

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

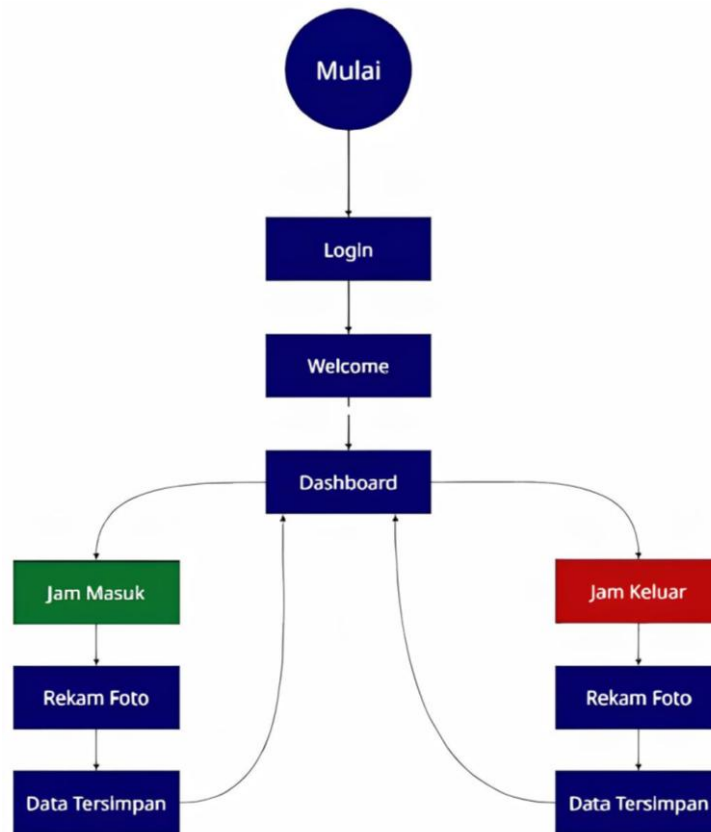
#### 4.1 *Emphatize*

Pada tahapan *empathize* mencakup kajian observasi dan wawancara kepada narasumber yang merupakan staff karyawan di PT. Gading Semesta Utama, yang melakukan absensi secara manual. Sehingga didapatkan pokok permasalahan yang menjadi acuan untuk membuat analisis *design website* absensi pada penelitian ini.

##### 1.1.1 Observasi

Observasi dilaksanakan pada periode 16 Desember 2025 hingga 28 Januari 2026 dengan melakukan pengamatan langsung terhadap penggunaan *website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama. Kegiatan ini meliputi analisis alur operasional *website*, fitur-fitur yang disediakan, serta cara pengguna berinteraksi dengan sistem. Melalui proses observasi ini, peneliti dapat mengenali berbagai permasalahan yang berkaitan dengan desain antarmuka maupun pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *website* tersebut. Selain observasi, wawancara juga dilakukan kepada staf karyawan sebagai pengguna utama *website* absensi *HRIS*. Tujuan wawancara adalah untuk menggali informasi lebih mendalam terkait pengalaman pengguna, tingkat kenyamanan, serta harapan terhadap perbaikan sistem. Melalui sesi tanya jawab ini, peneliti memperoleh insight mengenai kebutuhan pengguna, fitur yang dianggap penting, serta keluhan yang sering dialami saat menggunakan *website* absensi *HRIS*.

### 1.1.2 User Flow



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 1** *User Flow* Sistem Berjalan *Website Absensi HRIS*

Pada gambar IV.1 *user flow* sistem yang berjalan pada *website* absensi *HRIS* di PT. Gading Semesta Utama menggambarkan alur interaksi pengguna dalam melakukan absensi, dimulai dari akses *login* menuju *welcome* dan menuju halaman *dashboard*, dimana pengguna dapat melakukan jam masuk atau jam keluar yang keduanya memerlukan verifikasi wajah agar supaya data bisa tersimpan, dapat menampilkan riwayat kehadiran di halaman *dashboard*, dengan setiap data absensi yang berhasil akan tersimpan secara otomatis dalam sistem.

### 1.1.3 User Persona

Tahap awal penelitian dimulai dengan menetapkan profil pengguna yang tepat. Penentuan karakteristik pengguna ini sangat penting untuk memastikan penelitian berjalan efektif dan tepat sasaran. Hal ini juga membantu menghindari kesalahan dalam pemilihan target responden.



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar IV. 2 User Persona

## 4.2 Define

Dalam tahap *define*, peneliti menganalisis permasalahan pengguna *website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama dengan wawancara kepada staff karyawan. Untuk mengidentifikasi secara mendalam kendala-kendala yang di hadapi serta manfaat yang diharapkan oleh pengguna *website*.

