

Bimbingan Teknis Penggunaan Aplikasi Absensi Karyawan Pada CV. Alam Raya Bali

I Ketut Widhi Adnyana¹, Ni Kadek Ariasih², Santi Ika Murpratiwi³,
Made Dona Wahyu Aristana⁴, I Gede Made Yudi Antara⁵

¹Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika & Komputer, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM BALI

^{2,3,4}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi & Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia

⁵Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Teknologi & Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia

*e-mail: widhiadnyana@stikom-bali.ac.id¹, kdariasih@instiki.ac.id², santiika@instiki.ac.id³,
aristana@instiki.ac.id⁴, yudi.antara@instiki.ac.id⁵

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
15.08.2022	24.08.2022	29.08.2022	24.09.2022

Abstract: *The need for fast and real-time information is needed by all fields, including the operations of a company. Today's fast and accurate access, supported by mobile technology, requires companies to be computerized. One of the things that is helped by the existence of mobile technology is the company's attendance system. CV. Alam Raya Bali is a company engaged in environmental technology. CV. Alam Raya Bali already uses an android-based attendance application. However, a problem arises, namely that almost all company employees are confused about operating the attendance application and have not been able to operate the application optimally. So that it is necessary to train the use of an Android-based attendance application for field employees, partners and company teams. From the results of the evaluation conducted using the System Usability Scale method, the results were quite satisfactory where 55.4% of participants said they understood very easily the use of the application and 44.6% of other participants stated that it was easy to use the attendance application.*

Keywords: Attendance, training, System Usability Scale, android

Abstrak: Kebutuhan informasi yang cepat dan realtime sangat dibutuhkan oleh semua bidang termasuk operasional sebuah perusahaan. Akses yang cepat dan akurat saat ini, didukung dengan adanya teknologi mobile menuntut perusahaan untuk terkomputerisasi. Salah satu yang terbantu dengan adanya teknologi mobile adalah sistem absensi di perusahaan. CV. Alam Raya Bali merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi lingkungan. CV. Alam Raya Bali sudah menggunakan aplikasi absensi berbasis android. Namun muncul permasalahan yaitu hampir semua karyawan perusahaan mengalami kebingungan mengoperasikan aplikasi absensi tersebut dan belum bisa mengoperasikan aplikasi dengan maksimal. Sehingga diperlukan training penggunaan aplikasi absensi berbasis android kepada karyawan lapangan, mitra dan tim perusahaan. Dari hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan metode System Usability Scale didapatkan hasil yang cukup memuaskan dimana 55,4% peserta mengatakan memahami dengan sangat mudah penggunaan aplikasi dan 44,6 % peserta lainnya menyatakan mudah menggunakan aplikasi absensi.

Kata kunci: Absensi, Training, System Usability Scale, Android

1. PENDAHULUAN

Perkembangan dunia teknologi informasi saat ini semakin cepat memasuki berbagai bidang, sehingga kini semakin banyak perusahaan yang berusaha meningkatkan usahanya terutama dalam bidang bisnis yang sangat berkaitan erat dengan teknologi informasi itu sendiri. Hal ini didukung oleh pernyataan bahwa Kegunaan komputer pada aplikasi bisnis adalah untuk menyediakan informasi dengan cepat dan tepat. Informasi ini ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu perusahaan. Jika di dalam suatu perusahaan, informasi tersebut terhenti atau terhambat, maka sistem perusahaan akan menjadi lusuh (Hartono, 2005). Salah satu perkembangan teknologi informasi yang penting adalah semakin dibutuhkannya penggunaan alat pengolah data yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan (Suri & Puspaningrum, 2020) (Mulia, 2020).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga terjadi di Indonesia. Kebutuhan informasi yang cepat dan *realtime* sangat dibutuhkan oleh semua bidang termasuk operasional sebuah perusahaan. Akses yang cepat dan akurat saat ini, didukung dengan adanya teknologi *mobile* menuntut perusahaan untuk terkomputerisasi. Salah satu yang terbantu dengan adanya teknologi *mobile* adalah sistem absensi di perusahaan (Pratama, stoningtyas, & Rasywir, 2019). Absensi merupakan ketidak hadirannya karyawan saat yang bersangkutan dijadwalkan bekerja (Harumy, Sitorus, & Lubis, 2018). Tidak dapat disangkal bahwa kebutuhan rekap absensi, lemburan, dan uang makan karyawan akan efisien,

efektif, dan mudah jika diimplementasikan dalam sistem informasi absensi karyawan berbasis Android. Hal ini didukung dengan beberapa permasalahan yang sering terjadi yaitu komplain dari mitra terkait kehadiran dan keberadaan karyawan, susahnya rekapitulasi gaji karyawan, hingga manipulasi absensi yang sering dilakukan oleh karyawan.

