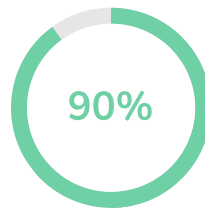


# Plagiarism Scan Report

Report Generated on: Sep 04,2023



Plagiarised



Unique

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Total Words:           | 874      |
| Total Characters:      | 6646     |
| Plagiarized Sentences: | 4        |
| Unique Sentences:      | 36 (90%) |

## Content Checked for Plagiarism

Abstrak - Dengan berkembangnya jaman, peran teknologi informasi sangatlah penting, di mana kita sebagai pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk memudahkan dalam berbagai kegiatan. Salah satunya adalah bidang manufaktur sebagai bidang yang sangat potensial dalam pemanfaatan teknologi demi memudahkan dan mengoptimalkan pekerjaannya. Perwujudannya berupa konsep HR\_Zero yang saat ini sedang menjadi tren dan diupayakan oleh bidang manufaktur untuk memudahkan dalam manajemen data-data karyawan. Permasalahan dari sistem ini belum adanya tingkat usability pada sistem HR Zero sehingga belum ada tolak ukur apakah sistem ini layak atau tidak untuk dipergunakan oleh karyawan yang ada di perusahaan dan belum adanya tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero sehingga belum ada data akurat yang menunjang tingkat usability pada sistem HR Zero. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa tingkat usability pada sistem HR Zero dan menghitung tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode WEBUSE dan Heuristic Evaluation. Hasil pengujian WEBUSE pada sistem HR Zero didapatkan level usability "GOOD", dengan kategori Context, Organisation & Readability sebesar 0,77, kategori Navigation and Links sebesar 0.67, kategori Desain Userinterface sebesar 0,61, dan kategori Performance dan Effectiveness sebesar 0.69, namun terdapat nilai yang paling rendah dari semua kategori yaitu pada kategori Desain Userinterface yang memerlukan perbaikan sehingga tampilan desain akan lebih menarik bagi para pengguna. Pada hasil evaluasi heuristik didapatkan pelanggaran pada keenam prinsip heuristik pada sistem HR Zero dengan masalah teridentifikasi terbanyak ditemukan pada Consistency and standards, Match between system and the real world, dan Flexibility and efficiency of use. Untuk itu, diperlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut

Dengan berkembangnya jaman sekarang ini peran teknologi informasi sangatlah penting, di mana kita sebagai pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan hanya sekali klik. Informasi yang diolah tidak hanya teks, gambar, video namun bisa berbentuk multimedia, kita dapat memanfaatkan komputer dengan berbagai cara, mulai menulis, menggambar, edit foto, memutar video atau lagu sampai dengan menganalisis data penelitian maupun mengatasi masalah-masalah lainnya. Contoh penerapan teknologi informasi di bidang masyarakat, bidang industri, pendidikan dan pelatihan, manajemen dan bisnis, kepolisian dan government (pemerintahan)(Sutarman, 2019). Salah satunya adalah bidang manufaktur sebagai bidang yang sangat potensial dalam pemanfaatan teknologi demi memudahkan dan mengoptimalkan pekerjaannya. Perwujudannya berupa konsep HR\_Zero yang saat ini sedang menjadi tren dan diupayakan oleh bidang manufaktur untuk memudahkan dalam manajemen data-data karyawan.

Sistem HR Zero merupakan sistem yang dirancang untuk memberikan informasi mengenai data masing-masing karyawan. Tujuannya untuk memudahkan karyawan dalam memonitoring data-data karyawan seperti absen in dan out, pengajuan cuti, kalkulasi overtime, dan lain sebagainya. Dengan adanya sistem ini para karyawan dapat melihat finger in dan out. Selain itu juga proses pengajuan cuti tidak lagi menggunakan paper based melainkan menggunakan sistem yang sudah terkomputerisasi. Namun kegunaan aplikasi ini belum terukur dari segi kemudahan dalam menjalankan sistem HR Zero tersebut. Agar sebuah aplikasi berbasis mobile dapat digunakan dan diterima para karyawan dengan baik, pertama-tama haruslah memiliki tingkat usability yang baik. Evaluasi usability dilakukan untuk mengetahui seberapa kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna.