Tabel IV. 1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban Narasumber
1.	Jabatan narasumber dan sudah berapa lama menggunakan <i>website</i> absensi <i>HRIS</i> ?	Supervisor, Mekanik dan Staff PT.Gading Semesta Utama, dengan masa kerja karyawan 5 Tahun.
2.	Bagaimana pengalaman Anda secara keseluruhan saat menggunakan <i>website</i> absensi <i>HRIS</i> ?	Secara keseluruhan, <i>website</i> absensi <i>HRIS</i> cukup membantu dalam proses pencatatan kehadiran, namun masih terasa kurang nyaman karena tampilan yang kurang sederhana dan beberapa fitur yang tidak

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban Narasumber
		langsung mudah dipahami.
3.	Fitur apa yang paling sering digunakan karyawan pada <i>website</i> absensi?	Fitur yang paling sering digunakan adalah fitur login, absensi masuk dan pulang, serta melihat riwayat kehadiran.
4.	Apakah karyawan pernah mengalami kesulitan saat melakukan absensi? Jika ya, di bagian apa?	Ya, pernah mengalami kesulitan terutama saat pertama kali menggunakan <i>website</i> , seperti kebingungan dalam menemukan tombol absensi dan kurang jelasnya informasi status absensi yang berhasil atau gagal.
5.	Pendapat kemudahan proses <i>login</i> dan penggunaan <i>website</i> ?	Proses <i>login</i> cukup mudah, namun setelah masuk ke dalam sistem, alur penggunaan <i>website</i> masih perlu disederhanakan agar pengguna tidak perlu banyak mencari menu yang dibutuhkan.
6.	Apakah tampilan dan navigasi <i>website</i> absensi mudah dipahami?	Tampilan <i>website</i> masih kurang intuitif dan navigasi menu belum sepenuhnya jelas, sehingga pengguna membutuhkan waktu untuk memahami fungsi setiap menu.
7.	Apakah <i>website</i> absensi nyaman digunakan melalui <i>smartphone</i> ?	Saat diakses melalui <i>smartphone</i> , <i>website</i> masih kurang nyaman karena tampilan tidak sepenuhnya responsif dan beberapa elemen terlihat terlalu kecil.
8.	Kendala utama apa yang paling sering karyawan alami saat menggunakan <i>website</i> absensi?	Kendala utama yang sering dialami adalah tampilan yang kurang responsif, navigasi menu yang membingungkan, serta kurangnya notifikasi atau informasi

No.	Pertanyaan wawancara	Jawaban Narasumber
		setelah melakukan absensi.
9.	Fitur atau tampilan apa yang perlu diperbaiki atau ditambahkan?	perlu adanya perbaikan pada tampilan agar lebih sederhana dan modern, penambahan notifikasi absensi berhasil atau gagal, serta pengaturan menu yang lebih jelas dan mudah diakses.
10.	Seberapa penting perbaikan <i>UI/UX website</i> absensi terhadap kenyamanan kerja?	Perbaikan <i>UI/UX</i> sangat penting terutama pada Desain nya karena dapat meningkatkan kenyamanan, mempercepat proses absensi, dan mengurangi kesalahan pengguna dalam menggunakan sistem.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Supervisor, Mekanik dan Staff dengan jumlah narasumber 11 Karyawan sebagai pengguna *website* absensi *HRIS*, dapat disimpulkan bahwa sistem absensi ini pada dasarnya telah membantu proses pencatatan kehadiran karyawan, namun masih memiliki berbagai kekurangan dari sisi *UI/UX* yang memengaruhi kenyamanan pengguna. Tampilan *website* dinilai kurang sederhana dan belum intuitif, sehingga pengguna membutuhkan waktu untuk memahami fungsi menu dan menemukan fitur utama seperti tombol absensi. Navigasi yang belum jelas, minimnya notifikasi status absensi berhasil atau gagal, serta tampilan yang kurang responsif terutama saat diakses melalui *smartphone* menjadi kendala utama yang sering dialami. Kondisi ini menunjukkan bahwa alur penggunaan sistem masih perlu disederhanakan dan desain antarmuka perlu diperbarui agar lebih modern, informatif, serta mudah diakses. Dengan adanya perbaikan *UI/UX, website*

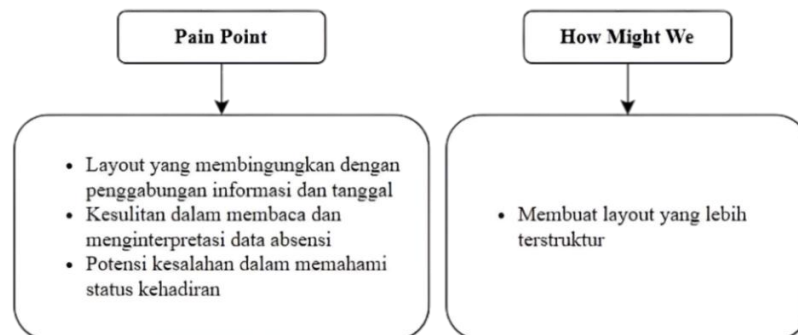
absensi *HRIS* diharapkan dapat meningkatkan kenyamanan kerja, mempercepat proses absensi, dan mengurangi kesalahan pengguna dalam mengoperasikan sistem.

### 4.3 Ideate

#### 4.3.1 Define Point Of View

Setelah masalah teridentifikasi dengan jelas, langkah berikutnya adalah mengambil sudut pandang peneliti untuk menyelesaikan masalah pengguna. Caranya dengan adanya teknik dalam *design thinking* “*How Might We*” (*HMW*). Format ini akan menjadi dasar untuk merumuskan kesempatan untuk menemukan solusi.