CV. Alam Raya Bali merupakan perusahaan yang bergerak di bidang teknologi lingkungan. Perusahaan ini didirikan oleh dua orang insinyur lingkungan dan sipil yang berbakat di bidangnya. Konsultan lingkungan, konstruksi bangunan, hingga fasilitas pengelolaan air limbah yang didukung dengan tenaga ahli yang memadai merupakan layanan yang disediakan oleh CV. Alam Raya Bali dalam memenuhi kebutuhan mitra. Mitra perusahaan meliputi hotel, villa, maupun perusahaan di wilayah Bali dan sekitarnya. Dengan banyaknya proyek yang dikerjakan, membuat CV. Alam Raya Bali harus mampu melakukan manajemen karyawan dengan baik. Salah satu hal yang perlu dilakukan dalam memanajemen karyawan adalah dengan melakukan monitoring kerja karyawan dimulai dari yang paling dasar adalah monitoring kehadiran karyawan melalui absensi.

Saat ini sudah terdapat sistem absensi yang dilakukan secara manual yaitu dengan pencatatan manual jam datang dan jam pulang karyawan yang disertai dengan deskripsi pekerjaan yang telah dilakukan hari tersebut tetapi ada masalah yang sering terjadi, dimana karyawan yang bertugas di luar kantor utama CV. Alam Raya Bali atau yang biasa disebut karyawan lapangan sering mendapat komplain dari mitra karena ketidakhadiran yang tidak tepat waktu maupun pekerjaan yang tidak selesai sesuai dengan *timeline*. Hal ini mempengaruhi kepercayaan mitra terhadap perusahaan dari segi faktor eksternal dan dari segi internal perusahaan sulit mendisiplinkan karyawan karena tidak memiliki bukti ketidakhadiran karyawan lapangan. Maka dari itu perlu adanya sistem yang menjembatani antara pekerja, mitra, dan perusahaan untuk membantu proses pencatatan pekerjaan. Sistem dibangun dalam bentuk aplikasi *mobile* dengan tiga *user* yaitu karyawan, mitra, dan perusahaan. Masing-masing memiliki *interface* yang membantu untuk saling mengoreksi jika terjadi komplain. Aplikasi berbasis Android ini telah dibuat oleh tim peneliti dari INSTIKI sebelumnya.

Aplikasi absensi berbasis android dibuat oleh tim peneliti dari INSTIKI yang kerja sama dengan CV. Alam Raya Bali, namun muncul masalah baru yaitu hampir semua karyawan perusahaan mengalami kebingungan mengoperasikan aplikasi absensi tersebut dan belum bisa mengoperasikan aplikasi dengan maksimal. Sehingga perusahaan membutuhkan pihak ketiga untuk membantu melakukan *training* penggunaan aplikasi absensi berbasis android kepada karyawan lapangan, mitra dan tim perusahaan. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis dan tim tertarik untuk bekerja sama dengan CV. Alam Raya Bali untuk membantu melakukan pelatihan penggunaan aplikasi absensi berbasis android di CV. Alam Raya Bali yang dikemas dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

2. METODE

a. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

PKM ini dilakukan dengan melakukan bimbingan teknis secara langsung atau *offline* di kantor CV. Alam Bali Raya yang dilakukan dalam dua hari mulai dari tanggal 20 - 21 Juni 2022. Hari pertama memberikan bimbingan teknis kepada karyawan lapangan maupun karyawan kantor terkait proses pengoperasian dan fungsi-fungsi yang disediakan dalam aplikasi absensi yang telah dibuat. Sedangkan hari kedua memberikan bimbingan teknis kepada mitra usaha CV. Alam Bali Raya yang dilakukan secara *offline* dengan mendatangi kantor-kantor mitra yang bersangkutan

b. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu dimulai dari pembentukan panitia, perancangan literatur, pengajuan proposal kepada mitra, pembuatan *manual book*, observasi, sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan. Adapun alur kegiatan tertuang pada Gambar 1 berikut ini.

