

EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DAN AKUNTANSI BARANG MILIK NEGARA DI SATKER DAN SATWIL JAJARAN POLDA KEPRI MENGGUNAKAN *METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)*

Mulyadi Tan¹, Leva Afrilliangi Falihah², Larasati Indriastuti³, Zulkipli⁴, Nurul Saepul⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sistem Informasi, ^{1,2}STT Indonesia Tanjungpinang
Jalan Pompa Air No.28 Tanjungpinang Kepulauan Riau Indonesia

¹mulyadi@sttindonesia.ac.id, ²leva@sttindonesia.ac.id, ³larasati@sttindonesia.ac.id, ⁴zulkipli@sttindonesia.ac.id, ⁵nurul@sttindonesia.ac.id

Abstrak

Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi Barang Milik Negara Terhadap Pengelolaan Aset Negara merupakan Sistem Informasi penting diterapkan di seluruh Satker dan Satwil Jajaran Polda Kepri dengan tujuan utama untuk menangani administrasi belanja pemerintah, terutama meliputi aset milik negara, sesuai dengan prosedur standar estimasi nilai dan prosedur transaksi yang tepat. Sistem dapat dikatakan memiliki tingkat *usability* yang tinggi apabila pengguna bisa memperoleh apa yang mereka butuhkan dan mengerti dengan sistem tersebut. Saat ini, terdapat beberapa kendala dalam mengakses sistem tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan pada SIMAK BMN, mengetahui tingkat *usability*, dan memberikan rekomendasi perbaikan aplikasi SIMAK BMN. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Hasil yang diperoleh adalah SIMAK BMN memiliki skor SUS sebesar 80,39 yang berarti bahwa SIMAK BMN sudah *acceptable*, memiliki skala nilai A dan memiliki skala *adjectives* tergolong *Excellent* serta nilai *percentile rank* berada pada nilai 90%. Namun ada beberapa rekomendasi perbaikan yang diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan bagi tim pengembang sistem dalam melakukan perbaikan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Manajemen, Aset Milik Negara, SIMAK BMN, *Usability*, *System Usability Scale (SUS)*.

Abstract

The State Property Management and Accounting Information System for State Asset Management is an important information system implemented in all Regional Units and Line Work Units Polda Kepri with the main objective of handling the administration of government expenditure, especially covering state-owned assets, in accordance with standard procedures for estimating value and proper transaction procedures. The system can be said to have a high level of usability if users can get what they need and understand the system. Currently, there are several obstacles in accessing the system. Therefore, this research aims to identify problems in SIMAK BMN, determine the level of usability, and provide recommendations for improving the SIMAK BMN application. This research was conducted using the *System Usability Scale (SUS)* method. The results obtained are SIMAK BMN has a SUS score of 80.39 which means that SIMAK BMN is acceptable, has a value scale of A and has an adjectives scale classified as *Excellent* and the *percentile rank* value is at a value of 90%. However, there are several improvement recommendations that are expected to be used as a reference for the system development team in making improvements.

Keywords : Management Information System, State-Owned Assets, SIMAK BMN, *Usability*, *System Usability Scale (SUS)*.

1. Pendahuluan

Pengelolaan Barang Milik Negara (BMN) pada tiap instansi sangat penting dalam mewujudkan tertib administrasi, tertib fisik, dan tertib hukum yang merupakan strategi manajemen yang didalam pelaksanaannya mensinergikan antara fungsi perencanaan, penganggaran, pengelolaan, dan pertanggungjawaban. Dalam mengelola barang milik negara, pencatatan dan penginventarisasian kekayaan negara aset/kekayaan Negara sangatlah penting. Oleh karena itu, Pemerintah memiliki peran yang sangat penting untuk mengelola aset-aset tersebut sebagai bentuk pertanggungjawaban atas penggunaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN).

Setiap institusi pemerintah yang menggunakan anggaran APBN/APBD wajib mencatat dan melaporkan jumlah aset/kekayaannya. Dengan begitu seluruh Satuan Kerja dan Satuan Wilayah dibawah jajaran Kepolisian Daerah Kepulauan Riau (Polda Kepri) yang mengelola anggaran APBN wajib melaporkan jumlah aset/kekayaan kepada negara dalam bentuk laporan keuangan. Laporan keuangan haruslah berkualitas sesuai dengan karakteristik laporan keuangan menurut Standar Akuntansi Keuangan (SAK) yaitu dapat dipahami, relevan, andal, dan dapat dibandingkan. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem yang dapat memenuhi kebutuhan informasi dengan sangat cepat. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi Informasi (TI). Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat maka memudahkan pula pemerintah untuk menciptakan sistem tersebut. Sistem tersebut diharapkan dapat meminimalisir kesalahan dalam hal pencatatan, pengarsipan, dan pengorganisasian sebuah data.

