

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Empathize

Pada tahapan ini dilakukan wawancara kepada siswi SMP Al Mushlih yang bertujuan mendapatkan pemahaman baru dan informasi tambahan tentang topik yang relevan. Hasil dari wawancara dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil wawancara

Tabel 4.1 Hasil Wawancara Siswa Terkait Sistem Absensi

No	Pertanyaan	Jawaban Responden
1	Bagaimana proses absensi yang saat ini dilakukan di kelas?	Absensi dilakukan dengan dipanggil satu per satu oleh guru.
2	Apakah proses absensi tersebut memakan waktu?	Ya, terutama jika jumlah siswa banyak.
3	Apakah pernah terjadi kesalahan pencatatan kehadiran?	Pernah, misalnya salah dicatat hadir atau tidak hadir.
4	Apakah Anda kesulitan mengikuti proses absensi?	Kadang sulit karena harus menunggu lama.
5	Apakah Anda mengetahui sistem absensi berbasis QR Code?	Pernah melihat, tetapi belum pernah menggunakan.
6	Menurut Anda, apakah absensi menggunakan QR Code lebih mudah?	Ya, lebih cepat dan tidak perlu dipanggil satu per satu.
7	Apakah Anda setuju jika sekolah menggunakan sistem absensi QR Code?	Setuju, karena lebih modern dan cepat.
8	Apa harapan Anda terhadap sistem absensi yang ideal?	Mudah digunakan dan cepat.

NUSA MANDIRI



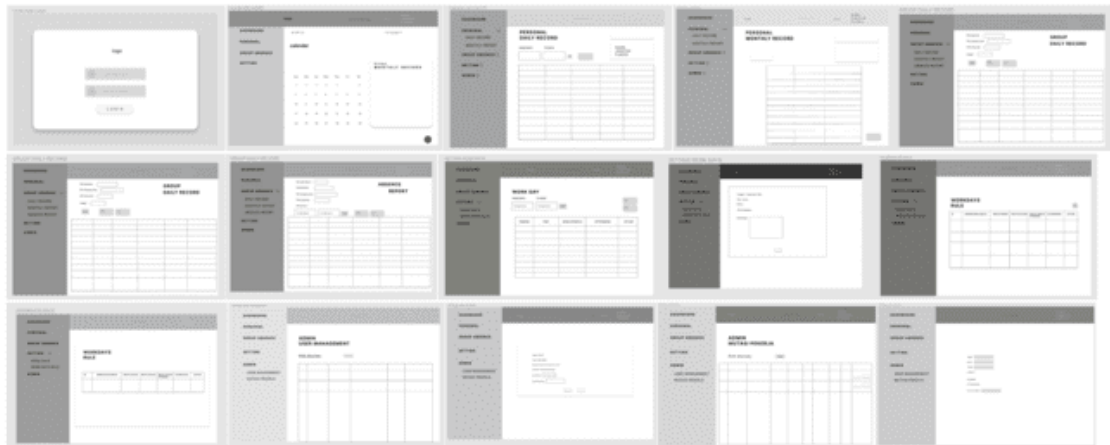
Gambar IV.1. Wawancara bersama siswi SMP Al Mushlih

4.2. Define

Setelah mengidentifikasi permasalahan melalui wawancara, ditemukan bahwasanya pada perancangan absensi yang di bangun diperlukan 3 platform yaitu Siswa, Guru, dan Tata usaha. Di mana pada tiap fitur nya dapat menghasilkan output softfile maupun hardfile yang nantinya dapat menjadi informasi yang dapat digunakan di SMP Al Mushlih. Setelah mengidentifikasi permasalahan tersebut lalu dibuatkan use case diagram yang dapat menjelaskan fitur dari tiap platform sistem aplikasi absensi tersebut.

4.3 Ideate

Setelah di dapatkannya ide dan alur proses sistem *website* absensi, lalu dilakukan *design wireframe* yaitu teknik desain tata letak desain yang dapat memfasilitasi penyediaan kerangka untuk komponen desain, struktur, dan tata letak *interface*, serta validasi elemen.