PT. XYZ adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang manufaktur otomotif asal Jepang yang memproduksi spare part untuk industri otomotif dengan proses stamping dan perakitan welding. Lokasi PT XYZ berada di Karawang. Dalam manajemen presensi kehadiran, PT XYZ menyediakan sistem yang dipergunakan para karyawan untuk memonitoring setiap karyawan melakukan finger in ataupun out. Dengan adanya sistem yang bernama HR Zero tersebut dapat memudahkan para karyawan dalam memonitoring data absensi. Masalah yang terjadi pada PT XYZ yakni belum adanya tingkat usability pada sistem HR Zero sehingga belum ada tolak ukur apakah sistem ini layak atau tidak untuk dipergunakan oleh semua karyawan yang ada di perusahaan. Selain itu juga, belum adanya tingkat presentase kelayakan pada sistem HR Zero sehingga belum ada data akurat yang menunjang tingkat usability pada sistem HR Zero. Dengan dilakukannya proses usability pada sistem HR Zero tidak menutup kemungkinan adanya masalah yang terjadi pada proses usability tersebut. Maka dari itu untuk menganalisa masalah yang terjadi pada proses usability, penulis mengacu pada 10 prinsip heuristic sehingga terwujud perbaikan yang diharapkan.

Pada penelitian (Rachman et al., 2022) yang berjudul : “Usability Evaluation Simak Siliwangi University Using Heuristic Evaluation And Webuse Approach”. Pengalaman pengguna dalam menggunakan dan mengoperasikannya dapat menjadi tolak ukur penerimaan terhadap SIMAK. Berdasarkan penelitian terdahulu dinyatakan bahwa SIMAK masih belum memenuhi harapan dari pengguna. Oleh karena itu, dalam penelitian ini dilakukan evaluasi usability berdasarkan pendekatan Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation (WEBUSE).

Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah Heuristic Evaluation atau metode Evaluasi Heuristic dan metode Webuse. Metode Heuristic Evaluation ini digunakan untuk dapat menemukan masalah usability yang ada pada sistem HR Zero , dengan mengacu pada 10 prinsip heuristic sehingga dapat dihasilkan perbaikan yang dibutuhkan (Putra et al., 2020). Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) merupakan sebuah metode evaluasi usability metode evaluasi yang berupa sebuah kuesioner evaluasi berbasis web yang memungkinkan pengguna dapat menilai kegunaan dari situs web yang akan dievaluasi (Fahri et al., 2021). Pada penelitian ini, Webuse dilakukan bersamaan dengan penggunaan metode Evaluasi Heuristic.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode Webuse sebagai user based method untuk mengevaluasi penilaian pengguna terhadap aplikasi HR Zero dan untuk menunjang hasil usability yang ingin didapatkan akan digunakan Heuristic Evaluation sebagai expert based method. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengevaluasi tingkat usability pada sistem HR Zero dan dapat diterima baik oleh semua pihak

**Evaluasi Kualitas Usability Antara Aplikasi InDriver dan ...**

Untuk itu, diperlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut  
<http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id/index.php/stmsi/article/download/2001/482>

100%

**PENGANTAR TEKNOLOGI INFORMASI - Page 5 - Google Books Result**

Dengan berkembangnya jaman sekarang ini peran teknologi informasi sangatlah penting, di mana kita sebagai pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan hanya sekali klik.  
<https://books.google.com/books?id=NnnSEAAQBAJ>

100%

**Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan ...**

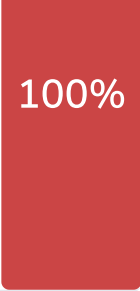
Evaluasi usability dilakukan untuk mengetahui seberapa kesesuaian aplikasi dengan kebutuhan pengguna.  
<https://123dok.com/document/g2kwjkpg-analisis-usability-aplikasi-pemesanan-layanan-menggunakan-heuristic-evaluation.html>

100%

Analisis Usability Aplikasi Mobile Pemesanan Layanan ...

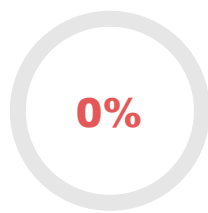
untuk menunjang hasil usability yang ingin didapatkan akan digunakan Heuristic Evaluation sebagai expert based method.

