun dan kemampuan perusahaan memberikan kontribusi yang positif kepada para pemangku kepentingannya telah membuktikan bahwa BGR Logistik Indonesia menjadi perusahaan yang handal.

2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

2.1.2.1 Visi

Menjadi perusahaan jasa logistik berbasis digital yang memiliki jaringan luas dengan solusi terintegrasi, kompetitif, andal dan terpercaya.

Berikut merupakan penjelasan tugas dan wewenang dari struktur PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang:

1) *Head Of Divre IV Palembang*

Seorang pimpinan yang mempunyai tanggung jawab atas maju atau mundurnya perusahaan. Tugas dan wewenangnya adalah mengadakan perencanaan kerja perusahaan, membuat evaluasi seluruh pelaksanaan kegiatan perusahaan dan bersama dengan bagian keuangan menyusun anggaran pendapatan dan belanja perusahaan

2) *Deputi Of Divre IV Palembang*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengadakan supervisi terhadap pelaksanaan kegiatan perusahaan dan juga membantu *head of drive*.

3) *Manager Sales & Marketing*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mencari *customer* yang akan mengadakan kerja sama dengan perusahaan dan juga membuat kontrak kerja sama.

4) *Sales Executive*

Memiliki tugas dan wewenang sebagai penanggung jawab SPK, *Order Confirmation* (OC) dan juga *Agreement* atau Kontrak Kerja Sama Perusahaan.

5) *Manager Distribution*

Memiliki tugas dan wewenang sebagai penanggung jawab kegiatan di unit distribusi seperti kegiatan angkutan barang, pengurusan *Customs* dan kegiatan bongkar muat di pelabuhan.

6) *Supervisor Distribution*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengawasi kegiatan yang dilakukan di unit distribusi.

7) *Distribution Staff*

Memiliki tugas dan wewenang untuk menjalankan dan mengatur armada dan angkutan yang digunakan dalam kegiatan di unit distribusi.

8) *Supervisor ADM. Distribution*

Memiliki tugas dan wewenang atas pengurusan dan kelengkapan administrasi dalam kegiatan di unit distribusi.

9) *Distribution Administrator*

Memiliki tugas dan wewenang untuk menyiapkan dokumen, melengkapi administrasi dalam semua kegiatan di unit distribusi, juga bertugas untuk membuat dokumen *Customs* seperti PEB dan PIB.

10) *Manager Warehouse & Depo*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengatur dan mengawasi kegiatan yang ada di gudang dan depo *container*.

11) *Supervisor Depo Container*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengatur dan mengawasi kegiatan di depo container.

12) *Depo Container Staff*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengecek dan mencatat kegiatan di depo seperti keluar masuknya *container* dan juga stok *container* yang ada di depo.

13) *Supervisor Warehouse*

Memiliki tugas dan wewenang dalam mengecek kontrak sewa gudang, melaporkan jumlah barang masuk dan keluar kepada pemilik barang.

14) *Lead Warehouse*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengawasi kegiatan di gudang dan melaporkan kepada pemilik barang.

15) *Warehouse Administrator*

Memiliki tugas dan wewenang dalam melengkapi administrasi dan kontrak sewa gudang.

16) *Checker*

Memiliki tugas dan wewenang dalam menghitung dan mencatat jumlah barang yang ada di gudang.

17) *Operator Forklift*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengemudikan *forklift*.

18) *Supervisor ADM. Warehouse*

Memiliki tugas dan wewenang dalam kelengkapan administrasi barang dan kontrak sewa gudang.

19) *Warehouse Staff*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mencatat kegiatan di gudang seperti keluar masuknya barang.

20) *Manager Finance & Accounting*

Memiliki tugas dan wewenang dalam membuat laporan keuangan, membukukan semua bukti pembayaran ataupun penerimaan uang di perusahaan.

21) *Supervisor Finance & Accounting*

Memiliki tugas dan wewenang untuk menerima, memeriksa dan membuat laporan kas masuk dan keluar.

22) *Finance Staff*

Memiliki tugas dan wewenang dalam pembuatan faktur pajak dan pelaporan ke bank dan kantor pajak.

23) *Accounting Staff*

Memiliki tugas dan wewenang dalam membuat pelaporan keuangan pada semua kegiatan di perusahaan ke kantor pusat.

24) *Cashier*

Memiliki tugas dan wewenang dalam pembayaran ke vendor dan mengeluarkan biaya untuk kegiatan.

25) *Supervisor Collection*

Memiliki tugas dan tanggung jawab dalam mengontrol tagihan yang dibuat dan diserahkan ke pelanggan.

26) *Collection Staff*

Memiliki tugas dan wewenang dalam pembuatan tagihan dan juga mengantarkannya kepada Pelanggan.

27) *Liason Officer Pusri*

Memiliki tugas dan wewenang dalam pembuatan tagihan dan juga mengantarkannya kepada Pusri.

28) *Sr. Supervisor Business Support*

Memiliki tugas dan wewenang dalam kepegawaian, pengurusan ke Pusat dan membantu menunjang kebutuhan unit lain.

29) *Human Capital Staff*

Memiliki tugas dan wewenang dalam data kepegawaian dan juga absensi karyawan.

30) *Qshe & It Staff*

Memiliki tugas dan wewenang dalam hal keselamatan kerja, kelengkapan alat tulis kantor, komputer, telepon dan jaringan internet.

31) *General Affair Staff*

Memiliki tugas dan wewenang untuk meneruskan pengumuman atau informasi dari dan atau ke pusat.

32) *Business Contract Staff*

Memiliki tugas dan wewenang untuk mengecek dan memperpanjang kontra kerja sama yang sudah habis masanya.

33) *Senior Manager Operational Uli*

Memiliki tugas dan wewenang dalam kegiatan yang ada di Gudang Unilever.

34) *Supervisor Area Bengkulu*

Memiliki tugas dan wewenang dalam pengawasan kegiatan bongkar muat pupuk di Bengkulu.

35) *Divre Secretariat Staff*

Memiliki tugas dan wewenang atas surat masuk dan surat keluar untuk *Head of Divre*.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung

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

3.1.1 Aplikasi

Menurut (Santoso, 2017), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

3.1.2 Analisis Sistem

Menurut (Fadli & Imtihan, 2018) Analisis sistem (*System Analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

3.1.3 User Interface

Menurut (Yudarmawan et al., 2020) *User interface* adalah saat sistem dan pengguna dapat saling berinteraksi satu dengan lainnya melalui perintah seperti halnya menggunakan konten dan memasukan

data. *User interface* juga dapat diartikan sebagai suatu istilah yang digunakan untuk menggambarkan tampilan dari mesin atau komputer yang berinteraksi langsung dengan pengguna.

3.1.4 Usability

Menurut ISO 9241:11 (Diah Indrayani et al., 2020) *usability* yaitu mengetahui tingkat nilai keberhasilan dalam pengembangan suatu bentuk produk yang dapat digunakan *user* untuk mencapai target sesuai diinginkan seperti aspek efektivitas, aspek efisiensi dan mencapai kepuasan *user* dalam hal tertentu. *Usability* digunakan untuk melakukan pengukuran tingkat kegunaan *interface* dari sebuah *website* maupun aplikasi *mobile*. Meningkatkan kualitas *interface* dapat diketahui dengan pengujian *usability*.

3.1.5 Heuristic Evaluation

Menurut (Goenawan et al., 2022) *Heuristics Evaluation* merupakan sebuah pedoman dan peraturan yang menggunakan metode pemeriksaan kegunaan untuk *software* komputer yang membantu mengidentifikasi masalah kegunaan pada rancangan *user interface* dengan cara melibatkan penilai yang akan memeriksa antarmuka dan memberikan nilai kepatuhan dengan prinsip kegunaan yang diakui.

Menurut Jakob Nielsen, *Heuristics Evaluation* terdiri dari sepuluh aspek yaitu:

1) *Visibility of system status*

Terdapat informasi terhadap status sistem saat ini dalam bentuk pesan dan waktu yang sesuai.

2) *Match between system and the real world*

Bahasa sistem sesuai dengan bahasa yang digunakan pengguna.

3) *User control and freedom*

Pengguna mempunyai kendali dan kebebasan dalam mengambil suatu keputusan.

4) *Consistency and standard*

Standar yang digunakan sistem harus konsisten.

5) *Error prevention*

Sistem pencegah kesalahan.

6) *Recognition rather than recall*

Membantu pengguna dalam mengenali, mendiagnosa, dan mengatasi masalah.

7) *Flexibility and efficiency of use*

Sistem dapat mengakomodasikan pengguna yang ahli dan pengguna pemula.

8) *Aesthetic and minimalist design*

Memberikan informasi yang relevan serta tampilan yang sesuai dengan kebutuhan sistem.

9) *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

Memberikan bantuan bagi pengguna dalam mengenal, berdialog, serta memperbaiki kesalahan.

10) *Help and documentation*

Sistem memiliki dokumentasi yang relevan serta fitur *help* yang baik.

