

Analisa *Usability Petty Cash* Di PT. Indolife Pensiontama Menggunakan Metode *System Usability Scale*

¹ Widia Putri, ² Laela Kurniawati, S.Kom, M.Kom

^{1,2} Universitas Nusa Mandiri

Jakarta, Indonesia

¹ Widiaputri5191@gmail.com, ² laela@nusamandiri.ac.id

Abstrak

Aplikasi *Petty Cash* digunakan PT. Indolife Pensiontama untuk mencatat dan mengelola kas kecil dalam pengaturan arus kas. Namun, ditemukan kendala dalam kemudahan penggunaan, seperti antarmuka yang kurang intuitif, sistem lambat, dan akses fitur yang sulit. Penelitian ini menganalisis *usability* aplikasi menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) melalui kuesioner, observasi, dan wawancara. Hasilnya menunjukkan skor SUS berada pada kategori cukup baik, namun masih perlu perbaikan pada navigasi dan kecepatan akses fitur. Temuan ini menjadi masukan untuk peningkatan kenyamanan dan produktivitas pengguna.

Kata Kunci: *Usability*, SUS, *Petty Cash*

Abstract

The Petty Cash application is used by PT. Indolife Pensiontama to record and manage petty cash as part of cash flow management. However, several usability issues were identified, such as a less intuitive interface, slow system response, and difficulties in accessing key features. This study analyzes the application's usability using the System Usability Scale (SUS) method through questionnaires, observations, and interviews. The results show that the SUS score falls into the "fairly good" category, but improvements are still needed in navigation and feature access speed. These findings are expected to serve as input for enhancing user comfort and productivity.

Keywords: *Usability*, SUS, *Petty Cash*

1. Pendahuluan

Pengelolaan keuangan perusahaan semakin mengandalkan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi, termasuk dalam pencatatan kas kecil (*petty cash*). PT. Indolife Pensionsama telah mengembangkan aplikasi *petty cash* berbasis digital untuk mendukung kebutuhan tersebut. Namun, ditemukan beberapa kendala dalam penggunaannya, seperti antarmuka yang tidak intuitif dan fitur yang tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk menilai dan meningkatkan kegunaan aplikasi, dilakukan evaluasi menggunakan metode *Usability* dan *System Usability Scale* (SUS). Metode ini mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan sistem melalui kuesioner yang mencakup aspek *learnability*, *efisiensi*, *error rate*, dan kepuasan pengguna.

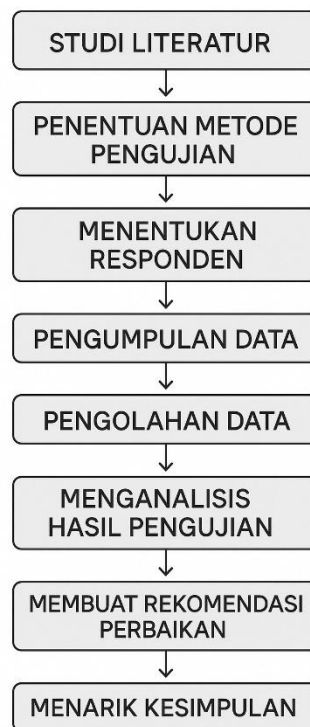
Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi *petty cash* di PT. Indolife Pensionsama dan memberikan rekomendasi perbaikan guna meningkatkan efektivitas dan kenyamanan pengguna dalam mengelola kas kecil.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi *Petty Cash* di PT. Indolife Pensionsama. Tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, studi literatur, penyusunan kuesioner, pengumpulan data melalui survei dan observasi, pengolahan data, analisis, serta penarikan kesimpulan dan rekomendasi. Responden dalam penelitian ini adalah karyawan internal perusahaan, seperti *General Manager*, *Assistant Manager*, Staf *Finance*, dan Admin *Marketing*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner berbasis Likert yang terdiri dari 19 pertanyaan berdasarkan enam domain *PIECES*, serta 10 pernyataan SUS. Pengolahan data dilakukan dengan mengonversi skor jawaban ke skala 0–100 menggunakan rumus SUS, kemudian dianalisis berdasarkan kategori *acceptability range* dan *adjective rating*. Hasil akhir ditafsirkan untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi, yang diklasifikasikan ke dalam grade A hingga F. Penelitian ini juga menghasilkan rekomendasi perbaikan berdasarkan temuan dari evaluasi *usability*.