<https://123dok.com/document/q2kwjkpq-analisis-usability-aplikasi-pemesanan-layanan-menggunakan-heuristic-evaluation.html>



# Plagiarism Scan Report

Report Generated on: Sep 04,2023



Plagiarised



Unique

|                        |           |
|------------------------|-----------|
| Total Words:           | 807       |
| Total Characters:      | 6420      |
| Plagiarized Sentences: | 0         |
| Unique Sentences:      | 35 (100%) |

## Content Checked for Plagiarism

### Tahapan Penelitian

Penelitian ini memerlukan beberapa langkah untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Adapun langkah-langkah penyusunan skripsi yang dilakukan ditunjukkan pada Gambar 1.

Sumber: Hasil Penelitian(2023)

### Gambar 1. Tahapan Penelitian

#### Studi Literatur

Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi sumber-sumber literatur yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, artikel, laporan penelitian, atau dokumen-dokumen teknis terkait penelitian menentukan tingkat usability pada sistem informasi menggunakan metode WEBUSE dan metode Heuristic Evaluation.

#### Penentuan Metode Evaluasi

Pada tahap ini penulis menggunakan metode WEBUSE dan metode Heuristic Evaluation dalam melakukan penelitian pada sistem HR Zero. Metode WEBUSE digunakan untuk mengumpulkan tanggapan responden dari kuesioner penelitian berbasis web sehingga akan menemukan kelebihan dan kekurangan dari sistem HR Zero. Sedangkan metode Heuristic Evaluation digunakan untuk menemukan masalah usability dalam desain user interface berdasarkan hasil pemeriksaan dan penilaian terhadap kepatuhan dengan prinsip usability yang diakui.

#### Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, penulis mengumpulkan data pada objek penelitian dengan menggunakan metode sebagai berikut:

##### Observasi

Proses ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana sistem HR Zero beroperasi, proses penginputan data karyawan, kebijakan yang ditetapkan, dan penggunaan yang dilakukan oleh para karyawan.

##### Wawancara

Wawancara disini bertujuan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dari pihak terkait mengenai penggunaan sistem HR Zero, proses penginputan data karyawan, kebijakan yang ditetapkan serta memahami pandangan para karyawan terhadap kelayakan dari sistem HR Zero yang akan diteliti.

##### Kuesioner

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data secara sistematis dan mendapatkan tanggapan dari responden terkait penggunaan sistem HR Zero, kebijakan yang ditetapkan, dan tanggapan para karyawan terhadap sistem yang akan diteliti. Untuk itu penulis melakukan pengumpulan kuesioner dan menentukan bobot nilai pada setiap pertanyaan yang akan digunakan untuk menentukan level pada setiap aspek yang akan diukur. Dari data yang telah didapatkan, jumlah populasi sebanyak 314 orang maka jumlah sampel ditentukan dengan menggunakan rumus Slovin sebagai berikut:

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Keterangan:

n : ukuran sampel/jumlah responden

N : ukuran populasi

e : presentasi kelonggaran ketelitian pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir,  $e=0,1$

$$\begin{aligned}
 n &= 314 / (1 + 314 \cdot [0,1])^2 \\
 &= 314 / (1 + 3,15) \\
 &= 75,9 \text{ (dibulatkan 100)}
 \end{aligned}$$

Dari perhitungan di atas maka didapatkan jumlah sampel sebanyak 100 responden yang akan mengisi kuesioner.

Tabel 1

Bobot Kuesioner

Sumber:(Riyadi, 2019)

### Analisis Data

Pada proses ini penulis melakukan analisis data dan penelitian pada sistem HR Zero. Berdasarkan data yang terkumpul, penulis melakukan perhitungan tingkat level usability pada sistem HR Zero dengan menggunakan metode metode WEBUSE dan metode Heuristic Evaluation.

### Rekomendasi

Pada tahap ini penulis memberikan rekomendasi perbaikan atas apa yang telah diteliti berdasarkan hasil peneitian sehingga terwujudnya perbaikan yang akan memberikan dampak positif pada penggunaan sistem HR Zero.