3.1.6 *Severity rating*

Menurut (Goenawan et al., 2022) *Severity rating* yaitu sebuah penilaian yang diperoleh dari penilai dimana nilai tersebut merupakan nilai parahnya suatu temuan permasalahan *usability* yang didapatkan pada suatu *website*. *Severity rating* juga dapat menjadi suatu wujud yang mewakili masalah *usability* yang ditemukan berdasarkan tingkat keparahannya agar dapat diperbaiki terlebih dahulu sebelum pada akhirnya digunakan.

Tabel 3.1 Klasifikasi *Severity Rating*

<i>Severity rating</i>	Keterangan
0	<i>Don't Agree</i> : tidak ada permasalahan pada sistem
1	<i>Cosmetic Problem</i> : masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
2	<i>Minor Usability Problem</i> : terdapat potensi bagi pengguna mengalami kesulitan dalam melakukan aktifitas pada sistem sehingga

<i>Severity rating</i>	Keterangan
	dibutuhkan perbaikan dengan prioritas tingkat rendah.
3	Major Usability Problem: terdapat permasalahan yang mengganggu pengguna dalam mengakses sistem sehingga dibutuhkan adanya perbaikan dengan prioritas tingkat tinggi.
4	Usability Catastrophe: ditemukan kesalahan atau permasalahan yang fatal sehingga mewajibkan dilakukan perbaikan sebelum sistem digunakan oleh pengguna.

Sumber: (Goenawan et al., 2022)

Berikut merupakan rumus perhitungan heuristics untuk menghasilkan nilai *severity rating*:

$$\sum A = (0 * X) + (1 * X) + (2 * X) + (3 * X) + (4 * X) \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

$\sum A$: jumlah skor rating dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (A1, A2, ..., A10)

Nilai 0-4 : nilai dari *Severity rating*

x : poin *usability*, bernilai 1/0 (1: Ya, 0: Tidak)

untuk menghasilkan nilai *severity rating* dari tiap aspek *usability* digunakan persamaan:

$$S = (\sum A) / n \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:

S : hasil *severity rating* dalam satu aspek *usability*

$\sum A$: jumlah skor *rating* dari sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability* (A1, A2,,A10)

N : banyaknya sub-aspek *usability* dalam setiap aspek *usability*

3.2 Penelitian Terdahulu

Adapun beberapa jurnal terkait dengan penelitian sebagai referensi dan acuan yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan, yang dapat dilihat pada Tabel 3.2.

Tabel 3.2 Penelitian Terdahulu

No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
1	Analisa <i>Usability</i> Desain <i>User</i> <i>Interface</i> Pada <i>Website</i> Tokopedia Menggunakan Metode <i>Heuristic</i> <i>Evaluation</i>	Rifda Faticha Alfa Aziza, Yahya Taufiq Hidayat, Vol. 13, No. 1, 2019, 7-11. ISSN 1412-9663, Jurnal TEKNOKOMPAK	Berdasarkan pengukuran Website Tokopedia menggunakan metode evaluasi <i>heuristic</i> oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1 (satu), yang berarti <i>Website</i> Tokopedia memiliki beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahan dan tidak

No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
			<p>mengganggu pengguna saat mengakses <i>website</i> Tokopedia. Nilai <i>severity rating</i> tertinggi terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi penggunaan</p>
2	<p>Analisis <i>User Interface</i> terhadap <i>Website</i> Berbasis <i>E-Learning</i> dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i></p>	<p>Yemima Monica Geasela, Pranchis Ranting, Johanes Fernandes Andry, Vol.5 No.2 September 2018, ISSN: 2355-6579, Jurnal Informatika</p>	<p><i>website e-learning</i> NetAcad memiliki desain <i>user interface</i> yang sudah cukup baik. Dikarenakan, desain dari <i>website</i> tersebut hampir memenuhi secara keseluruhan 10 prinsip yang dimiliki oleh teori evaluasi <i>heuristik</i> tersebut. <i>Website</i> NetAcad memiliki tampilan yang menarik, praktis, serta menyediakan berbagai fasilitas dan layanan yang memang memudahkan penggunaanya dalam menjalankan <i>website</i> tersebut. Meski begitu, <i>website</i> ini masih memiliki beberapa kekurangan yang harus</p>

No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
			diperbaiki dan ditingkatkan, seperti menambah jenis bahasa yang dapat digunakan oleh pengguna, memberikan penjelasan lebih jauh atas kesalahan yang dilakukan pengguna saat memvalidasi akunnya saat hendak <i>login</i> , dan lain sebagainya. Menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i>
3	<p><i>Usability Testing</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Pada Aplikasi E-Musrenbang Bappeda Kabupaten Badung</p>	<p>Ni Ketut Thrisnandha Purnama, I Made Ardwi Pradnyana, Ketut Agustini, Vol. 16, No. 1, Januari 2019, P-ISSN : 0216-3241 E-ISSN : 2541-0652, Jurnal Pendidikan Teknologi dan</p>	<p>Terdapat 10 variabel yang digunakan dalam penelitian ini yang diambil dari metode <i>Heuristic Evaluation</i>, yaitu, <i>Visibility, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standard, Recognition Rather Than Recall, Prevention Error System, Flexibility and Efficiency of Use, Design, Recovery and System,</i></p>

No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
		Kejuruan	<p><i>Help and Documentation</i>. Dari 15 responden didapatkan tingkat <i>usability</i> sistem aplikasi E-Musrenbang Bappeda Badung sebesar 64% yang masuk dalam kategori tinggi. Rekomendasi perbaikan dalam penelitian ini difokuskan untuk mengubah tata letak <i>layout</i> halaman yang didasari hasil data penyebab kesalahan <i>error</i> pada pengguna. Selain itu berdasarkan hasil dan saran pengguna melalui hasil penyebaran kuesioner dan wawancara perbaikan pada sistem aplikasi E-Musrenbang dengan membuat <i>wifeframe</i> pada halaman notifikasi ketika ada kesalahan, perubahan warna <i>font</i>, dan ukuran <i>font</i> pada beberapa halaman.</p>

No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
4	<p>Analisis <i>User Interface</i> Terhadap <i>Website</i> Akta <i>Online</i> Banyuwangi Menggunakan Metode <i>Heuristic</i> <i>Evaluation</i></p>	<p>Siti Vika Ngainul F, Oktalia Juwita, Tio Dharmawan, Vol. 4 No. 3 (2019), ISSN : 2503 – 250X, <i>Informatics</i> <i>Journal</i> (Fitri et al., 2020)</p>	<p>Pada penelitian ini evaluasi dilakukan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan <i>Severity ratings</i> yang digunakan untuk menentukan perbaikan sebuah sistem sesuai dengan prioritas masalah yang ditemukan. Dari hasil penerapan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan 10 prinsip yang telah digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat 7 prinsip <i>Heuristic Evaluation</i> yang tidak ditemukan masalah <i>usability</i> dan tidak memerlukan perbaikan yaitu pada prinsip <i>Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Recognition Rather</i></p>

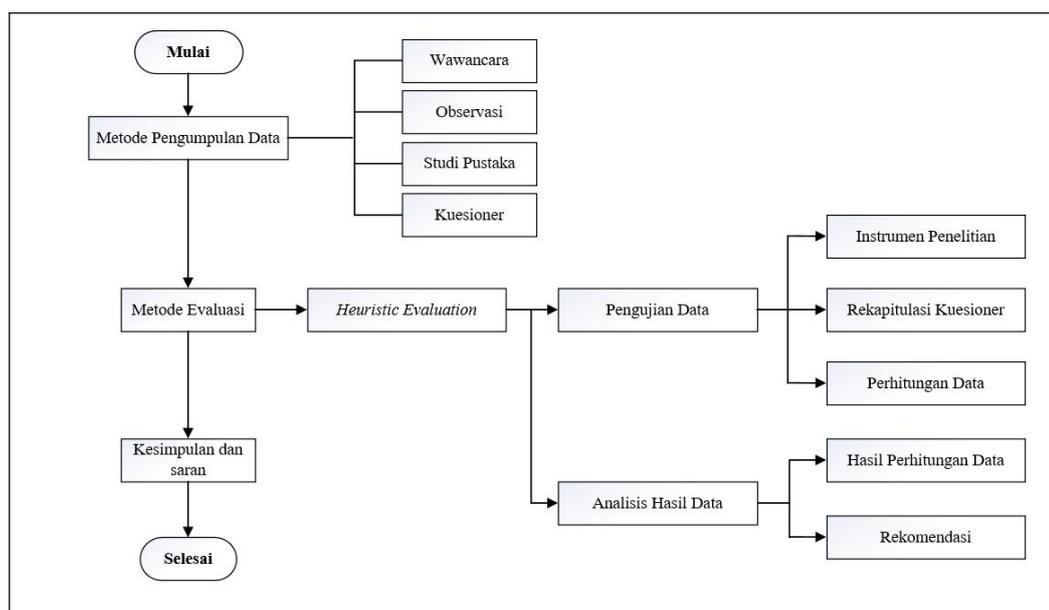
No	Judul	Nama/Tahun	Hasil Penelitian
			<p><i>Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design.</i> Kemudian 3 prinsip yang ditemukan masalah <i>usability</i> dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yaitu pada prinsip <i>Error Prevention, Help User Recognize Dialogue and Recovers From Errors, dan Help and Documentation.</i></p>

Sumber: diolah sendiri (2022)

Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini ialah analisis *user interface* aplikasi Siska pada karyawan PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang, dan hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti, uji validitas dan realibilitas, data tersebut akan diolah menggunakan SPSS dengan versi 28 yang sebelumnya pada penelitian terdahulu menggunakan SPSS versi 26 dan kemudian data tersebut dianalisis menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan menggunakan 10 aspek yang dilakukan berdasarkan hasil kuesioner dan juga nilai prioritas masalah yang ada (*severity rating*).