##### 1. *Pain Point* Tampilan Tata Letak Absensi

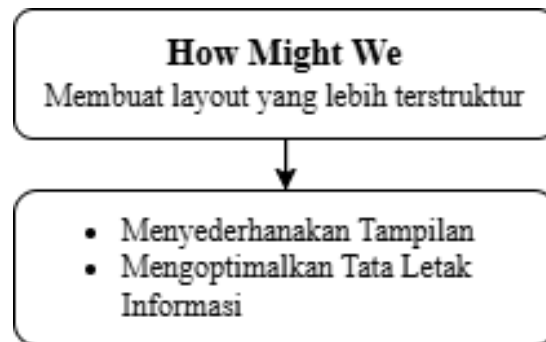


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 3 *Pain Point* Tampilan Tata Letak Absensi**

Pada gambar tersebut yang mencakup tantangan seperti *layout* yang membingungkan, kesulitan membaca data absensi, dan potensi kesalahan dalam memahami status kehadiran. Di sisi kanan, terdapat usulan “*How Might We*” untuk membuat *layout* yang lebih terstruktur, guna meningkatkan pengalaman pengguna.

### 4.3.2 Pemecahan Masalah



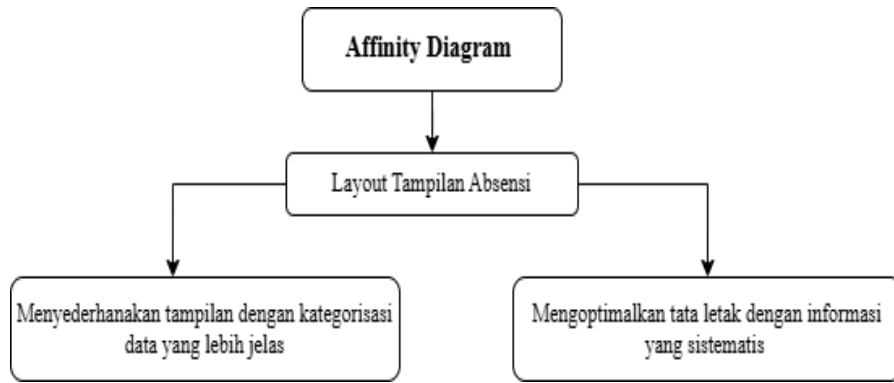
Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 4** *How Might Wee*

Pada gambar tersebut menunjukkan *How Might We* Tampilan Tata Letak Absensi, yang berfokus pada upaya untuk membuat layout yang lebih terstruktur. Pada usulan ini adalah untuk menyederhanakan tampilan dan mengoptimalkan tata letak informasi, bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam mengakses data absensi.

### 4.3.3 Pengelompokan Ide

Berbagai ide solusi yang telah dikumpulkan melalui proses menciptakan berbagai ide akan dikategorikan dan dikelompokkan menggunakan metode *affinity diagram*. Pengelompokan ini dilakukan berdasarkan kesesuaian fitur dalam *website* Absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama untuk memudahkan proses *pitching* dan pengembangan solusi pada tahap selanjutnya. Metode ini membantu mengorganisir ide-ide terkait perbaikan tata letak absensi dan panduan penggunaan secara lebih terstruktur.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 5 Affinity Diagram**

Pada gambar tersebut menampilkan *affinity diagram*, sebuah metode yang digunakan untuk mengorganisir berbagai ide dan solusi ke dalam kelompok-kelompok yang lebih terstruktur berdasarkan kemiripan dan keterkaitannya. Dalam konteks pengembangan *website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama ini yaitu fitur layout tampilan absensi membantu mengidentifikasi untuk mempermudah proses analisis dan pengambilan Keputusan dalam upaya peningkatan kualitas *website*, khususnya dalam aspek kemudahan penggunaan dan efektivitas tampilan tata letak absensi.

#### **4.4 Pembuatan *Prototype***

Pada tahapan *prototype website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama, peneliti membuat design pada tampilan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar tampilan pada *website* absensi ini lebih menarik dan memiliki fungsi sesuai yang diharapkan oleh pengguna. Berikut tampilan serta penjelasan dari *prototype website* absensi *HRIS* PT. Gading Semesta Utama.

## 1. Halaman *Login*

Halaman *login* merupakan tampilan pembuka pada *website* absensi *prototype* ini, Pada halaman *login* pengguna akan mengisi *username/ID* Pengguna dan *password* untuk masuk dengan akun yang terdaftar.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 6** *Prototype Halaman Login*

## 2. Halaman *Welcome*

Halaman *Welcome* merupakan tampilan awal *website HRIS* PT. Gading Semesta Utama yang muncul setelah pengguna berhasil masuk ke dalam sistem. Halaman ini berfungsi sebagai sambutan kepada pengguna serta menampilkan identitas perusahaan dan nama pengguna yang sedang *login*. Selain itu, halaman *welcome* juga memberikan arahan awal bagi pengguna untuk melanjutkan ke menu utama.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 7** Prototype Halaman *Welcome*

### 3. Halaman Absensi Online

Setelah pengguna berhasil melewati halaman *welcome*, sistem akan mengarahkan ke halaman absensi online. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk melakukan rekam foto sebagai bukti kehadiran secara real-time. Fitur kamera ditampilkan secara langsung pada layar sehingga pengguna dapat mengambil foto diri (selfie) untuk keperluan verifikasi absensi.