SIMAK-BMN adalah sistem yang dibuat untuk memudahkan pemerintah dalam hal pengelolaan aset Negara supaya terinventarisir dengan baik (Burhan, 2023). Namun, pada proses pengoperasiannya ditemukan beberapa kekurangan pada aplikasi tersebut yang mengganggu pengguna dalam pengelolaan kekayaan dan aset negara. Beberapa kekurangan tersebut yakni Aplikasi SIMAK BMN yang tidak dapat diakses secara online. Sehingga mengharuskan pengguna SIMAK BMN meng-install aplikasi tersebut di desktop masing-masing untuk dapat mengakses aplikasi tersebut. Oleh karena itu, dalam proses mensinkronkan data tiap adanya pembaruan laporan kekayaan, aplikasi ini masih manual sehingga menghambat proses dan kelancaran dalam pengelolaan aset dan kekayaan negara.

Berdasarkan permasalahan yang timbul dari penggunaan Aplikasi SIMAK BMN diatas, maka peneliti bermaksud melakukan pengujian usability atau tingkat kebergunaan aplikasi SIMAK BMN untuk mengetahui sejauh mana tingkat kebergunaan aplikasi SIMAK BMN tersebut. Salah satu alat pengujian Usability yang paling populer saat ini

adalah System Usability Scale (SUS). SUS memiliki beberapa kelebihan, di antaranya yaitu skala pengujian yang mudah dimengerti oleh responden, dapat dilakukan dengan jumlah sampel yang kecil dengan hasil yang dapat diandalkan, dan dapat dilakukan dengan efektif karena dapat membedakan perangkat lunak yang mampu digunakan ataupun tidak (Ependi et al., 2019). SUS juga memiliki instrumen cara perhitungan yang jelas dalam melakukan evaluasi aplikasi. Dengan demikian, nilai evaluasi yang dihasilkan memiliki nilai kebenaran dan dapat dipertanggung jawabkan (Sauro, 2011). Dengan alasan tersebut, peneliti memutuskan menggunakan metode SUS (System Usability Scale) dalam mengevaluasi tingkat kebergunaan (usability) pada aplikasi SIMAK BMN (Sistem Informasi Manajemen Dan Akuntansi Barang Milik Negara) yang terdapat di seluruh Satuan Kerja dan Satuan Wilayah Kepolisian Daerah Kepulauan Riau (Polda Kepri).

2. Studi Pustaka

A. Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi Barang Milik Negara (SIMAK BMN)

Menurut Pasal 1 Ayat (1) dan Ayat (2) Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 2014 tentang Pengelolaan Barang Milik Negara/Daerah ini yg dimaksud dengan:

1. Barang milik negara adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban APBN atau berasal dari perolehan lainnya yang sah.
2. Barang milik daerah adalah semua barang yang dibeli atau diperoleh atas beban APBD atau berasal dari perolehan lainnya yang sah.

Sehingga jika seluruh definisi diatas digabungkan maka Sistem Informasi Manajemen dan Akuntansi Barang Milik Negara (SIMAK BMN) adalah suatu sistem inventarisasi, penatausahaan atau serangkaian prosedur yang mengatur tentang tata cara pelaporan kondisi dan nilai transaksi barang milik Negara organisasi guna menghasilkan informasi untuk keperluan manajemen dan akuntansi kekayaan negara yang dikuasai.

B. Skala Pengukuran

Skala pengukuran yang digunakan pada penelitian ini adalah pengukuran dengan skala *likert*. Skala *likert* adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur pendapat atau persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu permasalahan. Skala *likert* digunakan untuk mengukur pernyataan baik positif maupun negatif. Pernyataan dalam skala *likert* diberi skor berikut:

1. Nilai 1 mewakili jawaban sangat tidak setuju
2. Nilai 2 mewakili jawaban tidak setuju
3. Nilai 3 mewakili jawaban netral / ragu-ragu
4. Nilai 4 mewakili jawaban setuju
5. Nilai 5 mewakili jawaban sangat setuju.

C. System Usability Scale (SUS)

System usability scale (SUS) pengujian antarmuka yang dilakukan langsung oleh pengguna

akhir (end user) (Martoyo & Falahah, 2015). Penggunaan SUS sendiri karena dalam melakukan pengujian lebih menekankan perspektif pengguna akhir sehingga hasil evaluasi akan lebih sesuai dengan keadaan nyata. Pengujian SUS memiliki 10 pernyataan sebagai alat pengujian, SUS juga tidak memerlukan jumlah sampel yang banyak sehingga dapat meminimalisir biaya pengujian (Brooke, 1996).