3.3 Alur Penelitian

Tujuan Alur penelitian dapat memberikan arahan terhadap penelitian yang akan dilakukan Alur Penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Sumber: diolah sendiri (2022)

Gambar 3.1 Alur Penelitian

Langkah yang penulis lakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Mulai.
2. Melakukan pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi pustaka dan kuesioner.
3. metode evaluasi yang akan digunakan yaitu metode *Heuristic Evaluation*.
4. Melakukan uji instrumen penelitian seperti uji validitas dan reliabilitas, rekapitulasi kuesioner dan dilanjutkan dengan perhitungan data.

5. Menganalisis data menggunakan metode *heuristic evaluation* dengan menggunakan 10 aspek yang dilakukan berdasarkan hasil kuesioner dan juga nilai prioritas masalah yang ada (*severity rating*) dan memberikan rekomendasi sesuai dengan hasil yang didapat.
6. Hasil penelitian berupa kesimpulan dan saran.
7. Selesai

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1 Lokasi

Riset dilakukan di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang yang beralamat di Jalan RE Martadinata No. 1 Kelurahan Sei Buah, Kecamatan Kalidoni, Kota Palembang, Sumatera Selatan.

4.1.2 Aplikasi Siska

Aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang ini terdiri dari halaman utama yang berisikan Halaman *Login*, Halaman Personal Data, Halaman Struktur Organisasi, Halaman Notifikasi, Halaman Presensi, dan Halaman Cuti.

a. Halaman *Login*

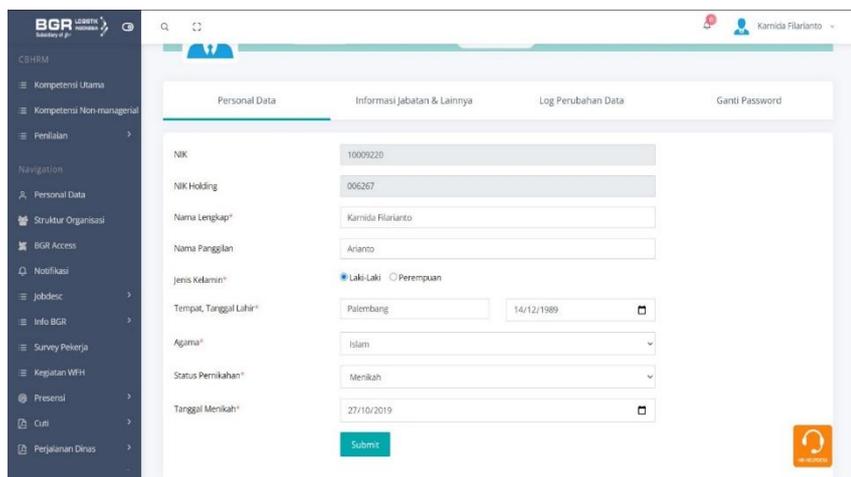


Gambar 4.1 Halaman Login

Pada Gambar 4.1 merupakan tampilan Aplikasi pada Halaman *Login* sebagai langkah awal yang harus di isi oleh *user* sebelum

masuk ke halaman utama Aplikasi dengan cara mengisi NIK dan *Password*.

b. Halaman Personal Data



Field	Value
NIK	10009220
NIK Holding	006267
Nama Lengkap*	Karnida Filarianto
Nama Panggilan	Arianto
Jenis Kelamin*	<input checked="" type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan
Tempat, Tanggal Lahir*	Palembang, 14/12/1989
Agama*	Islam
Status Pernikahan*	Menikah
Tanggal Menikah*	27/10/2019

Gambar 4.2 Halaman Personal Data

Pada Gambar 4.2 merupakan tampilan halaman yang dapat melihat personal data user dari pengguna aplikasi Siska.

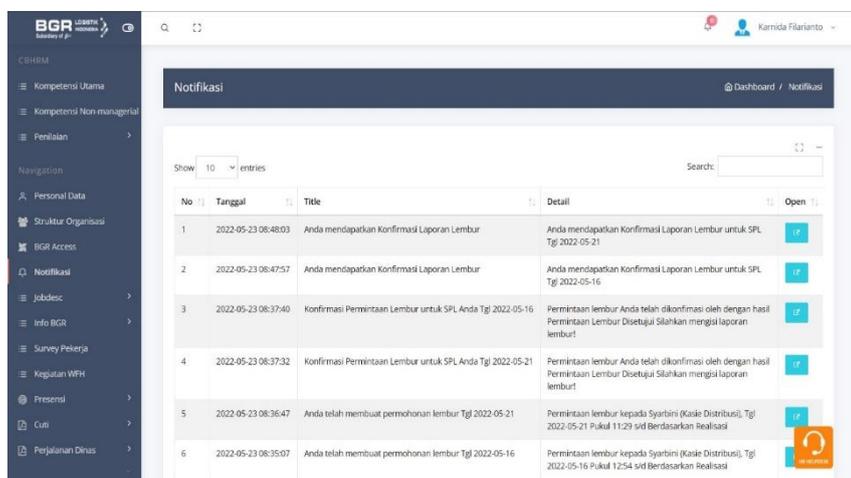
c. Halaman Struktur Organisasi



Gambar 4.3 Halaman Struktur Organisasi

Pada gambar 4.3 merupakan tampilan halaman yang dapat melihat struktur organisasi yang ada pada aplikasi Siska.

d. Halaman Notifikasi



No	Tanggal	Title	Detail	Open
1	2022-05-23 08:48:03	Anda mendapatkan Konfirmasi Laporan Lembur	Anda mendapatkan Konfirmasi Laporan Lembur untuk SPL Tgl: 2022-05-21	Open
2	2022-05-23 08:47:57	Anda mendapatkan Konfirmasi Laporan Lembur	Anda mendapatkan Konfirmasi Laporan Lembur untuk SPL Tgl: 2022-05-16	Open
3	2022-05-23 08:37:40	Konfirmasi Permintaan Lembur untuk SPL Anda Tgl: 2022-05-16	Permintaan lembur Anda telah dikonfirmasi oleh dengan hasil Permintaan Lembur Ditolak Silahkan mengisi laporan lembur!	Open
4	2022-05-23 08:37:32	Konfirmasi Permintaan Lembur untuk SPL Anda Tgl: 2022-05-21	Permintaan lembur Anda telah dikonfirmasi oleh dengan hasil Permintaan Lembur Ditolak Silahkan mengisi laporan lembur!	Open
5	2022-05-23 08:36:47	Anda telah membuat permohonan lembur Tgl: 2022-05-21	Permintaan lembur kepada Syarbini (Kasie Distribusi), Tgl: 2022-05-21 Pukul 11:29 s/d Berdasarkan Realisasi	Open
6	2022-05-23 08:35:07	Anda telah membuat permohonan lembur Tgl: 2022-05-16	Permintaan lembur kepada Syarbini (Kasie Distribusi), Tgl: 2022-05-16 Pukul 12:54 s/d Berdasarkan Realisasi	Open

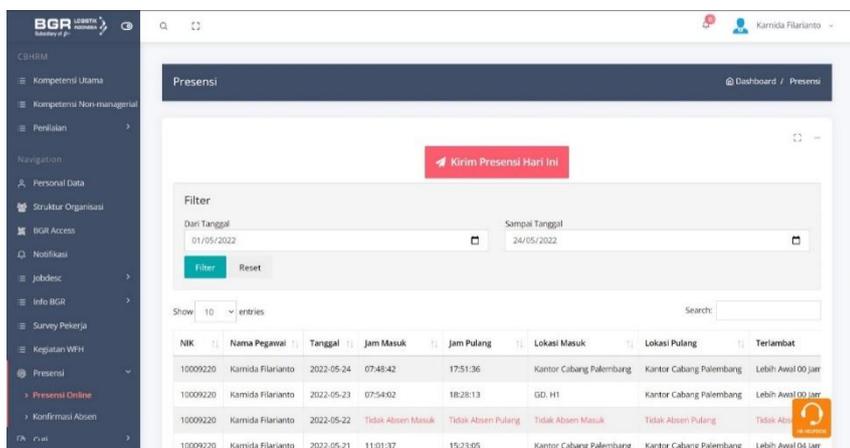
Gambar 4.4 Halaman Notifikasi

Pada Gambar 4.4 merupakan tampilan halaman yang dapat melihat notifikasi dari aplikasi Siska yang mana notifikasi tersebut dapat dilihat apabila ada pekerjaan yang sudah selesai atau ada pekerjaan baru dari pusat kantor pada PT Bhanda Ghara Rekxa Logistik Palembang.

e. Halaman Presensi

Halaman presensi ada dua yaitu:

1. Presensi *Online*



NIK	Nama Pegawai	Tanggal	Jam Masuk	Jam Pulang	Lokasi Masuk	Lokasi Pulang	TerLAMBAT
10009220	Kamida Filarianto	2022-05-24	07:48:42	17:51:36	Kantor Cabang Palembang	Kantor Cabang Palembang	Lebih Awal 00 jam
10009220	Kamida Filarianto	2022-05-23	07:54:02	18:28:13	GD. H1	Kantor Cabang Palembang	Lebih Awal 00 jam
10009220	Kamida Filarianto	2022-05-22	Tidak Absen Masuk	Tidak Absen Pulang	Tidak Absen Masuk	Tidak Absen Pulang	Tidak Absen
10009220	Kamida Filarianto	2022-05-21	11:01:37	15:23:05	Kantor Cabang Palembang	Kantor Cabang Palembang	Lebih Awal 04 jam

Gambar 4.5 Halaman Presensi Online

Pada Gambar 4.5 merupakan halaman yang digunakan untuk mengirim presensi hari ini.