### Kesimpulan

Selanjutnya akan dihasilkan kesimpulan dari penelitian mengenai evaluasi usability ini. Kesimpulan berisi tingkat usability dari sistem HR Zero, masalah-masalah apa yang ditemukan berkaitan dengan usability sistem tersebut beserta rekomendasinya untuk meningkatkan usability sistem.

### Metode Penelitian

#### Pengumpulan Data Evaluasi WEBUSE

Pengujian skenario dan pengisian kuesioner pada responden akan dilakukan di tahap ini. Responden dipilih dengan metode purposive random sampling dan ukuran sampel ditentukan dengan rumus slovin dimana responden untuk evaluasi sistem merupakan hasil perhitungan sampel sedangkan kuesioner dibuat dengan standar metode WEBUSE dengan menggunakan 4 variabel.

Sumber: (Dewi et al., 2018)

Gambar 2. Hubungan Variabel

Setelah mendapatkan jawaban dari responden, maka hasil dari bobot jawaban akan diubah ke dalam perhitungan merit.

Tabel 2.

Kesesuaian Merit dengan Pilihan Jawaban Kuesioner

Pilihan Sangat Tidak Setuju Tidak Setuju

Netral

Setuju Sangat Setuju

Merit 0 0,25 0,5 0,75 1

Sumber:(Fuad et al., 2018)

Selanjutnya menentukan point usability berdasarkan hasil pengumpulan data kuesioner dengan rumus :

$$\text{Point Usability} = (\sum \text{Merit untuk setaip pertanyaan kategori}) / (\text{Jumlah pertanyaan @})$$

Hasil dari point usability adalah nilai rata-rata dari keempat kategori yang selanjutnya akan disimpulkan menjadi level usability.

Tabel 3.  
Hubungan Poin Usability dengan Level Usability  
Sumber:(Karaman, 2020)

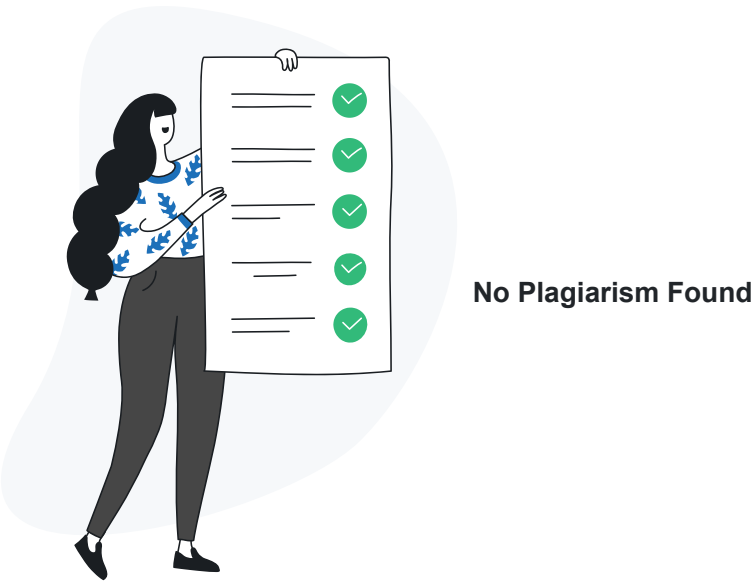
Pengumpulan Data Evaluasi Heuristic Evaluation  
Penelitian akan menggunakan 3 evaluator dengan expertise: usability, user experience, dan user interface untuk mengisi borang evaluasi yang di dalamnya terdapat skenario heuristik fungsi aplikasi bagi pengguna dimana skenario harus diselesaikan oleh evaluator sebelum evaluator melakukan analisis permasalahan heuristik pada aplikasi.

Analisa Data  
Analisa Data Evaluasi WEBUSE  
Perhitungan dilakukan dengan mengubah menjadi merit menurut standar kesesuaian merit seperti pada Tabel 2. Analisis dilakukan pada setiap pernyataan berdasarkan nilai merit yang didapat. Lalu dari hasil perhitungan merit setiap responden diubah menjadi rata-rata (mean value) setiap responden. Selanjutnya melakukan perhitungan rata-rata semua responden untuk mendapatkan mean value variabel. Mean value yang didapat akan menjadi poin usability variabel yang akan digunakan untuk mendapatkan level usability.