Gambar IV.2. Hasil *Wireframe*

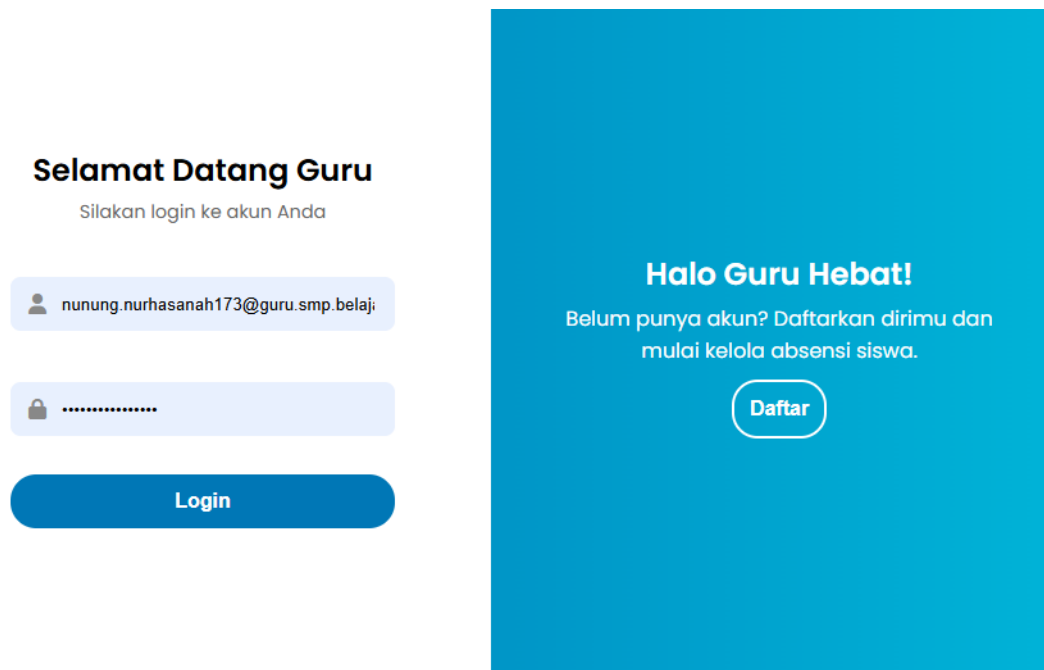
4.4 Prototype

1. Tampilan Daftar dan Login

Guru/Staff tata usaha bisa melakukan pendaftaran terlebih dahulu jika belum memiliki akun e-absensi nya. Melakukan pendaftaran dengan mengisi data Nama Lengkap, E-mail dan Password.

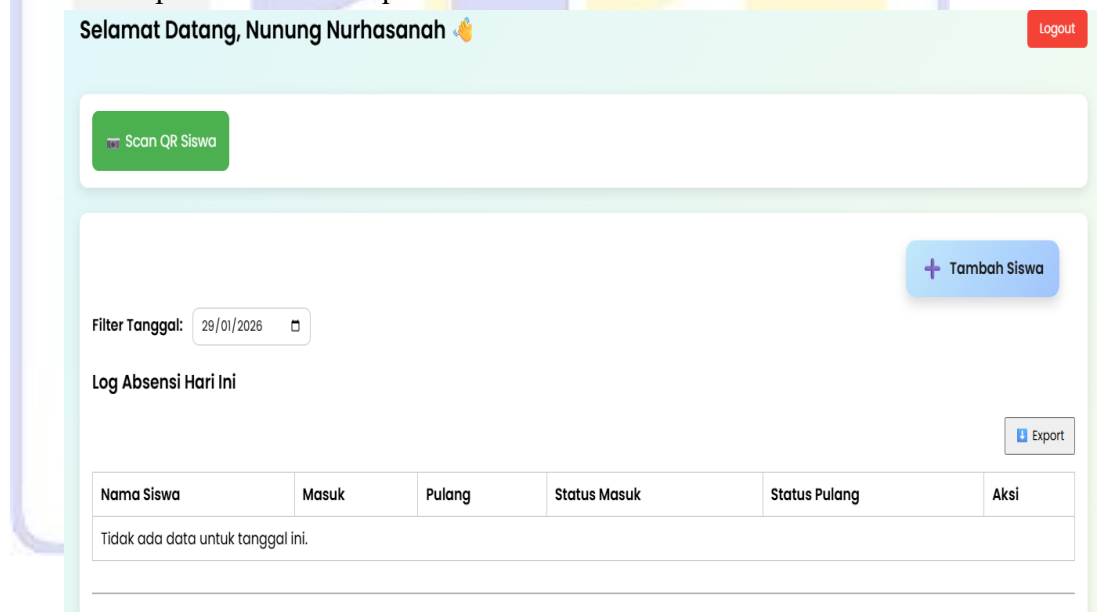
 A prototype of the user registration and login interface. The interface is divided into two main sections. On the left, a blue box contains the text "Sudah Punya Akun?" and "Silakan masuk dan mulai absensi siswa hari ini." with a white "Login" button. On the right, a white box contains the text "Buat Akun Guru" and "Isi data di bawah ini untuk mendaftar". Below this text are three input fields: "Nama Lengkap" (with a person icon), "Email" (with an envelope icon), and "Password" (with a lock icon). At the bottom right of the white box is a blue "Daftar" button.