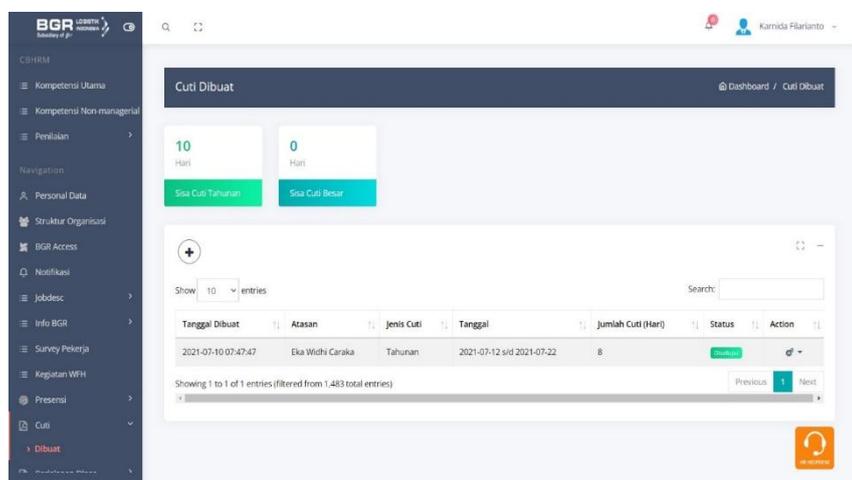
2. Konfirmasi Absen

No	Tanggal	Jenis Konfirmasi	Keterangan	Atasan	Status	Action
1	2022-05-13	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Dalam Perjalanan	Syarbini	Disetujui	🗑️
2	2022-05-12	Tidak Masuk Kerja	Dinas	Syarbini	Disetujui	🗑️
3	2022-05-11	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Dinas	Syarbini	Disetujui	🗑️
4	2022-05-10	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Dinas	Syarbini	Disetujui	🗑️
5	2022-04-12	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Dalam Perjalanan	Syarbini	Disetujui	🗑️
6	2022-03-15	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Dalam Perjalanan	Syarbini	Disetujui	🗑️
7	2022-03-09	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Sistem Presensi	Syarbini	Disetujui	🗑️
8	2022-02-17	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Sistem Presensi	Syarbini	Disetujui	🗑️
9	2022-01-27	Datang Terlambat/Pulang Lebih Awal	Gangguan Dalam Perjalanan	Eka Widhi Caraka	Disetujui	🗑️

Gambar 4.6 Halaman Konfirmasi Absen

Pada Gambar 4.6 merupakan halaman yang digunakan untuk konfirmasi absen dan terdapat keterangan apabila karyawan tersebut datang tepat waktu, datang lebih awal, telat masuk kerja dan tidak masuk kerja, pulang lebih awal, dan pulang terlambat.

f. Halaman Cuti



Gambar 4.7 Halaman Cuti

Pada Gambar 4.7 merupakan halaman yang digunakan untuk membuat daftar cuti.

4.1.3 Waktu Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menyusun kegiatan dalam penjadwalan penelitian yang mulai berlangsung pada bulan April 2022 sampai dengan Juli 2022. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Jadwal penelitian

NO	Keterangan	2022																	
		April				Mei				Juni				July					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Identifikasi Masalah	■	■																
2	Studi Pendahuluan		■	■															
3	Penentuan Metode			■															
4	Proses Pembuatan Laporan			■	■	■	■												
5	Ujian Proposal Penelitian							■											
6	Perancangan Kuesioner							■	■	■	■	■	■						
7	Penyebaran Kuesioner													■	■	■	■		
8	Interpretasi Hasil															■	■		
9	Analisis Data															■	■		
10	Kesimpulan dan Saran																■		

Sumber: diolah sendiri (2022)

4.2 Teknik Pengumpulan Data

4.2.1 Observasi

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Mar'atusholihah et al., 2019), observasi tidak struktur adalah observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti tentang apa yang akan diamati. Dalam melakukan pengamatan peneliti tidak menggunakan instrumen yang telah baku, tetapi hanya berupa rambu-rambu pengamatan. Peneliti dapat melakukan pengamatan bebas, mencatat apa yang tertarik, melakukan analisis dan kemudian dibuat kesimpulan. Penulis melakukan pengamatan langsung pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang.

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pengoperasian aplikasi Siska di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang untuk mengetahui fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, kemudahan dan kejelasan dalam mengakses informasi yang dihasilkan oleh aplikasi, serta mendapatkan data karyawan yang ada di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang dan mendapatkan *screen shoot* dari aplikasi siska.

4.2.2 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Mar'atusholihah et al., 2019), Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin

melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.

Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung dengan salah satu staf distribusi PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang yaitu Bapak Karnida Filarianto guna mendapatkan informasi tentang berapa banyak jumlah karyawan, kapan aplikasi Siska pertama kali digunakan, kendala pada aplikasi Siska, fitur-fitur yang ada pada aplikasi Siska dan mendapatkan informasi tentang kegunaan dari aplikasi siska.

4.2.3 Studi Pustaka

Menurut (Ashari & Juaini, 2018), studi kepustakaan (*literature*) dilakukan untuk mencari landasan teori dari berbagai literatur yang berkaitan dengan masalah penelitian. Studi pustaka ini dilakukan dengan membaca buku-buku perpustakaan, panduan, serta literatur lain yang berkaitan dengan bidang penelitian.

Pada metode ini penulis mendapatkan sumber pustaka dari hasil penelitian terdahulu atau jurnal dengan disertai berbagai sumber yang berkaitan dengan teknologi informasi.

4.2.4 Kuesioner

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Suharsono & Sari, 2019) kuesioner adalah penyebaran data melalui suatu daftar beberapa pertanyaan yang mana dari pertanyaan tersebut responden diharapkan

memberikan tanggapan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan penyebaran kuesioner pertama yaitu kuesioner uji coba yang disebarakan kepada 10 responden, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara *offline* ke PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang. Hasil dari penyebaran kuesioner uji coba ini dari 28 pernyataan ada 3 pernyataan yang tidak *valid* antara lain, 1 pada aspek *user control and freedoms* tepatnya pada pernyataan ke-3, dan 2 pada aspek *help and documentation* tepatnya pada pernyataan ke-2 dan ke-3. Untuk mengatasi pernyataan yang tidak *valid*, maka peneliti melakukan penekanan kepada responden agar responden lebih memahami pernyataan kuisioner pada tiap aspek. Kemudian peneliti menyebarkan ulang kuisioner kepada seluruh karyawan pada PT Bhandha Ghara Reksa Logtik Palembang yang berjumlah 42 responden. Hasil dari penyebaran kuisioner ini yang berjumlah 42 responden semuanya *valid* dan *reliabel*.

Tabel 4.2 Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1. Visibility System Of Status						
1.1	Ada respons yang membedakan saat tindakan objek tertentu (dipilih, tekanan, dan lain-lain.)					
1.2	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin menghapus salah satu data.					