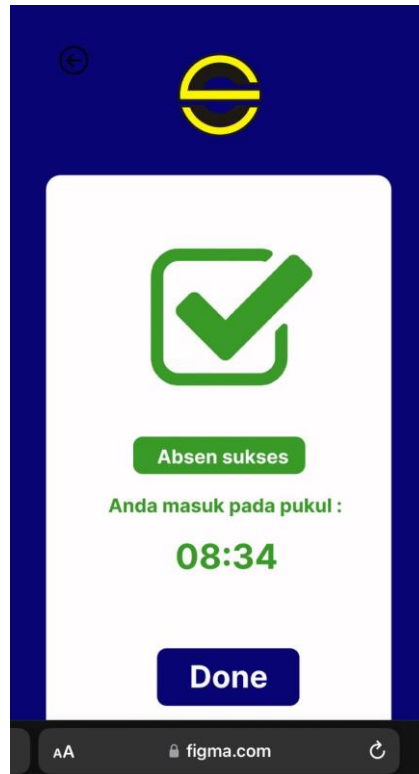


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 8 *Prototype* Halaman Absensi Online**

#### 4. Halaman Notifikasi Berhasil Absensi

Halaman notifikasi ini menampilkan informasi keberhasilan absensi yang memberikan konfirmasi kepada pengguna bahwa proses absensi telah berhasil dilakukan.

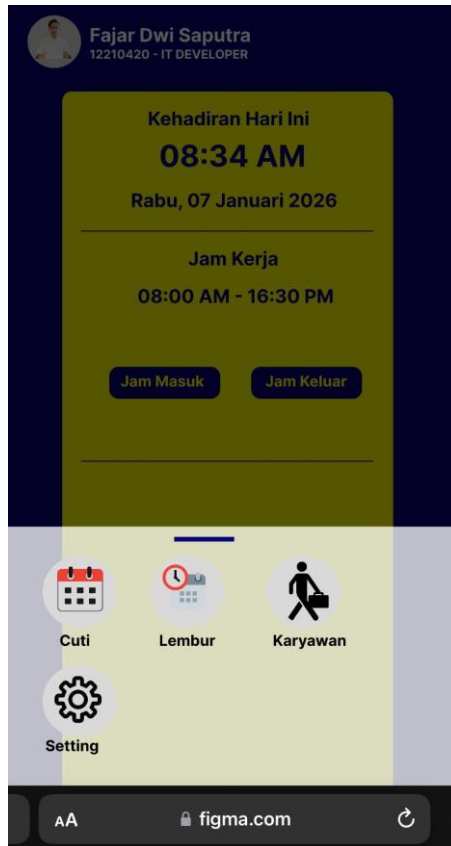


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 9** *Prototype* Halaman Berhasil Absen

## 5. Halaman Beranda

Pada tampilan halaman beranda terdapat menu cuti, lembur, karyawan, dan setting pada bagian bawah.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 10** *Prototype* Halaman Beranda

#### 6. Halaman Pengajuan Cuti

Halaman Cuti ini digunakan untuk mengajukan permohonan cuti dengan menampilkan kalender sebagai media pemilihan tanggal cuti, pilihan Jenis Cuti, serta fitur unggah Lampiran Bukti sebagai persyaratan pengajuan. Tersedia tab Pengajuan Cuti dan untuk memudahkan pengguna dalam mengelola permohonan dan melihat data cuti sebelumnya, serta tombol Ajukan dan Batal yang berfungsi untuk mengirim atau membatalkan permohonan, sehingga proses pengajuan cuti menjadi lebih terstruktur dan mudah digunakan.

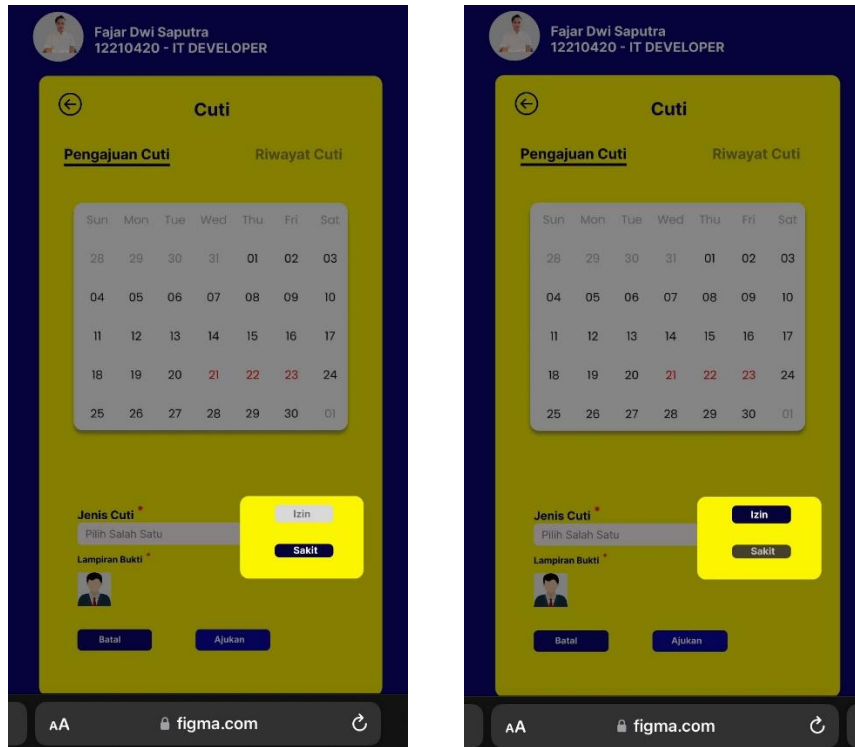


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 11** *Prototype* Halaman Pengajuan Cuti