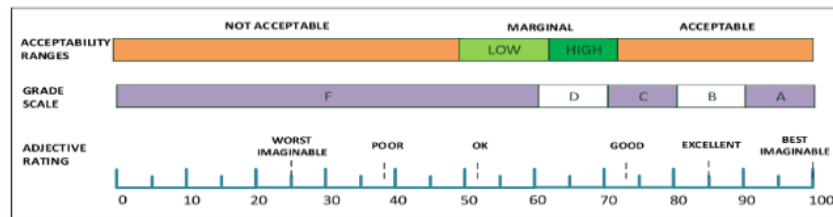


Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM

c. Metode Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui *training* penggunaan aplikasi absensi bisa dipahami dengan baik dan juga apakah aplikasi absensi mudah untuk digunakan. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) (Bangor, Kortum, & Miller, 2009).

System Usability Scale (SUS) merupakan salah satu metode pengujian *usability* murah, efektif dan handal (Saputra, 2019). Jawaban setiap item pertanyaan menggunakan skala linkert, mulai dari nilai 1 – 5. Nilai 1 berarti sangat tidak setuju, sedangkan nilai 5 artinya sangat setuju (Sabandar & Santoso, 2018). Pada Gambar 2 merupakan penentuan hasil penilaian aplikasi dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS).



Gambar 2. Penentuan Hasil Penilaian (Ependi, Panjaitan, & Hutrianto, 2017)

Langkah dalam evaluasi menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dimulai dengan pengumpulan data dari responden dan kemudian dihitung hasilnya dan dibaca berdasarkan Gambar 2. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesioner responden.

1. Setiap pertanyaan dengan nomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari pengguna akan dikurangi 1.
2. Untuk pertanyaan dengan nomor genap, nilai 5 dikurangi dengan skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Setelah setiap pertanyaan memiliki skor, skor SUS dihitung dengan menjumlahkan setiap skor dari semua pertanyaan dikalikan dengan 2.5.
4. Aturan 1 sampai 3 di atas berlaku untuk satu responden. Untuk perhitungan secara keseluruhan dilakukan pengambilan nilai rata-rata skor SUS yaitu dengan menjumlah semua skor SUS yang didapat pengguna dibagi dengan jumlah responden.
5. Setelah didapatkan skor SUS secara keseluruhan, selanjutnya dibaca sesuai Gambar 2 dengan menganalisa nilai *Adjective Rating*, *Grade Scale*, dan *Acceptability ranges*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

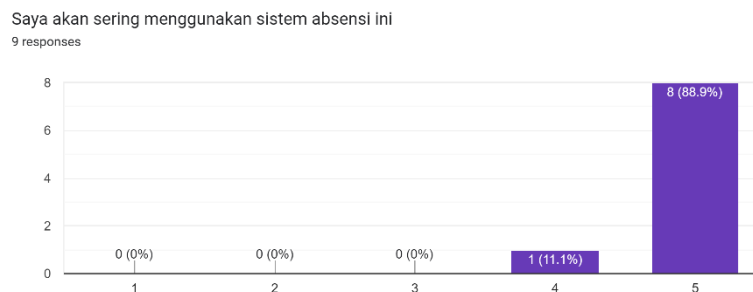
Proses pelatihan difokuskan pada pengenalan aplikasi absensi *online* berbasis *mobile*. Kegiatan dilakukan secara langsung di kantor CV. Alam Raya Bali. Jumlah karyawan lapangan yang mengikuti pelatihan sebanyak 9 (sembilan) orang. Dalam pelatihan ini, selain karyawan lapangan juga diikuti oleh karyawan kantor yang bertugas untuk melakukan rekapitulasi absensi dan sebagai penghubung antara karyawan lapangan dengan mitra. Aplikasi absensi dibuat sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan dilengkapi fitur-fitur yang mudah digunakan sehingga dalam pelatihan ini tidak banyak kendala yang terjadi.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Absensi

Setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan dengan Gambar 3 sebagai bukti dokumentasi kegiatan, dilanjutkan dengan evaluasi kegiatan dilakukan dengan memberikan absensi dan kuesioner kepada karyawan. Tujuan evaluasi kegiatan ini adalah untuk mengetahui kemampuan karyawan dalam mengoperasikan aplikasi setelah dilaksanakan pelatihan. Kegiatan ini tentunya akan berkelanjutan jika pihak CV. Alam Raya Bali membutuhkan bimbingan teknis lanjutan jika masih ada yang belum dipahami atau aplikasi absensi mengalami *upgrade*.