Gambar IV.3. Menu Daftar akun



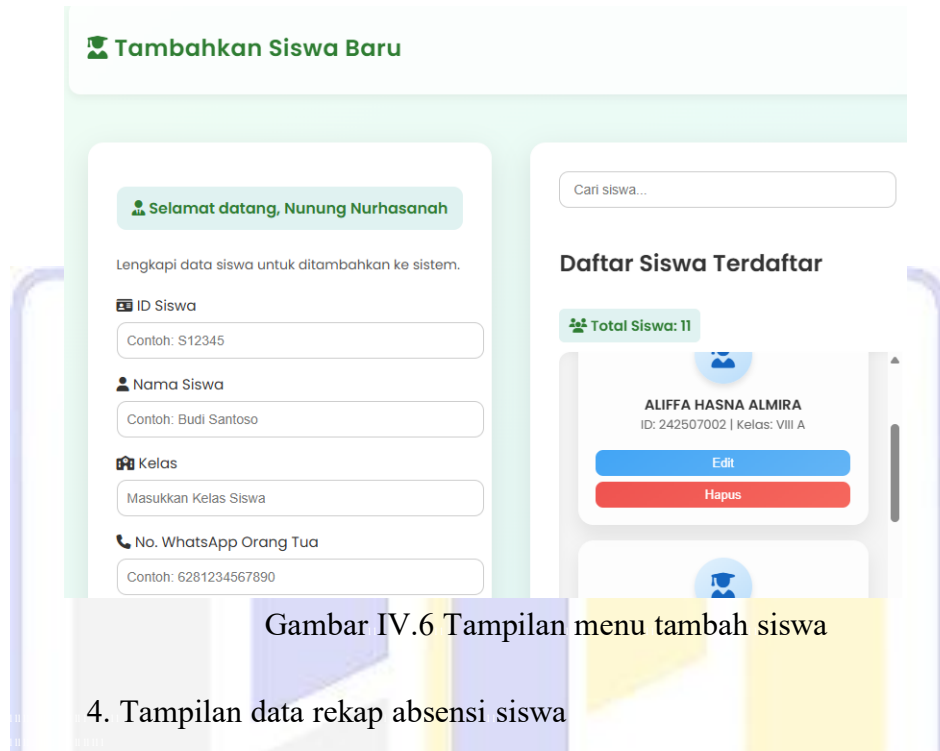
Gambar IV.4 Menu Login

2. Tampilan menu scan qr code untuk melakukan absensi..



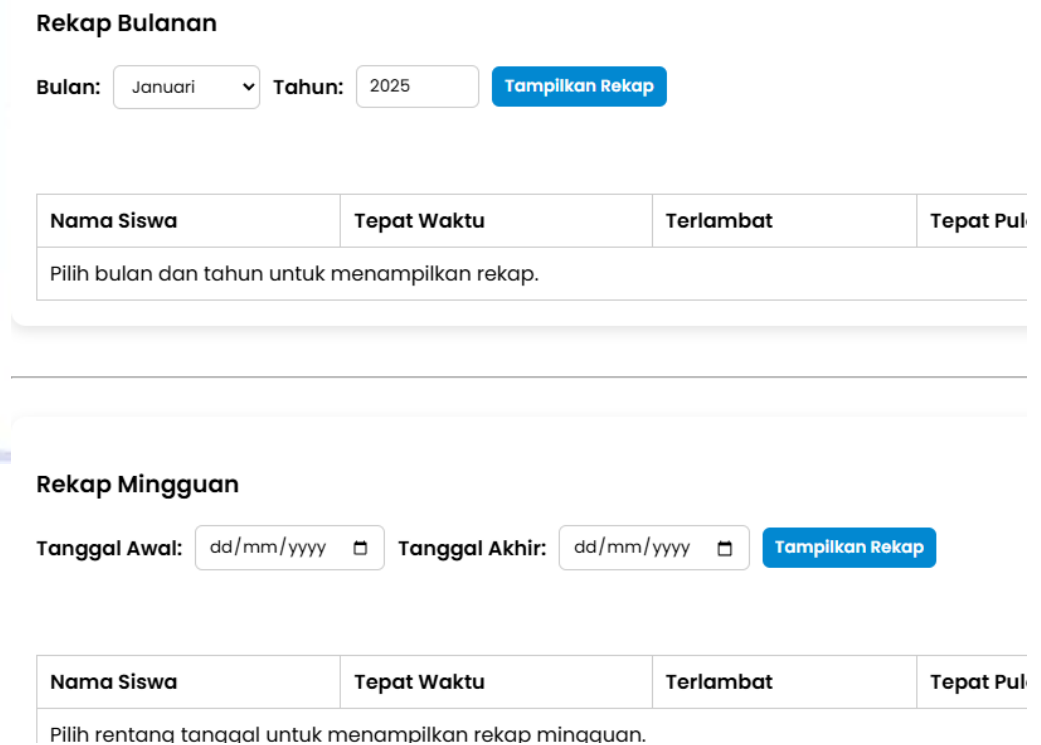
Gambar IV.5 Tampilan scan qr siswa

3. Tampilan menu tambah siswa



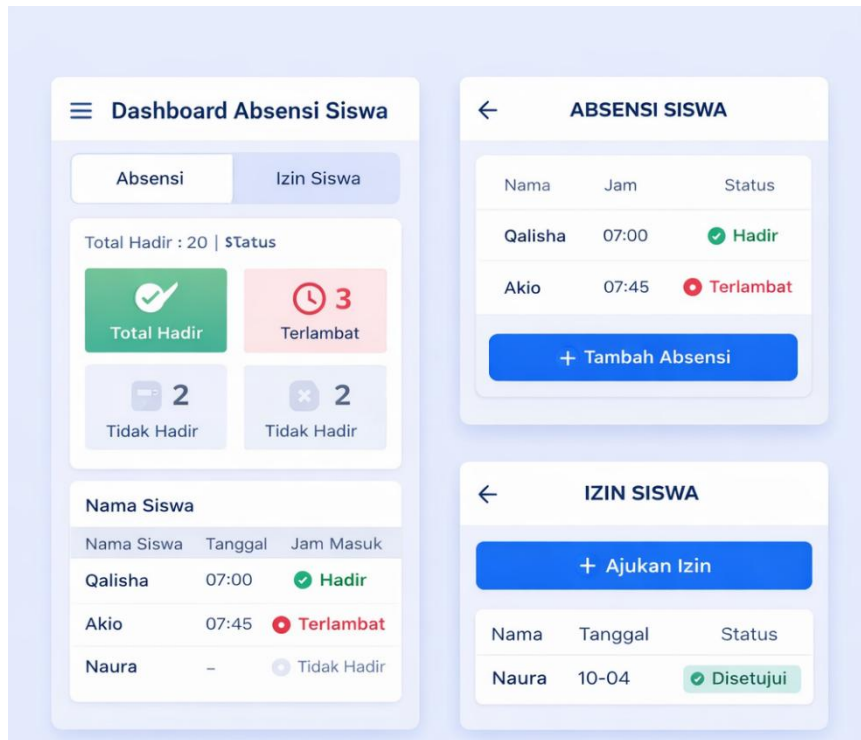
Gambar IV.6 Tampilan menu tambah siswa

4. Tampilan data rekap absensi siswa



Gambar IV.7 Tampilan rekap data siswa

4. Dashboard Absensi Kehadiran



Gambar IV.8 Dashboard Absensi

5. Form Izin Siswa



Gambar IV.9 Tampilan Form izin siswa

h. Uji coba *Usability Testing*

Pada tahapan ini akan dilakukan uji coba pada *prototype* yang sudah dibuat pada sebelumnya dengan menggunakan *usability testing* dengan memberikan kuesioner pengujian *prototype* kepada 20 (duapuluh) orang responden. Calon pengguna tersebut dipilih dari 20 (duapuluh) Siswa. Berikut hasil tanggapan dari 20 (duapuluh) responden yang melakukan pengujian *prototype* pada tabel IV. 1.

Tabel IV. 1 Tabel Hasil Skor Asli