2.1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui tahapan:



Gambar II.1 Tahapan Penelitian

2.1.1 Gambar dan Tabel

Penelitian ini berupa kuesioner yang dirancang untuk menggali informasi mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi *petty cash*. Kuesioner disusun berdasarkan enam domain analisis dalam kerangka *PIECES*, dan terdiri dari total 19 pertanyaan, sebagaimana ditampilkan pada Gambar II.2. Dari seluruh variabel, *performance* merupakan domain dengan jumlah pertanyaan terbanyak, yaitu sebanyak 6 butir pertanyaan, sedangkan *efficiency* dan *service* memiliki jumlah pertanyaan paling sedikit, masing-masing sebanyak 2 butir pertanyaan [1]

No	Variabel	Jumlah Pertanyaan
1	Performance	6
2	Information and Data	4
3	Economics	2
4	Control and Security	3
5	Efficiency	2
6	Service	2
Total		19

Gambar II.2 Kuisioner 6 Domain

kuesioner *Performance* (Kinerja) : Mengukur sejauh mana aplikasi mampu

menjalankan fungsinya dengan cepat, tepat, dan sesuai harapan pengguna. Fokus pada kecepatan respon, stabilitas, serta kemampuan menyelesaikan tugas tanpa error.

Tabel II.1 Kuisiomer *Performance*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	<i>Petty Cash</i> memenuhi kebutuhan pengguna					
2	Menu yang disediakan dapat dijalankan dengan mudah dan interaktif					
3	Menu sangat cepat saat digunakan					
4	Loadingnya sangat cepat saat diakses					
5	<i>Petty cash</i> sangat mudah digunakan					
6	<i>Output</i> yang dihasilkan <i>Petty cash</i> mempunyai tampilan yang sama (konsisten)					

Kuesiomer *Information and Data*: Menilai kualitas, kejelasan, dan keterjangkauan informasi yang disajikan aplikasi, termasuk bagaimana data ditampilkan, diakses, dan dipahami pengguna.

Tabel II.2 Kuisiomer *Information And Data*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Informasi yang ditampilkan jelas dan lengkap					
2	Informasi yang di tampilkan aktual dan terpercaya					
3	Menyediakan informasi terkini maupun terdahulu					

4	Informasi yang disajikan <i>Petty cash</i> mudah untuk dipelajari dan dipahami.					
---	---	--	--	--	--	--

Kuesioner *Economics*: Mengukur efisiensi dari sisi sumber daya, baik waktu, biaya, maupun usaha pengguna dalam menggunakan aplikasi.

Tabel II.3 Kuisisioner *Economics*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Adanya <i>Petty cash</i> membuat informasi lebih mudah diakses tanpa membayar					
2	Semua informasi dapat dengan mudah di unggah dan unduh tanpa harus membayar					

Kuesioner *Control and Security*: Menilai sejauh mana pengguna merasa aman dan memiliki kendali saat menggunakan aplikasi, termasuk perlindungan data, otorisasi akses, dan fitur keamanan.

Tabel II.4 Kuisisioner *Control And Security*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Kualitas keamanan <i>petty cash</i> dapat dipercaya					
2	<i>Petty cash</i> tidak pernah mengalami eror					
3	<i>Petty cash</i> memiliki Batasan hak akses antara operator pasar dan masyarakat					

Kuesioner *Efficiency*: Mengukur tingkat kemudahan dan efektivitas aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan usaha seminimal mungkin.

Tabel II.5 Kuisisioner *Efficiency*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	<i>Petty cash</i> memberikan seluruh proses pengisian informasi pasar					
2	<i>Petty cash</i> mempercepat pengisian data pasar					

Kuesioner *Service* (Pelayanan): Fokus pada kualitas layanan yang mendukung aplikasi, baik dalam bentuk dukungan teknis, panduan penggunaan, maupun bantuan jika terjadi masalah.