Analisa Data Evaluasi Heuristic Evaluation  
Analisis data dilakukan dengan metode pengelompokan data. Hasil evaluasi kesalahan atau masalah yang telah ditemukan oleh evaluator akan dikelompokkan sesuai masalah heuristik yang diberi kode yang bersangkutan dengan kesalahan atau masalah tersebut seperti pada Tabel 3. Hasilnya akan dikelola dengan menggunakan pendekatan analisis statistik menggunakan persentase, sehingga ditemukan persentase poin heuristik dari permasalahan terbesar/tertinggi. Kemudian melakukan analisis lebih lanjut pada poin-poin tersebut dengan tujuan mencari sumber masalah dan memberikan saran atas kesalahan atau masalah yang ada.

Tabel 4. Kode Heuristik

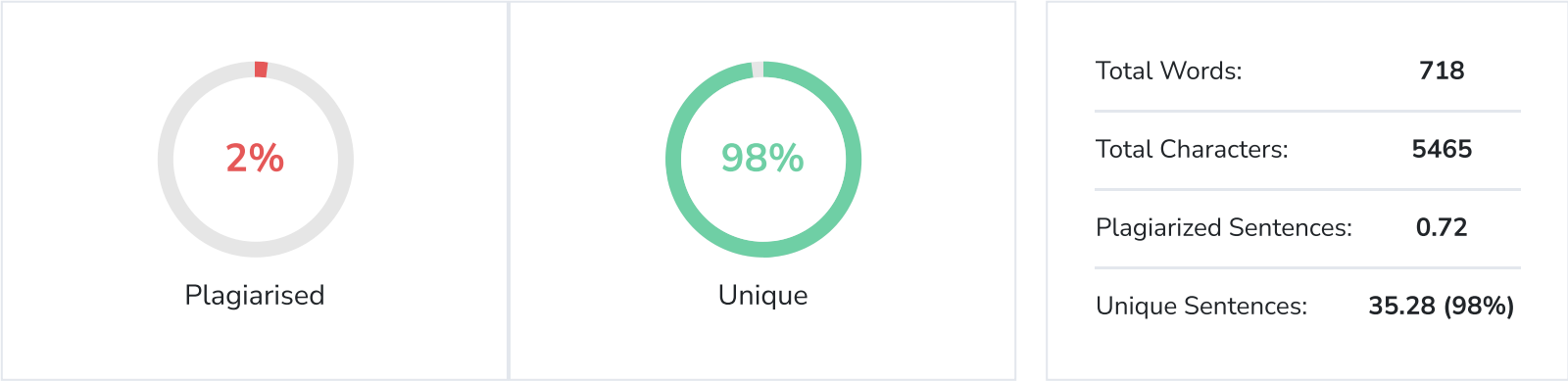
Sumber:(Oktafina et al., 2021)





# Plagiarism Scan Report

Report Generated on: Sep 04,2023



## Content Checked for Plagiarism

### 1. Hasil Evaluasi WEBUSE

#### a. Kategori Context, Organisation & Readability (X1)

Pada kategori Context, Organisation & Readability terdapat 3 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin usability dan level usability pada kategori Context, Organisation & Readability.

Hasil perhitungan pada kategori Context, Organisation & Readability didapat poin usability sebesar 0,77 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa konten sistem HR Zero sudah memenuhi kebutuhan pengguna dalam mengakses sistem. Selain itu juga bahasa yang digunakan pada sistem mudah dipahami dan dibaca oleh pengguna.

#### b. Kategori Navigation and Links

Pada kategori Navigation and Links terdapat 2 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin usability dan level usability pada kategori Navigation and Links.

Hasil perhitungan pada kategori Navigation and Links didapat poin usability sebesar 0,67 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa navigasi dan tombol penghubung pada sistem HR Zero dapat digunakan dengan baik.

#### c. Kategori Desain Userinterface

Pada kategori Desain Userinterface terdapat 2 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin usability dan level usability pada kategori Desain Userinterface.

Hasil perhitungan pada kategori Desain Userinterface didapat poin usability sebesar 0,61 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa desain antar muka pengguna cukup dibilang baik karena masih berada pada level “GOOD”. Akan tetapi pada kategori Desain Userinterface memiliki nilai yang paling rendah diantara kategori lainnya. Hali ini menunjukkan adanya masalah usability pada Desain Userinterface yang perlu diperbaiki sehingga sistem dapat memiliki tingkat usability yang baik.