#### 7. Halaman Pilih Jenis Jenis Cuti

Halaman Pilih Jenis Cuti ini menampilkan opsi jenis cuti yang dapat dipilih oleh pengguna, seperti Izin dan Sakit, sebagai bagian dari proses pengajuan cuti. Tampilan ini dirancang sederhana dan jelas agar pengguna dapat dengan mudah menentukan jenis cuti yang sesuai.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 12** *Prototype* Halaman Pilih Jenis Cuti

8. Halaman Notifikasi Cuti Berhasil Diajukan

Halaman notifikasi ini menampilkan informasi bahwa pengajuan cuti telah berhasil dikirim.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 13 Halaman Tampilan Cuti Berhasil Diajukan**

#### 9. Halaman Riwayat Cuti

Pada halaman cuti, terdapat tampilan Riwayat Cuti beserta Hari, Tanggal, Bulan dan Tahun yang telah di setujui mulai dari izin ataupun sakit.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 14 Halaman Riwayat Cuti Berhasil Diajukan**

#### 10. Halaman Piket Lembur

Halaman piket lembur ini digunakan untuk mencatat jadwal lembur atau piket, dengan kolom pengisian *ID User*, *User Name*, Tanggal, Waktu, dan Keterangan yang siap diisi sebelum ditekan tombol "Ajukan"

←

### Piket Lembur

ID User :

User Name :

Tanggal :

Waktu :

Keterangan :

**Ajukan**

AA    figma.com    ↻

Sumber : Peneliti (2026)

#### IV. 15 Halaman Piket Lembur

##### 11. Halaman Notifikasi Piket Lembur Berhasil Diajukan

Halaman notifikasi ini menampilkan informasi bahwa pengajuan cuti telah berhasil dikirim

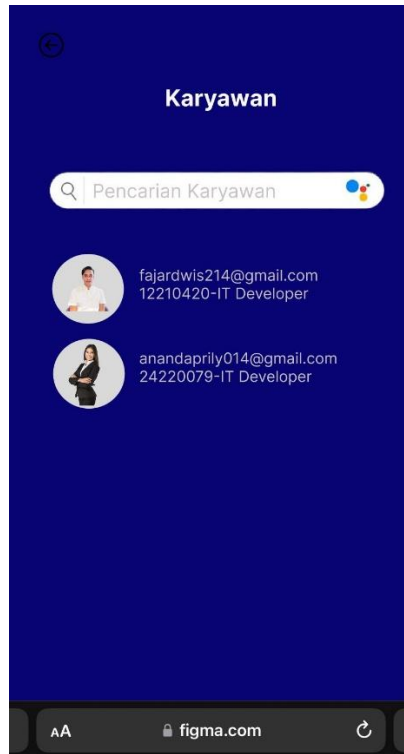


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 16 Halaman Tampilan Piket Lembur Berhasil Diajukan**

## 12. Halaman Karyawan

Halaman Karyawan pada *website* ini menampilkan daftar karyawan IT *Developer* yang dapat dicari melalui kolom "Pencarian Karyawan", dengan dua entri terlihat yaitu Fjarwis14@gmail.com (ID 1221040-IT *Developer*) dan anandapriily01@gmail.com (ID 2420079-IT *Developer*), lengkap dengan foto profil masing-masing.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 17 *Prototype* Halaman Karyawan**

### 13. Halaman Detail Karyawan

Halaman detail karyawan menampilkan informasi lengkap Fajardwis14@gmail.com, seorang IT *Developer* dengan foto profil, tautan media sosial Instagram, Google, dan Facebook, serta detail perusahaan PT Gading Semesta Utama, email fajardwis14@gmail.com, telepon 0828936706, dan alamat Perumahan Bukit Waringin Blok B7/17.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 18** *Prototype* Halaman Detail Karyawan

#### 14. Halaman Rekam Foto Jam Keluar

Setelah pengguna melewati halaman detail karyawan, sistem akan mengarahkan ke halaman absensi jam keluar. Pada halaman ini, pengguna diminta untuk melakukan rekam foto sebagai bukti secara *real-time*. Fitur kamera ditampilkan secara langsung pada layar sehingga pengguna dapat mengambil foto diri (selfie) untuk keperluan verifikasi absensi.

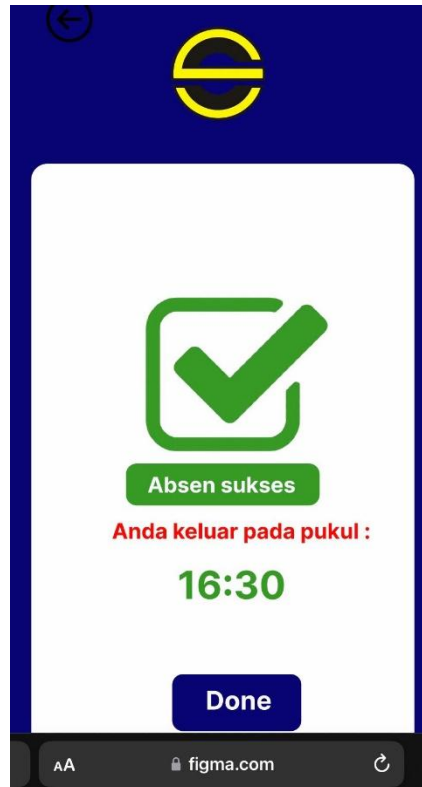


Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 19** *Prototype* Halaman Rekam Foto Jam Keluar

#### 15. Halaman Notifikasi Jam Keluar Absensi

Halaman notifikasi ini menampilkan informasi keberhasilan absensi jam keluar yang memberikan konfirmasi kepada pengguna bahwa proses absensi telah berhasil dilakukan.