Tabel II.6 Kuisisioner *Service*

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	<i>Link</i> yang tersedia di <i>Petty cash</i> dapat diakses dengan mudah tanpa eror					
2	Pelayanan yang diberikan <i>Petty Cash</i> sesuai dengan yang diinginkan					

2.1.2 Menganalisis Hasil Uji SUS

Kuesioner Pernyataan berisi instrumen penilaian berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS), di mana setiap responden diminta untuk memberikan tanggapan terhadap sepuluh pernyataan yang berkaitan dengan sistem yang diuji, yaitu aplikasi *Petty Cash* di PT. Indolife Pensiontama.

Setiap pernyataan disajikan dalam bentuk skala *Likert* dengan rentang nilai 1 hingga 5, yang mencerminkan tingkat persetujuan responden terhadap masing-masing pernyataan yang diajukan dalam kuesioner

Tabel II.7 Instrumen Pernyataan SUS

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya berpikir akan menggunakan system ini lagi					

2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan					
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan					
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini					
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya					
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)					
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat					
8	Saya merasa sistem ini membingungkan					
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini					
10	Saya perlu banyak belajar sebelum menggunakan aplikasi ini					

Tabel II.8 Jawaban dan Skor metode SUS

Jawaban	Skor
Sangat tidak setuju (STS)	1
Tidak setuju (TS)	2
Ragu-ragu (RG)	3
Setuju (S)	4
Sangat setuju (SS)	5

2.1.3 Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Metode yang sering digunakan untuk memberikan penilaian terhadap

validitas kuesioner adalah korelasi produk momen (moment product correlation, pearson correlation) antara skor setiap butir pertanyaan dengan skor total, sehingga sering disebut sebagai inter item-total correlation

2.1.4 Uji Realibitas

Uji reliabilitas adalah sejauh mana hasil pengukuran dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui sejauh mana hasil pengukuran tetap konsisten apabila dilakukan pengukuran dua kali atau lebih terhadap gejala yang sama dengan menggunakan alat pengukur yang sama pula (Maria, 2022) [2].

2.2 Pengolahan Data

Data yang telah dikumpulkan pada tahap Pengumpulan Data kemudian diekspor ke dalam Google Spreadsheet untuk memudahkan proses pengolahan dan analisis. Setiap jawaban dalam survei dikodekan ke dalam bentuk angka, yaitu dari skala 1 hingga 5, sesuai dengan Skala Likert yang digunakan Pada tahap ini, penulis melakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh dari hasil penelitian pada tahap sebelumnya. Data tersebut kemudian diinterpretasikan dan dikonversi agar dapat dianalisis secara kuantitatif.

Pengolahan data dilakukan dengan menggunakan Skala Likert, yang berfungsi untuk mengukur persepsi, opini, atau tanggapan responden terhadap suatu kondisi atau pernyataan tertentu. Setiap pilihan jawaban dalam skala Likert diberikan bobot atau skor tersendiri, sebagaimana ditampilkan pada gambar berikut.

Skala	Skor
Sangat Puas	5
Puas	4
Cukup Puas	3
Tidak Puas	2
Sangat Tidak Puas	1

Gambar III.3 Skala Likert

Gambar dibawah merupakan penentuan hasil penilaian berdasarkan SUS *score persentile rank* yang dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna. *Percentile range* (SUS skor) memiliki grade penilaian yang terdiri dari A,

B, C, D dan E.

Grade	Keterangan
A	Skor $\geq 80,3$
B	Skor ≥ 74 dan $<80,3$
C	Skor ≥ 68 dan <74
D	Skor ≥ 51 dan <68
E	Skor lebih <51

Gambar III.4 *Sus Score Percentile Rank*

Gambar III.5 menampilkan skala penilaian berdasarkan *grade* dan *adjective rating* yang mengilustrasikan tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem. Dalam skala tersebut, tingkat penerimaan diklasifikasikan ke dalam tiga kategori utama, yaitu: *Not Acceptable* (tidak dapat diterima), *Marginal* (cukup diterima namun masih meragukan), dan *Acceptable* (dapat diterima dengan baik). Kategori ini membantu memberikan gambaran mengenai sejauh mana sistem dinilai layak oleh pengguna berdasarkan skor SUS yang diperoleh [1].