1.3	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin <i>logout</i> dari aplikasi.					
2. Match Between system and the real world						
2.1	Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna					
2.2	Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sesuai dengan gambaran pada umumnya.					
2.3	Pesan <i>Error</i> menggunakan bahasa yang dimengerti.					
3. User Control and Freedom						
3.1	Terdapat tombol bantuan ketika sistem tidak memproses apa pun (misalnya: kesalahan).					
3.2	Pengguna memiliki fleksibilitas pencarian.					
3.3	Jika sistem memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya.					
4. Consistency and Standards						
4.1	Setiap halaman memiliki judul					
4.2	Standar penulisan dan bahasa di setiap halaman sudah konsisten					
4.3	Tampilan aplikasi pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten					
5. Error prevention						

5.1	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti ganda (ambigu)					
5.2	Terdapat notifikasi error ketika terjadi kegagalan sistem.					
6. Recognition Rather than Recall						
6.1	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian					
6.2	Terdapat perbedaan antara tombol dan text highlight color.					
7. Flexibility and efficiency of use						
7.1	Menu dan informasi ditampilkan dengan baik					
7.2	Pengelompokan menu dan informasi dapat mudah diingat.					
7.3	Terdapat navigasi yang bisa membantu di setiap halaman.					
8. Aesthetic and Minimalist Design						
8.1	Tampilan responsive menyesuaikan resolusi smartphone.					
8.2	Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula					
8.3	Tata letak menu akrab dan mudah diakses oleh pengguna					
9. Help users recognize, dialogue, and recovers from errors						
9.1	Informasi sudah ditampilkan di setiap halaman memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan.					
9.2	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam					

umb er: (diol ah send iri, 2022,	9.3	Judul setiap halaman jelas dan informatif					
	10. Help and Documentation						
	10.1	Sistem memberikan informasi yang jelas kepada pengguna mengenai penggunaan sistem					
	10.2	Terdapat menu bantuan yang dapat membantu pengguna lebih baik					
	10.3	Terdapat fasilitas <i>contact</i> / korespondensi admin aplikasi.					

4.3 Teknik Penarikan Sampel

4.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Ismail & Sudarmadi, 2019) populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna Aplikasi Siska yang ada di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik khususnya cabang kota Palembang, dimana populasi Aplikasi tersebut berjumlah 42 orang yang terdiri dari 30 laki-laki dan 12 perempuan.

4.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono dalam jurnal (Ismail & Sudarmadi, 2019) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *non probability sampling*. *Non probability sampling* yang digunakan adalah sampel jenuh (*sensus*) yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua populasi dalam penelitian. Jadi responden yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya berjumlah 42 orang yang berarti semua populasi akan peneliti gunakan sebagai sampel dalam penelitian.

4.4 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah karyawan yang menggunakan aplikasi Siska di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan survei yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna aplikasi Siska yang ada di PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang yang terdiri dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi petunjuk pengisian kuesioner, bagian kedua berisi identitas responden dan bagian ketiga berisi pernyataan yang meliputi variabel penelitian.

Tabel 4.3 Perubahan Pernyataan Kuesioner

No	Pernyataan	
	Dari	Ke
<i>Visibility System Of Status</i>		
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan Aplikasi Siska	Ada respons yang membedakan saat tindakan objek tertentu (dipilih, tekanan, dan lain-lain.)
1.2	Setiap halaman Aplikasi Siska memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin menghapus salah satu data.
1.3	Pengguna menerima umpan balik setiap menjalankan suatu perintah	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin <i>logout</i> dari aplikasi.
<i>Match Between system and the real world</i>		
2.1	Ikon yang digunakan adalah ikon yang digunakan secara umum	Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna
2.2	Nama menu sudah ditulis logis dan dimengerti oleh pengguna.	Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sesuai dengan gambaran pada umumnya.
2.3	Pesan Error menggunakan bahasa yang dimengerti	Pesan Error menggunakan bahasa yang dimengerti.
<i>User Control and Freedom</i>		
3.2	Pengguna memiliki fleksibilitas pencarian.	Pengguna memiliki fleksibilitas pencarian.
3.3	Tampilan aplikasi pada setiap halaman memiliki kesamaan bentuk dan isi serta konsisten.	Jika sistem memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya.

No	Pernyataan	
	Dari	Ke
<i>Consistency and Standards</i>		
4.1	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti ganda (ambigu).	Setiap halaman memiliki judul
4.3	Aplikasi menggunakan istilah yang sama untuk sebuah perintah atau menu	Tampilan aplikasi pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten
<i>Recognition Rather than Recall</i>		
6.1	Menerapkan aktif menu untuk membedakan menu yang sedang aktif dan yang tidak aktif.	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>		
8.2	Desain daftar dan tabel tersusun dengan rapi.	Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula
<i>Help users recognize, dialogue, and recovers from errors</i>		
9.2	Pesan error yang jelas ketika terjadi kesalahan	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam
9.3	Memudahkan pengguna untuk mengenali, mendiagnosa dan keluar dari error.	Judul setiap halaman jelas dan informatif
<i>Help and Documentation</i>		
10.1	Terdapat peta situs yang memudahkan pengguna melihat menu selengkapnya	Sistem memberikan informasi yang jelas kepada pengguna mengenai penggunaan sistem

Sumber: (diolah sendiri, 2022)

4.5 Uji Instrumen

4.5.1 Uji Validitas

Menurut Muhidin dan Abdurahman dalam jurnal (Imron, 2019) uji validitas adalah suatu instrumen pengukuran dikatakan *valid* jika instrumen dapat mengukur sesuatu dengan tepat apa yang hendak diukur. Jika r hitung dengan r tabel dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan tidak *valid* dan apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen dinyatakan *valid*.

Peneliti menyimpulkan uji validitas ini untuk mengetahui valid tidaknya setiap pernyataan dalam kuesioner. Peneliti melakukan uji validitas menggunakan aplikasi SPSS dengan versi 28. Sebuah item pernyataan dikatakan *valid* pada pengujian dengan *Corrected Item-Total Correlation* jika $r_{hitung} >$ dari r_{tabel} . Nilai r_{tabel} dapat diketahui dengan ketentuan *degree of freedom* (df)= $n-2$, n adalah jumlah sampel. Jadi jika sebuah instrumen diuji coba dengan melibatkan 42 responden maka r_{tabel} sebesar 0,3044. Artinya setiap butir pernyataan yang memiliki nilai $r_{hitung} >$ dari 0,3044 maka butir pernyataan tersebut adalah *valid*.

4.5.2 Uji Reliabilitas

Menurut Muhidin dan Abdurahman dalam jurnal (Imron, 2019) suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat

ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

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* $> 0,6$.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil

Adapun hasil 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 42 responden yang merupakan seluruh karyawan yang menggunakan aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik cabang kota Palembang. 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.

Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	42
Kuesioner yang kembali	42
Kuesioner yang gugur / tidak <i>valid</i>	0
Kuesioner yang dapat digunakan / <i>valid</i>	42

5.1 Deskripsi Kuesioner Responden

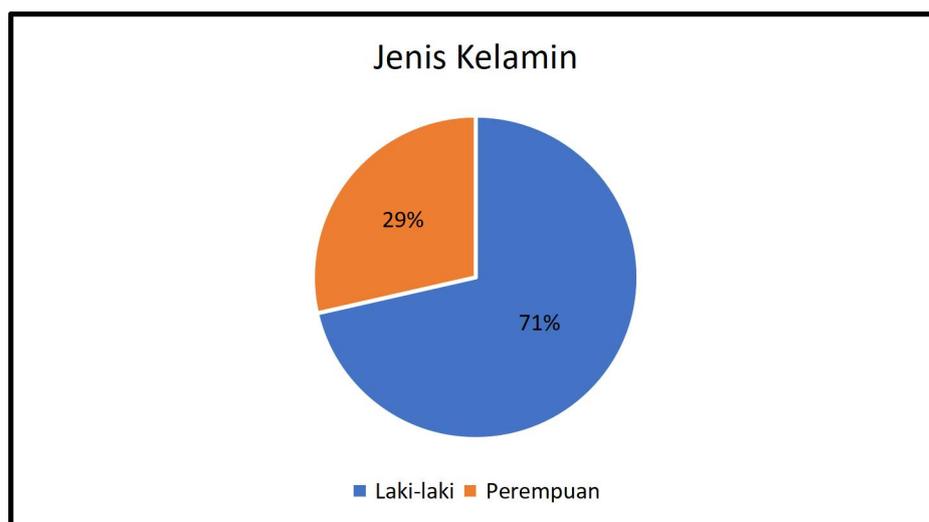
Sumber: diolah sendiri (2022)

5.1.2 Deskripsi Responden

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah karyawan yang menggunakan

aplikasi Siska pada PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang yang mempunyai karakteristiknya masing-masing.

Gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 5.1.

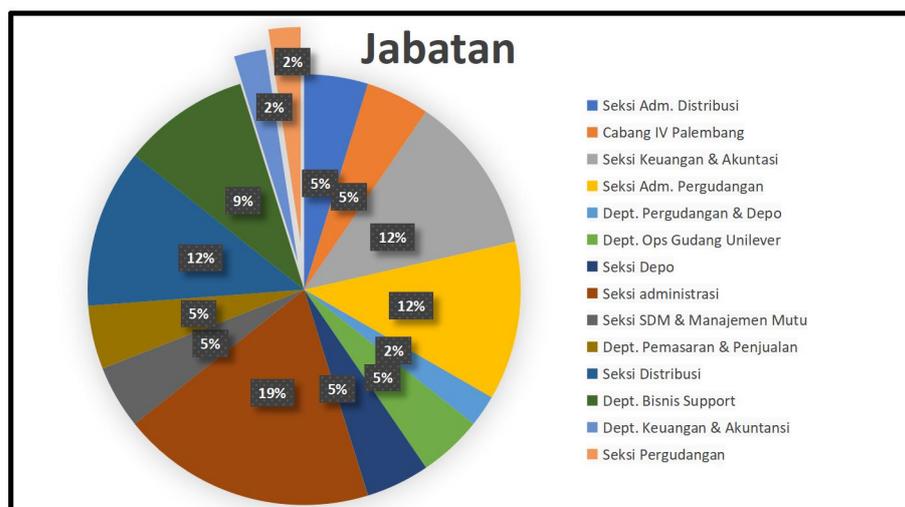


Sumber: diolah sendiri (2022)

Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan Gambar 5.1. terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 71% dan perempuan sebanyak 29%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini berjenis kelamin laki-laki.