No.	Nama	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1	Ariyo	5	5	5	5	5	5	5	1	4	1
2	Hardian Andi Kusuma	5	3	5	3	5	3	5	3	3	3
3	Risma Cahyani	4	2	4	2	3	2	3	2	4	2
4	Ardi	5	3	5	3	5	2	5	3	5	3
5	Dea Arius Titania	4	5	4	2	4	2	4	5	4	2
6	Yusup	4	5	4	2	5	1	5	5	5	2
7	Salahudin	4	5	4	2	4	2	4	5	3	2
8	Agung Budiyanto	5	5	5	2	5	3	5	2	3	2
9	Muhlis	4	5	4	2	5	3	5	2	4	2
10	Zamghoni	3	3	3	5	3	2	5	3	3	3

	Mukhotob										
11	Itan M Ikban	4	2	4	2	4	3	4	5	4	2
12	Risma	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2
13	Rahayu Eka Mardiana	5	1	5	1	5	1	5	1	4	1
14	Nopinda	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
15	No. Mustajib	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
16	Dwi Bagus	5	1	5	1	4	1	4	1	4	1
17	Rachel	4	2	4	2	5	2	5	2	4	2
18	Fuad Saefurokhman	5	2	5	2	5	1	5	2	4	2
19	Wahyu Gunawan	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3
20	Ariyansyah saputro	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2

Sumber : Data Penelitian (2024)

Skala skor :

1 : Sangat Tidak Setuju

2 : Tidak Setuju

2. : Ragu- ragu

3. : Setuju

5 : Sangat Setuju

Hasil dari kuesioner yang telah diberikan, akan dinilai menggunakan *System*

Usability Scale (SUS) untuk mendapatkan hasil ukur dari *prototype* yang diujikan

kepada calon pengguna. Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan rumus yang

telah ditentukan untuk mendapatkan Skor SUS yaitu :

1. Pertanyaan pada urutan ganjil adalah pertanyaan yang bernada positif. Maka skor yang didapat dari pengguna dikurangi dengan 1. (Skor yang didapat – 1)

2. Pertanyaan urutan genap adalah pertanyaan yang bernada negatif. Maka skor

dihitung dengan 5 yang dikurangi dengan skor yang didapat dari pengguna. (5 – Skor yang didapat)

3. Setelah melakukan perhitungan pada hasil nilai setiap pertanyaan maka semua hasil dijumlahkan dan hasil jumlah tersebut dikali 2,5 untuk mendapatkan nilai setiap responden.

$$\frac{(35*2,5) + (29*2,5) + (36*2,5) + (34*2,5) + (33*2,5)}{5} = 83$$