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 20** *Prototype* Tampilan Jam Keluar Absensi

#### 16. Halaman *Setting* dan *Logout*

Halaman *setting* pada *website* ini menampilkan informasi akun pengguna berupa foto profil dan alamat email, serta menyediakan beberapa menu pengaturan untuk mendukung kebutuhan pengguna, Pada bagian bawah tersedia tombol *Logout* yang memungkinkan pengguna keluar dari akun dengan aman.



Sumber : Peneliti (2026)

Gambar IV. 21 *Prototype* Halaman *Setting* Dan *Logout*

#### 4.5 Pengujian *Prototype*

Pengujian *prototype* dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang terdiri dari beberapa pernyataan evaluatif. Setiap pernyataan dinilai oleh responden menggunakan skala penilaian tertentu untuk mengetahui tingkat kesesuaian *prototype* dengan kebutuhan pengguna. Hasil pengujian ini digunakan sebagai dasar dalam menilai efektivitas dan kelayakan *prototype*.

Tabel IV. 2 Pernyataan *Kuesioner Prototype*

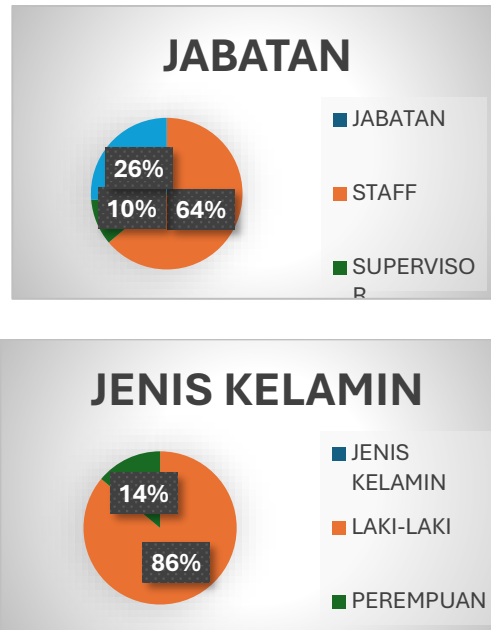
No	Pernyataan	Skala Likert
1.	Tampilan <i>prototype website</i> absensi <i>HRIS</i> terlihat lebih menarik dibandingkan sistem sebelumnya.	1-5
2.	Tata letak menu pada <i>prototype</i> mudah dipahami.	1-5
3.	Warna dan ikon pada <i>prototype</i> membantu saya mengenali fitur dengan cepat.	1-5
4.	Navigasi pada <i>prototype</i> memudahkan saya berpindah antar halaman.	1-5
5.	<i>Prototype website</i> absensi <i>HRIS</i> terasa responsif saat digunakan.	1-5
6.	Saya lebih mudah melakukan absensi menggunakan <i>prototype</i> baru.	1-5
7.	Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan absensi menjadi lebih singkat.	1-5
8.	Saya merasa nyaman menggunakan <i>prototype website</i> absensi <i>HRIS</i> .	1-5
9.	<i>Prototype website</i> absensi <i>HRIS</i> meningkatkan pengalaman saya dalam melakukan absensi.	1-5
10.	Saya puas dengan desain <i>prototype website</i> absensi <i>HRIS</i> yang baru.	1-5

Sumber : Peneliti (2026)

Pada tabel tersebut berisi daftar pernyataan yang digunakan dalam kuesioner untuk mengevaluasi *prototype website* absensi *HRIS*. Setiap pernyataan dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap aspek tampilan, kemudahan penggunaan, navigasi, responsivitas, kenyamanan, efisiensi waktu, serta kepuasan terhadap desain *prototype* yang baru. Responden diminta memberikan penilaian menggunakan skala *Likert* 1–5, di mana nilai yang lebih tinggi menunjukkan tingkat persetujuan yang semakin besar terhadap pernyataan yang diberikan. Hasil dari

kuesioner ini digunakan untuk mengetahui sejauh mana *prototype website* absensi *HRIS* mampu meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan proses absensi.

<b>Responden</b>	<b>X.1</b>	<b>X.2</b>	<b>X.3</b>	<b>X.4</b>	<b>X.5</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>Y.1</b>	<b>Y.2</b>	<b>Y.3</b>	<b>Y.4</b>	<b>Y.5</b>	<b>JUMLAH</b>
<b>1</b>	4	4	5	5	4	22	5	4	5	5	4	23
<b>2</b>	5	5	4	5	5	24	5	5	4	5	5	24
<b>3</b>	4	4	5	5	5	23	4	4	5	5	5	23
<b>4</b>	3	3	4	3	3	16	4	4	5	5	5	23
<b>5</b>	5	5	5	4	5	24	4	4	5	5	5	23
<b>6</b>	3	3	3	4	4	17	5	5	5	5	5	25
<b>7</b>	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	5	25
<b>8</b>	5	5	5	5	5	25	5	5	5	5	4	24
<b>9</b>	5	5	5	5	5	25	5	4	5	5	5	24
<b>10</b>	5	5	5	5	5	25	4	4	4	4	4	20