Karakteristik berdasarkan kelas responden. Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan jabatan responden dapat dilihat pada Gambar 5.2



Sumber: diolah sendiri (2022)

Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Jabatan

Dari Gambar 5.2 di atas menjelaskan distribusi responden berdasarkan jabatan antara lain Seksi Adm. Distribusi 5%, Cabang IV Palembang 5%, Seksi Keuangan & Akuntansi 12%, Seksi Adm. Pergudangan 12%, Dept. Pergudangan & Depo 2%, Dept. Ops Gudang Unilever 5%, Seksi Depo 5%, Seksi administrasi 19%, Seksi SDM & Manajemen Mutu 5%, Dept. Pemasaran & Penjualan 5%, Seksi Distribusi 12%, Dept. Bisnis Support 9%, Dept. Keuangan & Akuntansi 2%, Seksi Pergudangan 2%. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden berasal dari jabatan Seksi Administrasi.

5.1.3 Distribusi Jawaban Responden

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 5.2 :

Tabel 5.2 Distibusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1. Visibility System Of Status						
1.1	Ada respons yang membedakan saat tindakan objek tertentu (dipilih, tekanan, dan lain-lain.)				32	10
					76,2%	23,8%
1.2	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin menghapus salah satu data.			1	13	28
				2,4%	31,0%	66,7%
1.3	Terdapat pesan konfirmasi ketika ingin <i>logout</i> dari aplikasi.			2	19	21
				4,8 %	45,2%	50 %
2. Match Between system and the real world						
2.1	Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna				24	18
					57,1%	42,9%
2.2	Bentuk / gambar yang digunakan sebagai isyarat visual sesuai dengan gambaran pada umumnya.			1	22	19
				2,4%	52,4%	45,2%
2.3	Pesan Error menggunakan bahasa yang dimengerti.			1	24	17
				2,4%	57,1%	40 %
3. User Control and Freedom						
3.1	Terdapat tombol bantuan ketika sistem tidak memproses apa pun (misalnya: kesalahan).			1	23	18
				2,4%	54,8%	42,9%
3.2	Pengguna memiliki fleksibilitas pencarian.			1	19	22
				2,4%	45,2 %	52,4%

3.3	Jika sistem memiliki tingkatan menu / halaman, pengguna dapat dengan mudah kembali ke menu / halaman sebelumnya.				22	20				52,4%	47,6%	
4. Consistency and Standards												
4.1	Setiap halaman memiliki judul				27	15				64,3%	35,7%	
4.2	Standar penulisan dan bahasa di setiap halaman sudah konsisten				25	17				59,5%	40,5%	
4.3	Tampilan aplikasi pada setiap halaman memiliki bentuk dan konten yang sama dan konsisten				25	17				59,5%	40,5%	
5. Error prevention												
5.1	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti ganda (ambigu)				31	11				73,8%	26,2%	
5.2	Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti ganda (ambigu)			1	27	14				2,4 %	54,8%	45,2%
6. Recognition Rather than Recall												
6.1	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian				22	20				52,4%	47,6%	
6.2	Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian			1	20	21				2,4 %	47,6 %	50 %
7. Flexibility and efficiency of use												
7.1	Menu dan informasi ditampilkan dengan baik				25	17				59,5%	40,5%	

7.2	Pengelompokan menu dan informasi dapat mudah diingat			1	23	18
				2,4 %	54,8%	42,9%
7.3	Terdapat navigasi yang bisa membantu disetiap halaman			1	20	21
				2,4 %	47,6%	50 %
8. Aesthetic and Minimalist Design						
8.1	Tampilan <i>responsive</i> menyesuaikan resolusi <i>smartphone</i> .			9	25	8
				21,4%	59,5%	19 %
8.2	Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula			8	30	4
				19 %	71,4 %	9,5 %
8.3	Tata letak menu akrab dan mudah diakses oleh pengguna			6	24	12
				14,3%	57,1 %	28,6 %
9. Help users recognize, dialogue, and recovers from errors						
9.1	Informasi sudah ditampilkan di setiap halaman memungkinkan pengguna untuk dapat mengambil keputusan.			1	19	22
				2,4 %	45,2%	52,4%
9.2	Struktur setiap halaman sudah konsisten dan seragam			1	19	22
				2,4 %	45,2%	52,4%
9.3	Judul setiap halaman jelas dan informatif				19	23
					45,2%	54,8%
10. Help and Documentation						
10.1	Sistem memberikan informasi yang jelas kepada pengguna mengenai penggunaan sistem	2	3	11	26	
		4,8%	7,1%	26,2%	61,9%	
10.2	Terdapat menu bantuan yang dapat membantu pengguna lebih baik	2	4	12	22	2
		4,8 %	9,5 %	28,6 %	52,4%	4,8 %
10.3	Terdapat fasilitas <i>contact</i> / korespondensi admin aplikasi.		1	7	33	1
			2,4 %	2,4%	40,5%	2,4 %

Sumber: diolah sendiri (2022)

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa.

a. *Visibility Of System Status*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan “Ada *respons* yang membedakan saat tindakan objek tertentu (dipilih, tekanan, dan lain-lain.)” dengan jumlah 32 orang (76,2%).

b. *Match Between System and The Real World*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan “Penulisan untuk nama menu sudah ditulis sesuai dan dimengerti oleh pengguna” dengan jumlah 24 orang (57,1%).

c. *User Control and Freedom*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (SS) setuju terdapat pada pernyataan “Terdapat tombol bantuan ketika sistem tidak memproses apa pun (misalnya: kesalahan).” dengan jumlah 23 orang (54,8%).

d. *Consistency and Standards*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan “Setiap halaman memiliki judul” dengan jumlah 27 orang (64,3%).

e. *Error Prevention*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan “Teks pada instruksi jelas dan tidak menyebabkan arti ganda (ambigu)” dengan jumlah 31 orang (73,8%).

f. *Recognition Rather Than Recall*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju pada pernyataan “Ada peringatan ketika pengguna melakukan kesalahan dalam pengisian” dengan jumlah 22 orang (52,4%).

g. *Flexibility and Efficient Of Use*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan “Menu dan informasi ditampilkan dengan baik” dengan jumlah 25 orang (59,5%).

h. *Aesthetic and Minimalist Design*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (S) setuju terdapat pada pernyataan pernyataan “Pencarian menu mudah dikenali dan digunakan terutama untuk pemula” dengan jumlah 30 orang (71,4 %).

i. *Help Users Recognize, dialogue and Recovers Form Errors*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (SS) sangat setuju yang terdapat pada pernyataan “Judul setiap halaman jelas dan informatif” dengan jumlah 23 orang (54,8%).

j. *Help and Documentation*

Pada variabel ini untuk perolehan terbanyak pada pernyataan (SS) sangat setuju terdapat pada pernyataan “Terdapat fasilitas *contact / korespondensi admin aplikasi*” dengan jumlah 33 orang (40,5%).

5.1.4 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui seberapa *valid* pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden dengan tujuan mengungkap sesuatu.

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 pertanyaan 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 pertanyaan 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

$df = 42 - 2 = 40$

Tabel 5.3 Tabel rTabel

df	r_0.05
40	0,3044

Sumber: diolah sendiri (2022)

Jika rtabel di atas 0,3044 maka alat ukur bisa dinyatakan *valid* dan sebaliknya jika rhitung di bawah 0,3044 berarti alat ukur dinyatakan tidak *valid*. Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada Tabel 5.4 berikut:

Tabel 5.4 Rangkuman Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Hitung	R Tabel	Hasil	Status
<i>Visibility Of System Status</i>	VO1	0,678	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	VO2	0,786	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	VO3	0,864	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Match Between System And The Real World</i>	MB1	0,728	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	MB2	0,703	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	MB3	0.809	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>User Control And Freedoms</i>	UC1	0,836	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	UC2	0,694	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	UC3	0734	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Consistency And Standards</i>	CA1	0,872	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	CA2	0,575	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	CA3	0,837	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Error prevention</i>	EP1	0,875	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	EP2	0,909	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Recognition Rather than Recall</i>	RR1	0,833	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	RR2	0,862	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Flexibility and</i>	FA1	0,692	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>

<i>efficiency of use</i>	FA2	0,780	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	FA3	0,811	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	AA1	0,798	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	AA2	0,812	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	AA3	0,816	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers from Errors</i>	HU1	0,775	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	HU2	0,740	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	HU3	0,825	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
<i>Help and Documentation</i>	HA1	0,841	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	HA2	0,851	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>
	HA3	0,586	0.3044	$r_{hitung} > r_{tabel}$	<i>valid</i>

Sumber: diolah sendiri (2022)

Berdasarkan tabel 5.4 dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan *valid* hal ini dikarenakan nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel.