Disedian 10 (sepuluh) pertanyaan dalam bentuk *google form* yang dapat diisi oleh peserta. Berikut merupakan hasil dan penjelasan pertanyaan kuesioner.



Gambar 4. Pertanyaan Pertama Kuesioner

Pertanyaan pertama kuesioner digunakan untuk mengukur seberapa sering karyawan menggunakan aplikasi absensi ini sebelumnya. 8 dari 9 peserta menyatakan sangat sering dan 1 peserta menyatakan sering. Hal ini dapat disimpulkan bahwa karyawan sudah sering menggunakan aplikasi absensi untuk keperluan perekapan kinerja dan kehadiran. Grafik hasil dari pertanyaan pertama ditampilkan dalam Gambar 4.

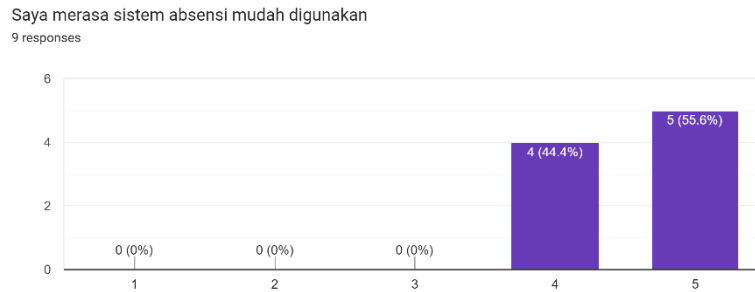


Gambar 5. Pertanyaan Kedua Kuesioner

Pada Gambar 5, menampilkan grafik dari pertanyaan kedua kuesioner yaitu pendapat pengguna tentang kerumitan aplikasi. 55,6% peserta mengatakan sangat tidak setuju jika aplikasi ini

dikatakan rumit, dan 44,4% peserta mengatakan tidak setuju. Jadi dapat disimpulkan bahwa aplikasi absensi berbasis android ini mudah digunakan dan tidak rumit untuk karyawan CV. Alam Raya Bali.

Selanjutnya pertanyaan kuesioner yang ketiga digunakan untuk memvalidasi pertanyaan sebelumnya. Di dalam kuesioner ketiga ini, 55,6% karyawan mengatakan sangat mudah dan 44,6% karyawan mengatakan mudah seperti yang ditampilkan dalam Gambar 6. Dari kesamaan hasil pertanyaan kedua dan ketiga dapat ditarik kesimpulan setelah pelatihan ini karyawan merasa lebih mudah mengaplikasikan aplikasi absensi.



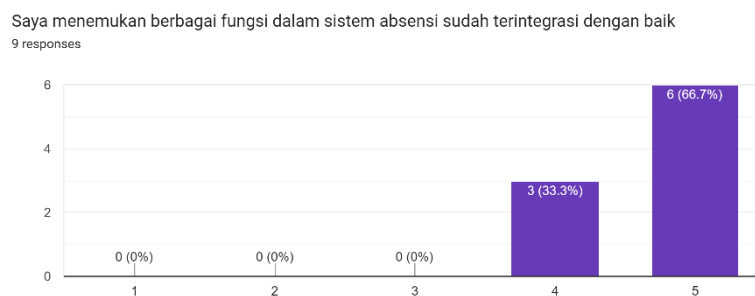
Gambar 6. Pernyataan Ketiga Kuesioner

Pada Gambar 7, terlihat sebaran hasil jawaban yang merata disemua pilihan. Pertanyaan yang diberikan terkait dengan kebutuhan orang teknis dalam menggunakan sistem absensi ini. Secara garis besar mengatakan tidak memerlukan orang teknis, karena orang awam pun bisa mengoperasikan aplikasi ini dengan mudah.



Gambar 7. Pertanyaan Keempat Kuesioner

Pada Gambar 8, menampilkan jawaban dari karyawan terkait apakah fungsi sistem aplikasi sudah terintegrasi dengan baik. Jika dilihat dalam grafik, maka dapat disimpulkan bahwa karyawan merasa sistem sudah cukup baik diintegrasikan.