Skor SUS	Arti Skor
0-50,9	<i>Not Acceptable</i>
51-70,9	<i>Marginal</i>
71-100	<i>Acceptable</i>

Gambar III.5 *Acceptibility Range*

2.2.1 *System Usability Scale (SUS)*

Perhitungan skor SUS dilakukan dengan:

Setelah semua jawaban dari responden dihitung, jumlahkan seluruh skor tersebut, kemudian kalikan dengan angka **2,5**. Langkah ini bertujuan untuk mengonversi skor mentah menjadi rentang nilai **0 hingga 100**, sesuai dengan skala standar *System Usability Scale (SUS)*.

Adapun perhitungan nilai SUS dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor R} = [(P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10)] \times 2,5$$

$$\text{Skor R} = [(P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10)] \times 2,5$$

Adapun rumus dasar untuk menghitung skor SUS per responden adalah sebagai

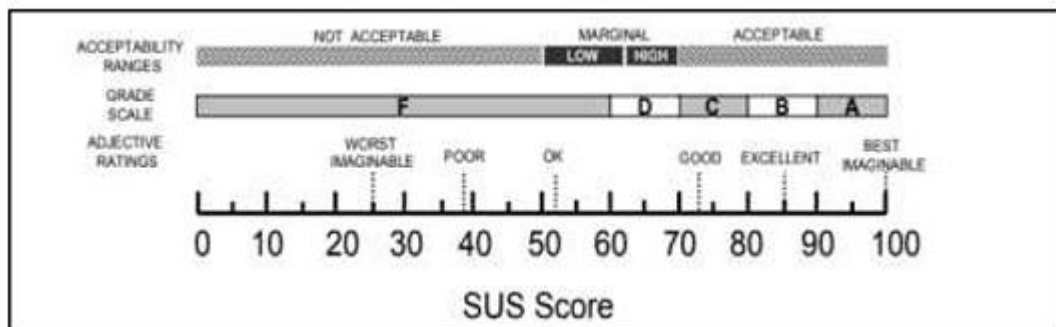
berikut:

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

\bar{x} = Skor rata-rata
 $\sum x$ = Jumlah skor SUS
 n = Jumlah Responden

Gambar III.6 Rumus skor SUS

Pada tahap ini, akan diperoleh hasil penilaian terhadap kelayakan kualitas sistem berdasarkan perhitungan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Nilai SUS tersebut kemudian diinterpretasikan ke dalam *adjective rating* atau penilaian berdasarkan sifat untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai tingkat *usability* sistem. Selanjutnya, interpretasi ini diterjemahkan ke dalam *acceptability range* atau tingkat penerimaan pengguna, guna menentukan apakah sistem yang diuji dapat diterima atau tidak oleh pengguna berdasarkan persepsi mereka terhadap kegunaan sistem tersebut.



Gambar III.7 *Adjective ratings dan acceptability range*

Gambar III.7 menggambarkan parameter dalam perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) setelah proses pengolahan data dilakukan. Skor SUS dinilai dalam rentang 0 hingga 100 dan diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan *Acceptability Range*, yang terbagi menjadi dua tingkat penerimaan, yaitu *Not Acceptable* dan *Acceptable*.

Selain itu, hasil penilaian juga dikategorikan ke dalam lima tingkat dalam bentuk huruf, yaitu Grade F, D, C, B, dan A, di mana A menunjukkan tingkat *usability* terbaik, sedangkan F merupakan yang terendah. Klasifikasi ini dilengkapi dengan *adjective rating* seperti *Worst Imaginable*, *Poor*, dan *OK* untuk memberikan deskripsi kualitatif terhadap skor yang diperoleh. Interpretasi skor SUS juga dilengkapi dengan *percentile*

ranks dan *letter grades*, yang memberikan panduan tentang posisi skor tersebut dibandingkan dengan data referensi, di mana grade A merepresentasikan kategori terbaik dan grade F menandakan kategori *usability* yang paling rendah. Ketentuan untuk *percentile rank* dan *letter grades* adalah sebagai berikut:

SUS Score	Grade	Nilai	Percentile
> 80.3	A	>= 80.3	>= 90 %
68 – 80.3	B	74	< 70% - 90 %
68	C	68	40 % - 70 %
51-68	D	51	20 % - 40 %
<51	F	<51	< 20 %

Gambar III.8 SUS Score

Berdasarkan Gambar III.8 Skor SUS (System Usability Scale) yang telah dihitung akan diklasifikasikan ke dalam lima tingkat penilaian (grade) berdasarkan nilai dan percentile rank yang diperoleh. Kategori tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- Grade F: Diberikan untuk skor SUS di bawah 51, dengan percentile rank kurang dari 20%. Kategori ini menunjukkan tingkat *usability* yang sangat rendah.
- Grade D: Diberikan untuk skor antara 51 hingga kurang dari 68, dengan percentile rank berkisar antara 20% hingga 40%. Menunjukkan *usability* yang masih berada di bawah rata-rata.
- Grade C: Merupakan nilai standar dari SUS, yaitu skor 68, dengan percentile rank antara 40% hingga 70%. Skor ini dianggap cukup namun belum optimal.
- Grade B: Untuk skor antara 68 hingga 80.3, dengan percentile rank antara 70% hingga 90%. Menunjukkan bahwa sistem memiliki tingkat *usability* yang baik.
- Grade A: Merupakan kategori tertinggi, dengan skor lebih dari atau sama dengan 80.3 dan percentile rank lebih dari atau sama dengan 90%. Menunjukkan tingkat *usability* yang sangat baik dan unggul

2.3 Kesimpulan

secara umum dapat disimpulkan bahwa sistem ini telah memberikan pengalaman penggunaan yang cukup baik bagi para penggunanya. Mayoritas responden memberikan tanggapan yang positif terhadap berbagai aspek yang diukur, seperti performa, keamanan, efisiensi, dan kualitas informasi yang disediakan. Responden menilai bahwa aplikasi ini sudah cukup responsif dan stabil dalam menjalankan

funksinya. Dari sisi informasi, data yang tersedia dinilai jelas, mudah diakses, dan membantu dalam proses pengambilan keputusan. Keamanan sistem juga mendapatkan nilai tinggi, menandakan bahwa pengguna merasa nyaman dan percaya terhadap sistem dalam menjaga kerahasiaan dan integritas data.

2.4 Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Nusa Mandiri tempat saya mengabdikan diri di jurusan Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi, kepada kedua Orang Tua untuk dukungan yang diberikan selama proses penelitian berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan kontribusi dalam penyusunan artikel ini.

2.5 Referensi

- [1] V. Y. P. Ardhana, “Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna SIGESIT Kabupaten Bima Menggunakan System Usability Scale Dan Pieces Framework,” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 5, p. 1479, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4955.
- [2] Setiyadi and A. Yulianto, “Analisa Usability Test pada Website Siori Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *REMIK Ris. dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komput.*, vol. 7, no. 4, pp. 1832–1844, 2023, [Online]. Available: <https://www.polgan.ac.id/jurnal/index.php/remik/article/view/12916>

2. Lampiran Bukti Submit /Publish Artikel Ilmiah

The screenshot displays the JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi) submission management interface. The top navigation bar includes the journal name, a tasks counter (0), language options (English), a view site link, and a user profile (widiaputri). The left sidebar shows the 'Submissions' menu. The main content area is titled 'Submissions' and features tabs for 'My Queue' and 'Archives'. Below these tabs, there is a section for 'My Assigned' submissions, which includes a search bar and a 'New Submission' button. A single submission is listed with the ID '13147' and the author 'Widia Putri'. The submission status is indicated by a red circle with a white 'O' and the word 'Submission'. A dropdown arrow is visible next to the submission entry. The bottom right corner of the interface mentions 'Platform & workflow by OJS / PKP'.

JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi) Tasks 0 English View Site widiaputri

JATISI

Submissions

Submissions

My Queue Archives Help

My Assigned Search New Submission

13147 Widia Putri Submission

1 of 1 submissions

Platform & workflow by OJS / PKP

<https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/submission/wizard/3submissionId>