5.1.5 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alfa* dengan nilai $> 0,60$ dinyatakan sebagai nilai reliabilitas yang tinggi. Apabila nilai *cronbach Alpha* yang dihasilkan $> 0,60$ maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel atau dapat dipercaya akan tetapi jika salah satu item pertanyaan menunjukkan tidak *valid* maka pernyataan item tersebut harus diganti kemudian dilakukan pengujian ulang.

Berikut adalah tabel dari hasil uji realibilitas pada penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 5.5.

Tabel 5.5 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha		Keterangan
	Standar	Hasil	
<i>Visibility Of System Status</i>	0,60	0,677	Reliabilitas
<i>Match Between System And The Real World</i>	0,60	0,602	Reliabilitas
<i>User Control And Freedoms</i>	0,60	0,621	Reliabilitas
<i>Consistency And Standards</i>	0,60	0,635	Reliabilitas
<i>Error prevention</i>	0,60	0,739	Reliabilitas
<i>Recognition Rather than Recall</i>	0,60	0,606	Reliabilitas
<i>Flexibility and efficiency of use</i>	0,60	0,640	Reliabilitas
<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	0,60	0,729	Reliabilitas
<i>Help User Recognize, Dialogue and Recovers from Errors</i>	0,60	0,675	Reliabilitas
<i>Help and Documentation</i>	0,60	0,649	Reliabilitas

Sumber: diolah sendiri (2022)

Dari Tabel 5.5 dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Visibility of System Status* adalah $0,677 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Match Between System and the Real World* adalah $0,602 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *User Control and Freedom* adalah $0,621 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Consistency and Standards* adalah $0,635 > 0,60$. Nilai

Cronbach's Alpha pada variabel *Error Prevention* adalah $0,739 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Recognition Rather Than Recall* adalah $0,606 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Flexibility and Efficient of Use* adalah $0,640 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Aesthetic and Minimalist Design* adalah $0,729 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Help Users Recognize, Dialogue and Recovers from Errors* adalah $0,675 > 0,60$. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Help and Documentation* adalah $0,649 > 0,60$.

5.1.6 Interpretasi Hasil Pengolahan Data

Untuk hasil pengolahan data kuesioner analisis *user interface* pada aplikasi siska PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang dapat dilihat dibawah ini:

5.1.6.1 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Visibility System of Status*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *visibility system of status* $\sum A = 1,67$. Untuk

menda	Perhitungan <i>Severity rating</i>:	n yang
merup	$\sum A = (A1 * X) + (A2 * X) + (A3 * X)$	stem of
Status	$\sum A = (0,76 * 1) + (0,36 * 1) + (0,55 * 1)$	tersebut
sebesa	$\sum A = 1,67$	
	$S = (\sum A) / n$	
	$S = 1,67 / 3$	
	$S = 0,56$	
	<i>Severity rating</i> untuk Aspek 1: 0,56	

**Gambar 5.3 Hasil Severity Rating pada Aspek Visibility Of
System Status**

**5.1.6.2 Hasil perhitungan perhitungan severity rating pada aspek
Match Between System and The Real World**

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek usability pada aspek *Match Between System and The Real World* $\sum A = 1,76$. Untuk mendapatkan severity rating nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Match Between System and The Real World* sehingga diperoleh nilai severity rating untuk aspek tersebut sebesar 0,59 yang dirujuk pada Gambar 5.4.

Perhitungan Severity rating:

$$\sum A = (A_4 * X) + (A_5 * X) + (A_6 * X)$$

$$\sum A = (0,57 * 1) + (0,57 * 1) + (0,62 * 1)$$

$$\sum A = 1,76$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,76 / 3$$

$$S = 0,59$$

Severity rating untuk Aspek 2: 0,59

Gambar 5.4 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Match Between System And The Real World*

5.1.6.3 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *User Control and Freedom*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *User Control and Freedom* $\sum A = 1,62$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *User Control and Freedom* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,54 yang dirujuk pada Gambar 5.5.

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A7 * X) + (A8 * X) + (A9 * X)$$

$$\sum A = (0,60 * 1) + (0,50 * 1) + (0,52 * 1)$$

$$\sum A = 1,62$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,62 / 3$$

$$S = 0,54$$

***Severity rating* untuk Aspek 3: 0,54**

Gambar 5.5 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *User Control And Freedom*

5.1.6.4 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Consistency and Standards*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *Consistency and Standards* $\sum A = 1,84$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Consistency and Standards* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,61 yang dirujuk pada Gambar 5.6

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A_{10} * X) + (A_{11} * X) + (A_{12} * X)$$

$$\sum A = (0,64 * 1) + (0,60 * 1) + (0,60 * 1)$$

$$\sum A = 1,84$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,84 / 3$$

$$S = 0,61$$

***Severity rating* untuk Aspek 4: 0,61**

Gambar 5.6 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Consistency And Standards*

5.1.6.5 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Error Prevention*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *Error Prevention* $\sum A = 1,43$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Error Prevention* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,71 yang dirujuk pada Gambar 5.7.

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A_{13} * X) + (A_{14} * X)$$

$$\sum A = (0,74 * 1) + (0,69 * 1)$$

$$\sum A = 1,43$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,43 / 2$$

$$S = 0,71$$

***Severity rating* untuk Aspek 5: 0,71**

Gambar 5.7 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Error Prevention*

5.1.6.6 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Recognition Rather than Recall*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *Recognition Rather than Recall* $\sum A = 1,02$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Recognition Rather than Recall* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,51 yang dirujuk pada Gambar 5.8.

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A_{15} * X) + (A_{16} * X)$$

$$\sum A = (0,50 * 1) + (0,52 * 1)$$

$$\sum A = 1,02$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,02 / 2$$

$$S = 0,51$$

***Severity rating* untuk Aspek 6: 0,51**

Gambar 5.8 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Recognition*

Rather Than Recall

5.1.6.7 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Flexibility and Efficient of Use*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *Flexibility and Efficient of Use* $\sum A=1,72$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *Flexibility and Efficient of Use* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,57 yang dirujuk pada Gambar 5.9.

Perhitungan Severity rating:
 $\sum A = (A17 * X) + (A18 * X) + (A19 * X)$
 $\sum A = (0,60 * 1) + (0,60 * 1) + (0,52 * 1)$
 $\sum A = 1,72$
 $S = (\sum A) / n$
 $S = 1,72 / 3$
 $S = 0,57$
Severity rating untuk Aspek 7: 0,57

Gambar 5.9 Hasil Severity Rating pada Aspek *Flexibility And Efficient Of Use*

5.1.6.8 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Aesthetic and Minimalist Design*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *aesthetic and minimalist design* $\sum A=3,14$.

Untuk : n yang
 merupa : *imalist*
design : tersebut
 sebesar :

Perhitungan Severity rating:
 $\sum A = (A20 * X) + (A21 * X) + (A22 * X)$
 $\sum A = (1,07 * 1) + (1,17 * 1) + (0,90 * 1)$
 $\sum A = 3,14$
 $S = (\sum A) / n$
 $S = 3,14 / 3$
 $S = 1,05$
Severity rating untuk Aspek 8: 1,05

Gambar 5.10 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Aesthetic And Minimalist Design*

5.1.6.9 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *Help users recognize, dialogue, and recovers from errors*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *help users recognize, dialogue, and recovers from errors* $\sum A = 1,48$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *help users recognize, dialogue, and recovers from errors* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 0,49 yang dirujuk pada Gambar 5.11.

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A_{23} * X) + (A_{24} * X) + (A_{25} * X)$$

$$\sum A = (0,50 * 1) + (0,50 * 1) + (0,48 * 1)$$

$$\sum A = 1,44$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,48 / 3$$

$$S = 0,49$$

***Severity rating* untuk Aspek 9: 0,49**

Gambar 5.11 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*

5.1.6.10 Hasil perhitungan *severity rating* pada aspek *help and documentation*

Dalam perhitungan diperoleh jumlah skor rating sub-aspek *usability* pada aspek *help and documentation* $\sum A = 4,31$. Untuk mendapatkan *severity rating* nilai $\sum A$ dibagi dengan n yang merupakan jumlah sub-aspek dalam aspek *help and documentation* sehingga diperoleh nilai *severity rating* untuk aspek tersebut sebesar 1,44 yang dirujuk pada Gambar 5.12.