Gambar 8. Pertanyaan Lima Kuesioner

Pertanyaan keenam kuesioner digunakan untuk mengetahui pendapat karyawan terkait adanya inkonsistensi dalam sistem absensi. Berdasarkan grafik pada Gambar 9, sebagian besar karyawan merasa tidak ada inkonsistensi pada sistem aplikasi absensi. Walaupun masih ada karyawan

yang merasa adanya inkonsistensi yang terjadi. Hal ini dapat dijadikan bahan evaluasi oleh CV. Alam Bali Raya dan pengembang aplikasi.



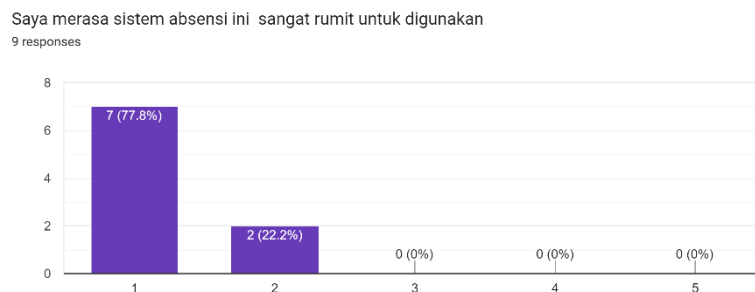
Gambar 9. Pertanyaan Enam Kuesioner

Pada Gambar 10, menampilkan pendapat peserta terkait seberapa cepat orang-orang memahami cara penggunaan aplikasi untuk pertama kali. Sebanyak 5 dari 9 orang mengatakan sangat mudah dan 4 dari 9 orang mengatakan mudah. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini memang mudah digunakan oleh siapapun termasuk pemula.



Gambar 10. Pertanyaan Ketujuh Kuesioner

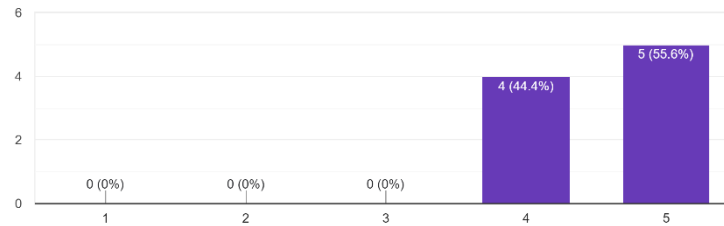
Pertanyaan kedelapan digunakan untuk memvalidasi konsistensi menjawab dari karyawan terkait seberapa rumit aplikasi. Namun didapatkan jawaban 7 orang mengatakan tidak rumit sama sekali dan 3 orang mengatakan tidak rumit. Meskipun presentase jawaban yang dihasilkan berbeda namun kesimpulan masih tetap sama yaitu menurut para karyawan aplikasi tidak rumit. Adapun hasil dari pertanyaan kedelapan ditampilkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Pertanyaan Kedelapan Kuesioner

Pertanyaan kesembilan digunakan untuk mengukur seberapa percaya diri karyawan dalam mengoperasikan aplikasi absensi. Dan didapatkan hasil pada Gambar 12. semua karyawan merasa percaya diri dalam pengoperasian aplikasi.

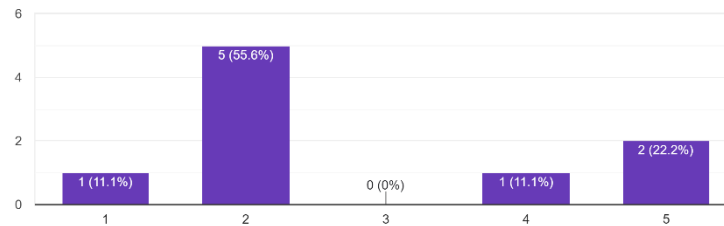
Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem absensi ini
 9 responses



Gambar 12. Pertanyaan Kesembilan Kuesioner

Hasil jawaban pertanyaan kesepuluh divisualisasikan dalam Gambar 13. Dapat dilihat bahwa masih ada beberapa karyawan yang perlu belajar lagi sebelum mengoperasikan aplikasi sebanyak 3 orang, dan 6 orang lainnya menyatakan sudah siap untuk menggunakan aplikasi tanpa belajar lagi.

Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa menggunakan sistem ini
 9 responses



Gambar 13. Pertanyaan Kesepuluh Kuesioner

Setelah dilakukan pengisian kuesioner, maka dilanjutkan dengan perhitungan skor dengan menggunakan metode SUS. Setiap pertanyaan ganjil, maka skor pilihan jawaban dikurangi 1 (Ramadhan, Soedijono, & Pramono, 2019) (Sauro, 2011) . Jika pertanyaan genap, maka kurangkan angka 5 dengan skor pilihan jawaban (Handayani & Adelin, 2019). Selanjutnya jumlahkan skor keseluruhan pertanyaan. Untuk mendapatkan skor rata-rata SUS jumlahkan skor keseluruhan dikalikan 2,5 selanjutnya dibagi jumlah responden (Prabowo & Suprpto, Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale, 2021) (Yusuf & Astuti, 2020).

Tabel 1. Rekapitulasi Nilai Pertanyaan

No	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Skor
R1	4	1	4	3	4	2	5	1	4	2	32
R2	5	1	5	2	5	1	5	1	5	2	38
R3	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2	31
R4	5	1	5	1	5	1	5	2	5	1	39
R5	5	1	5	1	5	1	5	1	5	2	39
R6	5	2	4	1	5	1	4	1	5	2	36
R7	5	2	5	1	5	3	4	1	5	5	33
R8	5	1	5	2	4	5	4	1	4	4	29
R9	5	2	4	3	5	1	5	1	4	5	31
Jumlah										307	
Rata-rata Skor SUS										85,27	

Dari pengolahan data yang dilakukan, didapatkan skor rata-rata SUS sebesar 85,27. Berdasarkan ketentuan perhitungan hasil evaluasi menggunakan metode SUS, menunjukkan bahwa aplikasi absensi dinyatakan *excellent*. Sehingga aplikasi absensi bisa dimengerti mudah untuk digunakan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan seluruh uraian pemaparan laporan kemajuan Program Kemitraan Masyarakat ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Adanya sambutan dan antusiasme peserta yang tinggi dari pihak mitra yaitu CV. Alam Raya Bali yang terdiri dari teknisi dan karyawan. Peserta sangat antusias dalam melakukan pelatihan penggunaan aplikasi absensi berbasis *mobile* ini.
2. Antusias peserta dapat dilihat dengan hasil yang cukup memuaskan dimana 55,4% peserta mengatakan memahami dengan sangat mudah penggunaan aplikasi dan 44,6 % peserta lainnya menyatakan mudah menggunakan aplikasi absensi.
3. Skor rata-rata SUS sebesar 85,27, sehingga dapat disimpulkan aplikasi absensi bisa dimengerti dan mudah untuk digunakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia yang telah memberi dukungan **financial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. *Journal Of Usability Studies (JUS)*.
- Ependi, U., Panjaitan, F., & Hutrianto. (2017). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*.
- Handayani, F. S., & Adelin. (2019). Interpretasi Pengujian Usabilitas Wibatara Menggunakan System Usability Scale. *Techno.COM*.
- Hartono, J. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harumy, T. F., Sitorus, J., & Lubis, M. (2018). SISTEM INFORMASI ABSENSI PADA PT. COSPAR SENTOSA JAYA MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN JAVA. *JURNAL TEKNIK DAN INFORMATIKA*.
- Mulia, A. G. (2020). Sistem Informasi Absensi Berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang. *JTII*.
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. *JISKA*.
- Prabowo, M., & Suprpto, A. (2021). Usability Testing pada Sistem Informasi Akademik IAIN Salatiga Menggunakan Metode System Usability Scale. *JISKA*.
- Pratama, Y., Stoningtyas, M., & Rasywir, E. (2019). Sistem Pelaporan Kinerja Sales Dan Marketing Dengan Fitur Absensi Berbasis GIS Pada Platform Android. *Seminar Nasional Sains & Teknologi Informasi (SENSASI)*, (pp. 691-695).
- Ramadhan, D. W., Soedijono, B., & Pramono, E. (2019). PENGUJIAN USABILITY WEBSITE TIME EXCELINDO MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) (STUDI KASUS: WEBSITE TIME EXCELINDO). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*.
- Sabandar, V. P., & Santoso, H. B. (2018). Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing. *Teknika*.
- Saputra, A. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Sauro, J. (2011, Februari 3). *Measuring Usability with the System Usability Scale (SUS)*. Retrieved from <https://measuringu.com/sus/>
- Suri, M. I., & Puspaningrum, A. S. (2020). SISTEM INFORMASI MANAJEMEN BERITA BERBASIS WEB. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 8-14.
- Yusuf, M., & Astuti, Y. (2020). Analisis dan Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Pijar Career Center Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Komputer*.