Sumber : Peneliti (2026)

**Gambar IV. 19 Diagram Jabatan dan Jenis Kelamin**

Berdasarkan data kuesioner yang telah dikumpulkan, diperoleh sebanyak 110 responden yang memberikan penilaian terhadap variabel X dan variabel Y. Diagram pertama menunjukkan distribusi jabatan responden. Berdasarkan diagram, mayoritas responden berasal dari jabatan Staff dengan persentase sebesar 64%, diikuti oleh Mekanik sebesar 26%, dan Supervisor sebesar 10%. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar responden yang terlibat dalam penelitian atau pengisian kuesioner berasal dari posisi staff, sehingga pandangan dan pengalaman yang dominan dalam hasil analisis lebih banyak merepresentasikan perspektif staff dibandingkan jabatan lainnya.

Diagram kedua menggambarkan distribusi jenis kelamin responden. Terlihat bahwa responden laki-laki mendominasi dengan persentase 86%, sedangkan responden perempuan hanya sebesar 14%. Komposisi ini menunjukkan bahwa partisipan dalam penelitian didominasi oleh laki-laki, yang kemungkinan mencerminkan kondisi proporsi karyawan di lingkungan perusahaan atau objek

penelitian yang dianalisis. Data ini selanjutnya dapat digunakan sebagai dasar untuk analisis statistik guna mengetahui hubungan dan pengaruh antara variabel independen (X) terhadap variabel dependen (Y).

#### 4.6 Hasil Pengumpulan Data

##### 1. Statistik Deskriptif

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
X	110	10	32	22.37	4.198
Y	110	9	44	23.52	6.973
Valid N (listwise)	110				

Interpretasi :

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif terhadap 110 responden, diperoleh bahwa variabel X memiliki nilai minimum sebesar 10 dan nilai maksimum sebesar 32, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 22,37 serta standar deviasi sebesar 4,198. Nilai mean tersebut menunjukkan bahwa secara umum responden memberikan penilaian pada kategori sedang hingga tinggi terhadap variabel X. Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi responden terhadap variabel X tergolong cukup baik. Nilai standar deviasi yang relatif kecil menunjukkan bahwa jawaban responden cenderung homogen, sehingga tingkat penyebaran data tidak terlalu besar.

Selanjutnya, variabel Y memiliki nilai minimum sebesar 9 dan nilai maksimum sebesar 44, dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 23,52 serta standar deviasi sebesar 6,973. Nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa penilaian responden terhadap variabel Y berada pada kategori sedang ke arah tinggi. Namun, nilai standar deviasi yang lebih besar dibandingkan variabel X menunjukkan bahwa variasi jawaban responden pada variabel Y lebih

beragam, yang menandakan adanya perbedaan persepsi yang cukup signifikan antarresponden.

2. Uji Validitas

**Tabel IV. 3 Hasil Uji Validitas**

VARIABEL	PERNYATAAN	R HITUNG	R TABEL	KETERANGAN
X	X1.1	0,814	0,187	VALID
	X1.2	0,893	0,187	VALID
	X1.3	0,888	0,187	VALID
	X1.4	0,896	0,187	VALID
	X1.5	0,884	0,187	VALID
Y	Y1	0,857	0,187	VALID
	Y2	0,864	0,187	VALID
	Y3	0,869	0,187	VALID
	Y4	0,881	0,187	VALID
	Y5	0,754	0,187	VALID

Interpretasi :

Berdasarkan hasil uji validitas seluruh variabel terhadap item kuesioner, diperoleh bahwa seluruh item memiliki nilai R hitung > R tabel (0.187), sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item valid dan dapat digunakan dalam penelitian atau asesmen lanjutan.

1. Uji Reliabilitas

a. Uji Reliabilitas X

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.923	5

Interpretasi :

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 5 item kuesioner, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923, yang berarti kuesioner memiliki reliabilitas yang baik. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini.

b. Uji Reliabilitas Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.900	5

Interpretasi :

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 5 item kuesioner, diperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,900, yang berarti kuesioner memiliki reliabilitas yang baik. Dengan demikian, instrumen ini layak digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini.

2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test				
		X	Y	
N		110	110	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	22.37	23.52	
	Std. Deviation	4.198	6.973	
Most Extreme Differences	Absolute	.084	.079	
	Positive	.050	.079	
	Negative	-.084	-.049	
Test Statistic		.084	.079	
Asymp. Sig. (2-tailed) <sup>c</sup>		.052	.088	
Monte Carlo Sig. (2-tailed) <sup>d</sup>	Sig.	.052	.088	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.046	.081
		Upper Bound	.058	.095
a. Test distribution is Normal.				
b. Calculated from data.				
c. Lilliefors Significance Correction.				
d. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.				

### Interpretasi :

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov–Smirnov Test, diketahui bahwa jumlah data pada variabel X dan variabel Y masing-masing sebanyak 110 responden. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi Asymp. Sig. (2-tailed) pada variabel X sebesar 0,052, sedangkan pada variabel Y sebesar 0,088. Nilai signifikansi kedua variabel tersebut lebih besar dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pada variabel X dan variabel Y berdistribusi normal. Selain itu, hasil pengujian yang diperkuat dengan metode *Monte Carlo* juga menunjukkan nilai signifikansi yang sama, yaitu sebesar 0,052 untuk variabel X dan 0,088 untuk variabel Y, dengan interval kepercayaan 99%. Hal ini semakin menegaskan bahwa sebaran data kedua variabel memenuhi asumsi normalitas. Oleh karena itu, data penelitian ini layak digunakan untuk analisis statistik parametrik pada tahap pengujian selanjutnya.

