

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi, sistem absensi di rancang dengan berbagai kecanggihhan. Di Indonesia sendiri memiliki berbagai macam cara untuk mencatat kehadiran mahasiswa yaitu dengan Sistem Absensi Digital, Sistem Absensi Sidik Jari, Sistem Absensi Berbasis Web, Sistem Absensi Magnetic Card serta Sistem Absensi Biometrik.[1] Sistem absensi memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari karena salah satu indikator kredibilitas seseorang dapat dilihat dari tingkat kehadirannya terutama dilingkungan sekolah, universitas, pabrik, perkantoran, rumah sakit dan tempat lain yang membutuhkan absensi. Agar sistem perkuliahan dapat berjalan dengan baik, maka diperlukan pencatatan kehadiran atau absensi mahasiswa yang akurat. Pencatatan kehadiran mahasiswa digunakan sebagai syarat untuk mengikuti UTS (Ujian Tengah Semester) dan UAS (Ujian Akhir Semester) yaitu minimal 85% mahasiswa harus menghadiri perkuliahan. Selain itu, pencatatan kehadiran mahasiswa digunakan sebagai catatan bahwa mahasiswa tersebut mengikuti perkuliahan serta dapat digunakan sebagai bahan pembandingan prestasi mahasiswa.[2]

Khususnya untuk mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, yang memiliki dua cara dalam sistem absensi yakni pertama, sistem absensi digital menggunakan QR Code, yang mana tiap mahasiswa bisa melakukan absensi dari aplikasi yang ada di *playstore*. Kedua, dengan sistem magnetic card yang

menggunakan *Member Card* atau Kartu Mahasiswa dengan cara menggesekkan card tersebut ke mesin absensi yang disediakan di setiap ruang kelas atau laboratorium setelah di buka oleh dosen. Dengan adanya dua sistem absensi ini, penulis ingin melakukan pengukuran *usability* secara umum bagaimana penilaian pengguna terhadap dua sistem cara absensi yang diterapkan kampus Universitas Amikom Yogyakarta dengan mengambil sampel kuisioner dari mahasiswa jurusan Sistem Informasi (SI) angkatan tahun 2016. *Usability* digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan serta ukuran keberhasilan suatu sistem atau peralatan.

International Standard Organization (ISO) mendefinisikan *usability* sebagai "*The Extent to which a product can be used by specified users to achieve specified goals with effectiveness, efficiency and satisfaction in a specified context of use*"[3]. Dengan kata lain sejauh mana sebuah produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi dan kepuasan dalam sebuah konteks penggunaan tertentu.

Pengujian *usability* dijalankan untuk mengetahui seberapa efektif, efisien dan memuaskan menurut penggunanya. Ada beberapa kuesioner penilaian *usability* yang siap digunakan seperti dikemukakan oleh Garcia [4], antara lain: SUS (*System Usability Scale*), QUIS (*Questionnaire for User Interface Satisfaction*), SUMI (*Software Usability Measurement Inventory*).

SUS dikembangkan sebagai sebuah pengukuran *usability* yang "*quick and dirty*". Survei terdiri dari 10 pertanyaan; masing-masing memiliki 5 poin Likert sebagai tanggapan. Output SUS berupa skor yang tampak mudah dipahami,

dengan *range* dari 0 hingga 100, dengan semakin besar skor berarti semakin baik *usability*-nya[5]. *System Usability Scale* (SUS) adalah salah satu metode uji pengguna yang menyediakan alat ukur yang dapat diandalkan dan digunakan untuk melakukan evaluasi berbagai jenis produk ataupun layanan, termasuk di dalamnya *hardware*, *software*, perangkat *mobile*, *website*, dan aplikasi.[6]

Dari penjelasan di atas, penulis ingin mengetahui ke efektifan sistem absensi tersebut. Dengan membuat skripsi yang berjudul “Analisis Mengukur Kebergunaan Sistem Presensi Mahasiswa dengan Menggunakan *System Usability Scale* (SUS) di Universitas AMIKOM Yogyakarta”

### 1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, didapat perumusan masalah yakni:

1. Bagaimana perbandingan keefektifan kebergunaan sistem absensi menggunakan *QR Code* dan *Member Card* pada mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta?
2. Mana yang lebih baik dari sistem absensi menggunakan *QR code* dan *Member Card* di Universitas AMIKOM Yogyakarta?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang dibahas, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada :

1. *Tools* Presensi Perkuliahan dengan *QR Code* dan *Member Card*
2. Hanya menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS)
3. Data sampel kuisioner hanya pada mahasiswa jurusan Sistem Informasi (SI) angkatan tahun 2016 di Universitas Amikom Yogyakarta

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan melakukan analisis kebergunaan sistem presensi mahasiswa ini adalah :

1. untuk mengetahui seberapa besar nilai akurasi sistem absensi berbasis *digital* dan *magnetic card* pada absensi mahasiswa.
2. Untuk mengetahui sistem absensi yang lebih efektif, efisien, dan memenuhi kepuasan pengguna.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini yakni menghasilkan kabar baik untuk Direktorat Akademik Kemahasiswaan tentang keefektifan dan efisiensi dari sistem absensi yang diterapkan oleh Universitas AMIKOM Yogyakarta.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *system usability scale* dengan data kualitatif dan kuantitatif dikarenakan untuk dapat mengetahui seberapa jauh sistem presensi atau absensi dapat dengan mudah digunakan oleh mahasiswa serta mengetahui keefektifan sistem presensi mahasiswa di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang akan digunakan, tahapan penelitian mulai dari studi literatur sampai dengan hasil dari penelitian yang berupa kesimpulan dan saran.

#### **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, permasalahan, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang gambaran pengertian sistem presensi secara umum dan yang diterapkan Universitas AMIKOM Yogyakarta, serta memuat tentang metode *System Usability Scale (SUS)*.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan *variabel* penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian, dan prosedur analisis data.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini berisi analisis dari hasil pengolahan data dan pembahasan mengenai efektivitas, efisiensi pada sistem presensi *QR Code* dan *Member Card* yang diterapkan oleh Universitas AMIKOM Yogyakarta.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan beberapa kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.