Perhitungan *Severity rating*:

$$\sum A = (A_{26} * X) + (A_{27} * X) + (A_{28} * X)$$

$$\sum A = (1,55 * 1) + (1,57 * 1) + (1,19 * 1)$$

$$\sum A = 4,31$$

$$S = (\sum A) / n$$

$$S = 1,97 / 3$$

$$S = 1,44$$

***Severity rating* untuk Aspek 10: 1,44**

Gambar 5.12 Hasil *Severity Rating* pada Aspek *Help and Documentation*

5.2 Pembahasan

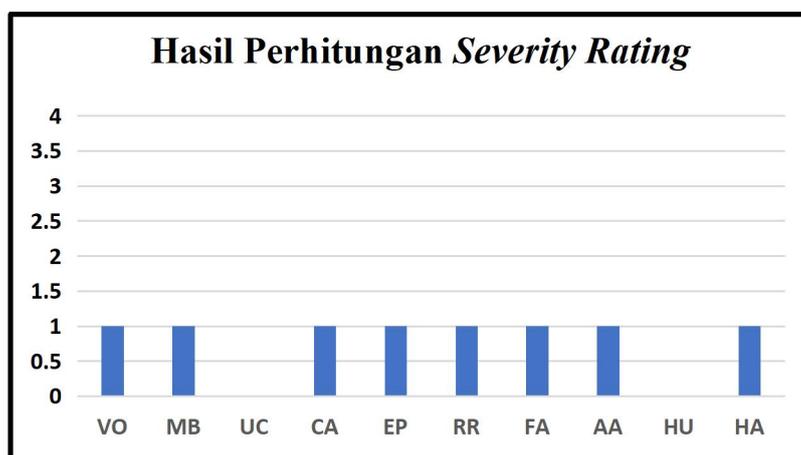
Dari hasil perhitungan *severity rating* dari 10 aspek yang dihasilkan, dilakukan pembulatan terhadap nilai *severity rating*. Berikut penjelasan makna dari nilai-nilai tersebut.

- a. Aspek *Visibility Of System Status* memiliki nilai *severity rating* 0,56 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- b. Aspek *Match Between System and The Real World* memiliki nilai *severity rating* 0,59 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- c. Aspek *User Control and Freedom* memiliki nilai *severity rating* 0,54 yang dibulatkan menjadi 0 yang menunjukkan aspek tersebut *Don't Agree*, tidak ada permasalahan pada sistem.
- d. Aspek *Consistency and Standards* memiliki nilai *severity rating* 0,61 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- e. Aspek *Error Prevention* memiliki nilai *severity rating* 0,71 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.

- f. Aspek *Recognition rather than Recall* memiliki nilai *severity rating* 0,51 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- g. Aspek *Flexibility and efficiency of use* memiliki nilai *severity rating* 0,57 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- h. Aspek *Aesthetic and minimalist design* memiliki nilai *severity rating* 1,05 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.
- i. Aspek *Help users recognize, dialogue and recovers from errors* memiliki nilai *severity rating* 0,49 yang dibulatkan menjadi 0 yang menunjukkan aspek tersebut *Don't Agree*, tidak ada permasalahan pada sistem.
- j. Aspek *Help and documentation* memiliki nilai *severity rating* 1,44 yang dibulatkan menjadi 1 yang menunjukkan aspek tersebut *Cosmetic Problem*, masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna

sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas.

Hasil akhir perhitungan severity rating dapat dilihat pada gambar 5.13



Gambar 5.13 Hasil Perhitungan Severity Rating

5.3 Rekomendasi

Hasil dari rekomendasi ini didasarkan pada hasil perhitungan *severity rating* yang diantaranya terdapat 2 aspek yang memiliki nilai *severity rating* tertinggi yang terdapat pada aspek *Aesthetic and minimalist design* yaitu 1,05 dan pada aspek *Help and documentation* yaitu 1,44. Hasil rekomendasi dari 2 aspek dapat dilihat pada Tabel 5.6.

Tabel 5.6 Rekomendasi Hasil Perhitungan Severity Rating

No	Aspek <i>Heuristic Evaluation</i>	Rekomendasi
1	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Berdasarkan data kuantitatif dan analisis data didapat nilai <i>severity rating</i> tertinggi yaitu 1,05 pada aspek <i>Aesthetic and minimalist design</i> , sehingga rekomendasi dapat dilakukan pada aspek ini dengan memperbaiki

No	Aspek <i>Heuristic Evaluation</i>	Rekomendasi
		tampilan <i>responsive</i> pada resolusi <i>smartphone</i> khususnya pada bagian tabel.
2	<i>Help and documentation</i>	Berdasarkan data kuantitatif dan analisis data didapat nilai <i>severity rating</i> tertinggi yaitu 1,44 pada aspek <i>Help and documentation</i> , sehingga rekomendasi perbaikan dapat dilakukan pada aspek ini dengan menambahkan halaman yang menjelaskan menu dan fitur yang terdapat dalam aplikasi Siska, dan menambahkan fitur bantuan mengenai cara penggunaan untuk setiap menu dan modul layanan yang ada.

BAB VI

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap Aplikasi Siska pada PT Bhandara Ghara Reksa Logistik Palembang didapat hasil analisis data dengan metode *Heuristic Evaluation* sebagaimana telah diuraikan di bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi Siska memiliki *user interface* yang baik dikarenakan dari 10 aspek terdapat 2 aspek memiliki nilai *severity rating* 0 antara lain aspek *user control and freedom* dan aspek *help users recognize, dialogue and recovers from errors* yang artinya tidak ada permasalahan pada sistem dan terdapat 8 aspek memiliki nilai *severity rating* 1 antara lain aspek *visibility of system status*, aspek *match between system and the real world*, aspek *consistency and standards*, aspek *error prevention*, aspek *recognition rather than recall*, aspek *flexibility and efficiency of use*, aspek *aesthetic and minimalist design*, dan aspek *Help users recognize*, aspek *dialogue and recovers from errors* yang artinya masalah pada sistem tidak terlalu mempengaruhi pengguna sehingga perbaikan tidak terlalu dibutuhkan jika waktu yang dimiliki terbatas. Maka dari itu rekomendasi perbaikan dapat dilakukan pada aspek yang memiliki nilai *severity rating* tertinggi diantaranya dengan memperbaiki tampilan *responsive* pada resolusi *smartphone* khususnya pada bagian tabel, menambahkan halaman

yang menjelaskan menu dan fitur yang terdapat dalam aplikasi
Siska, dan

menambahkan fitur bantuan mengenai cara penggunaan untuk setiap menu dan modul layanan yang ada.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan di atas maka penulis memberikan beberapa saran yang mungkin dapat menjadi masukan bagi pihak PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang sebagai berikut:

1. PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang diharapkan dapat mengembangkan aplikasi Siska menjadi lebih baik lagi terutama pada tampilan *user interface* dan menambah fitur bantuan mengenai cara pengguna untuk setiap manu dan modul layanan yang ada.
2. Dapat merekomendasikan kepada pihak PT Bhandha Ghara Reksa Logistik Palembang untuk melakukan pembaruan pada aplikasi Siska.
3. Untuk penelitian selanjutnya dapat menggunakan metode analisis yang lainnya sebagai bahan perbandingan serta perbaikan untuk mengembangkan dan memperbaharui aplikasi Siska.

DAFTAR PUSTAKA

- Ashari, M., & Juaini, J. (2018). *Sistem Informasi Pengolahan Data Inventaris Dan Pengadaan Barang Pada Kantor Desa Lenteng Berbasis Web*. *Jurnal Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(2), 49.
- Deli, D. (2021). *Analisis User Interface pada Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Game Visual Novel*. *Journal of Applied Informatics and Computing*, 5(1), 9–20.
- Diah Indrayani, I. G. A. A., Bayupati, I. P. A., & Putra, I. M. S. (2020). *Analisis Usability Aplikasi iBadung Menggunakan Heuristic Evaluation Method*. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 8(2), 89.
- Fadli, S., & Imtihan, K. (2018). *Analisis Dan Perancangan Sistem Administrasi Dan Transaksi Berbasis Client Server*. *Informatika & Rekayasa Elektrotnika*, 1(2), 7–14.
- Fitri, S. V. N., Juwita, O., & Dharmawan, T. (2020). *Analisis User Interface Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. *INFORMAL: Informatics Journal*, 4(3), 103.
- Goenawan, S., Rahman, S., & Renny. (2022). *Analisis User Interface Pada Website Lpgo Menggunakan Metode Heuristics Evaluation*. *Jurnal Ilmiah Infokom*, 17(1), 46–57.
- Imron, I. (2019). *Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang*. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28.
- Ismail, F. F., & Sudarmadi, D. (2019). *Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Dan Pengendalian Internal Terhadap Kinerja Karyawan PT. BETON ELEMEN PERSADA*. *Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi*, 3(1),

1–13.

Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., & Damayani, A. T. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 253–260.

Respati, G. R. L., & Sensuse, D. I. (2022). *Evaluasi Antarmuka Prototype Aplikasi Beranda Layanan Dengan Metode Heuristic Evaluation. SENTIMETER (Seminar Nasional Teknologi Informasi, Mekatronika Dan Ilmu Komputer)*, 3(3), 130–139.

Santoso, B. (2017). *Perancangan Aplikasi Olap (Online Analytical Processing) Penjualan Buku Pada Toko Buku Gramedia Lubuklinggau Dengan Metode Clustering. BMC Public Health*, 5(1), 1–8.

Suharsono, R. S., & Sari, R. P. (2019). *Pengaruh Promosi Media Online terhadap Keputusan Pembelian Produk Hijab. JAMIN: Jurnal Aplikasi Manajemen Dan Inovasi Bisnis*, 1(2), 41.

Yudarmawan, R. A., Sudana, A. A. K. O., & Arsa, D. M. S. (2020). *Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer (JITTER)*, 1(2), 1–12.