#### 4.7 Hasil Pengumpulan *System Usability Scalle (SUS)*

Tabel IV. 4 Bobot Nilai Jawaban Responden

JABATAN	Q.1	Q.2	Q.3	Q.4	Q.5	Q.6	Q.7	Q.8	Q.9	Q.10
SuperVisor	4	3	2	4	3	4	3	3	3	2
Mekanik	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
SuperVisor	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
SuperVisor	4	2	4	3	4	5	1	4	4	2
Mekanik	5	1	3	1	4	4	1	4	4	1
Mekanik	5	1	5	1	5	5	1	5	5	1
Staff/Karyawan	5	2	5	1	5	5	2	4	4	1
Staff/Karyawan	4	1	4	2	3	4	2	4	4	2
Staff/Karyawan	4	2	5	2	4	5	1	4	4	1
Staff/Karyawan	5	1	5	1	5	5	1	5	5	1
Staff/Karyawan	5	2	4	1	4	5	1	4	4	1

Sumber : Peneliti (2026)

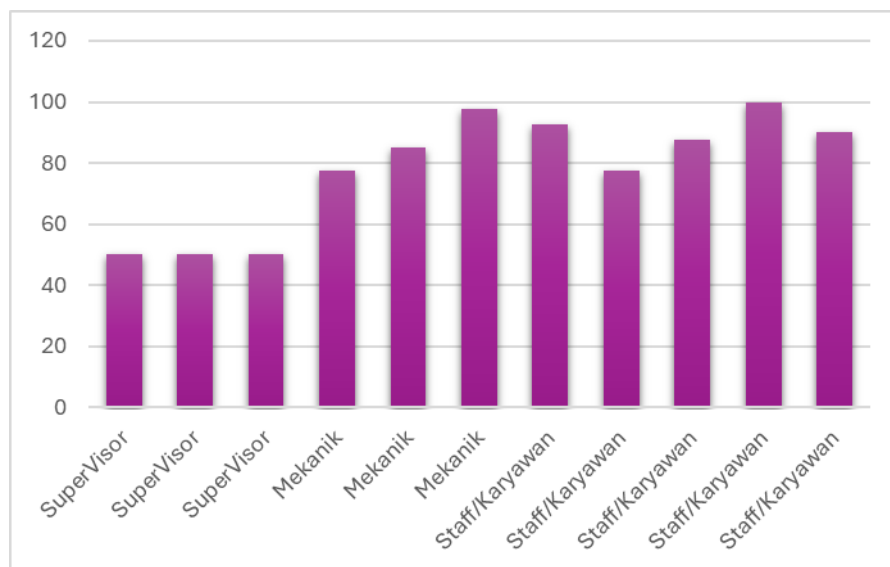
Mengacu pada jumlah dan nilai dari responden pada gambar table tersebut, kemudian dilakukan proses kalkulasi menggunakan metode yang telah diuraikan menggunakan *System Usability Scalle (SUS)* sebelumnya. Setelah proses perhitungan rampung, ringkasan hasil dari tanggapan para penguji dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel IV. 5 Perhitungan Nilai (SUS)**

Skor Hasil Perhitungan										Jumlah	Nilai (Jumlah *2,5)
Q.1	Q.2	Q.3	Q.4	Q.5	Q.6	Q.7	Q.8	Q.9	Q.10		
3	2	1	1	2	1	3	2	2	3	20	50
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	31	77,5
4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	34	85
4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	97,5
4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	37	92,5
3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	31	77,5
3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	35	87,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	36	90
<b>Skor Jumlah SUS</b>											<b>85,75</b>

Sumber : Peneliti(2026)

**Grafik skor system usability scale (SUS)**



Sumber : Peneliti (2026)

#### Gambar IV. 20 Grafik Skor SUS

Hasil evaluasi *System Usability Scale (SUS)* divisualisasikan dalam bentuk grafik batang untuk memudahkan analisis. Berdasarkan data dari 11 responden, distribusi skor dikelompokkan dalam beberapa grade:

- a. *Grade A (Excellent)* : >80.3
- b. *Grade B (Good)* : 68-80.3
- c. *Grade C (OK)* : 68
- d. *Grade D (Poor)* : 51-68
- e. *Grade F (Awfull)* : < 51

Dari hasil pengujian, ditemukan bahwa mayoritas responden (7 orang) memberikan penilaian *Grade A*, responden memberikan *Grade B*, dan 2 responden lainnya memberikan *Grade F*. Perhitungan dilakukan dengan menjumlahkan setiap jawaban penguji, mengalikannya dengan 2.5, kemudian membagi total dengan jumlah penguji (11 orang).

Secara keseluruhan, desain baru *website* memperoleh skor rata-rata 90.91, yang termasuk dalam kategori “*Excellent*” (*Grade A*). Hal ini mengindikasikan bahwa desain tersebut memiliki tingkat *usability* yang sangat baik dan dapat diterima oleh pengguna.