#### d. Kategori Performance dan Effectiveness

Pada kategori Performance dan Effectiveness terdapat 10 pertanyaan yang diajukan berdasarkan 100 sampel untuk mengisi kuesioner. Perhitungan bertujuan untuk mencari poin usability dan level usability pada kategori Performance dan Effectiveness.

Hasil perhitungan pada kategori Performance dan Effectiveness didapat poin usability sebesar 0,69 dengan level berada pada tingkatan “GOOD”. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kinerja dan efektivitas dari sistem HR Zero telah terorganisis cukup baik.

Berikut adalah tabel perbandingan dari setiap kategori:

Tabel 5. Tabel Hasil Evaluasi WEBUSE

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

### 2. Hasil Evaluasi Heuristic Evaluation

Evaluasi Heuristik dilakukan dengan menggunakan 3 evaluator yang telah dipilih seperti pada Tabel 5. untuk mengevaluasi masalah usability pada sistem HR Zero.

Tabel 6. Profile Evaluator

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

3. Identifikasi Masalah Heuristic

Dari hasil pengujian evaluasi heuristic didapat 9 masalah yang ditemukan pada sistem HR Zero. Data hasil evaluasi kesalahan atau masalah ini kemudian dikelompokkan dan diidentifikasi dengan kode heuristic. Berikut ini tabel identifikasi masalah yang telah ditemukan.

Tabel 7. Identifikasi Masalah Heuristik

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

Tabel 8. Skala Saverity Rating

Sumber:(Aziza, 2019)

Dari hasil evaluasi heuristic menunjukkan bahwa yang memiliki nilai severity rating bernilai 4 (Flexibility and efficiency of use) menunjukkan bahwa masalah dinilai harus diperbaiki sebelum sistem diluncurkan. Oleh karena itu perlu adanya rekomendasi-rekomendasi yang menunjang perbaikan dalam sistem HR Zero.

4. Pengelompokan Masalah

Hasil dari penelitian sistem HR Zero menggunakan metode WEBUSE dan Heuristic Evaluation dikelompokkan berdasarkan penemuan-penemuan masalah yang berkaitan dengan usability.

Tabel 9. Pengelompokan Masalah Usability

Sumber: Hasil Penelitian, 2023

5. Rekomendasi

Setelah mengetahui masalah-masalah usability, akan disusun rekomendasi yang mengacu pada sebuah perbaikan apa saja yang umum dan paling umum digunakan dan yang terbaik untuk mendesain sebuah website. Maka hasil rekomendasi untuk masalah yang ditemukan dapat dilihat pada tabel 9. berikut ini:

Tabel 10. Hasil Rekomendasi

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil pengujian WEBUSE pada sistem HR Zero didapatkan level usability “GOOD”, dengan poin kategori Context, Organisation & Readability sebesar 0,77, kategori Navigation and Links sebesar 0.67, kategori Desain Userinterface sebesar 0,61, dan kategori Performance dan Effectiveness sebesar 0.69, namun terdapat nilai yang paling rendah dari semua kategori yaitu pada kategori Desain Userinterface yang memerlukan perbaikan sehingga tampilan desain akan lebih menarik bagi para pengguna.
2. Pada hasil evaluasi heuristic didapatkan pelanggaran pada keenam prinsip heuristic pada sistem HR Zero. Berdasarkan tingkat Saverity Rating, masalah teridentifikasi terbanyak ditemukan pada Flexibility and efficiency of use dan Match between system and the real world. Sehingga memerlukan perbaikan terhadap pelanggaran tersebut.
3. Pada sistem HR Zero ditemukan masalah seputar tombol dan navigasi, ketidakadaan pencegahan error dan tidak lengkapnya halaman bantuan dan dokumentasi sehingga perlu perbaikan desain tombol pada tombol yang membingungkan sehingga kurang intuitif, serta penyediaan informasi yang sesuai pada halaman dokumentasi

Penggunaan Alat Peraga Multy Board Untuk Meningkatkan ...

Berdasarkan analisis penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

100%