Instrumen Pengujian *System Usability Scale* (SUS) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1
Instrumen Pengujian System Usability Scale (SUS)

No	Pernyataan
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i> (Saya pikir bahwa saya akan ingin lebih sering menggunakan aplikasi ini)
2	<i>I found the system unnecessarily complex</i> (Saya menemukan bahwa aplikasi ini, tidak harus dibuat serumit ini)
3	<i>I thought the system was easy to use</i> (Saya pikir aplikasi mudah untuk digunakan)
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i> (Saya pikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan aplikasi ini)
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i> (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik)
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i> (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini)
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i> (Saya bayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari aplikasi ini dengan sangat cepat)
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i> (Saya menemukan, aplikasi ini sangat rumit untuk digunakan)
9	<i>I felt very confident using the system</i> (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan aplikasi ini)
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i> (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan aplikasi)

Ada banyak keunggulan SUS hingga sampai saat ini masih banyak digunakan, keunggulan tersebut antara lain:

1. SUS dapat digunakan dengan mudah, karena hasilnya berupa skor/nilai 0- 100 (Brooke, 1996)
2. SUS tidak membutuhkan perhitungan yang rumit (Bangor, 2009)
3. SUS tersedia secara gratis, tidak membutuhkan biaya tambahan (Gracia, 2013)
4. SUS terbukti valid dan *reliable*, walau dengan ukuran sampel yang kecil (Stetson, 2004).

Kuesioner SUS menggunakan 5 poin dari Skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), RG (Ragu – Ragu), S (Setuju), SS (Sangat Setuju) atas 10 item pernyataan SUS sesuai dengan penilaian subyektifnya. Responden dapat mengisi

titik tengah jika merasa tidak menemukan skala yang tepat untuk dipilih. Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, kemudian data tersebut dihitung. Dalam SUS ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan – aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1) *Tahap 1* : Setiap pernyataan bernomor ganjil, skor setiap pernyataan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.

2) *Tahap 2* : Setiap pernyataan bernomor genap, skor akhir yang didapat dari nilai 5 dikurangi skor dari pernyataan yang didapat dari pengguna.

3) *Tahap 3* : Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pernyataan yang kemudian dikali 2,5.

Aturan perhitungan skor berlaku untuk tiap 1 responden. Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari masing – masing responden dicari skor rata – ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut rumus menghitung skor SUS:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : Skor Rata-rata

$\sum X$: Jumlah Skor SUS

n : Jumlah Responden

Kesimpulan dari cara menggunakan SUS adalah setelah dihitung didapatlah skor rata – rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian dalam SUS. Berikut adalah beberapa bentuk penilaian dalam SUS:

1) *Acceptability, Adjective Rating* : Penentuan *acceptability, adjective rating, dan grade scale* untuk menilai sejauh mana perspektif pengguna terhadap aplikasi. *Acceptability* adalah interpretasi skor SUS berdasarkan penerimaan pengguna. Terdapat 3 skala yaitu *not acceptable* yang berarti *website* tidak dapat diterima, *marginal/perbatasan* yang berarti sistem sudah dapat diterima namun butuh peningkatan, dan *acceptable* yang berarti sistem sangat diterima dan sudah baik (Bangor, 2008). *Adjective rating* adalah kata sifat yang menterjemahkan skor numerik SUS ke dalam penilaian absolut terhadap *usability* suatu sistem (Bangor, Kortum dan Miller, 2009). Pada *adjective rating* terdapat 6 skala yaitu *worst imaginable* yang berarti sangat buruk, *poor* berarti buruk atau tidak layak digunakan, *OK* yang berarti cukup/artinya aplikasi sudah layak untuk digunakan dan menu didalam aplikasi berfungsi dengan semestinya, namun masih butuh peningkatan, *good* yang berarti baik, *excellent* berarti sangat baik, dan *best imaginable* berarti sangat baik sekali.

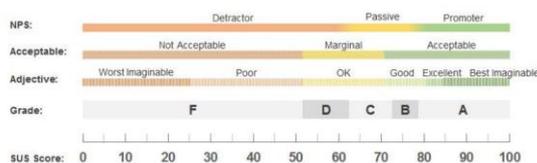
2) *SUS Score Percentil Rank* : *Percentil Rank* membandingkan data mentah hasil penelitian dengan data dari penelitian – penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Dimana skor SUS rata-rata penelitian

adalah 68, yang berarti skor SUS diatas 68 adalah diatas rata-rata (*above average*) dan skor SUS dibawah 68 adalah dibawah rata-rata (*below average*) (Sauro, 2011). Penentuan hasil penilaian dengan cara *Score percentile rank* berdasarkan *grade/tingkat* dan memiliki perbedaan dengan cara sebelumnya, perbedaannya terdapat pada kategori penilaian pengguna secara umum, berikut ketentuannya:

- Grade A : dengan skor dari rentang 78,9 – 100 (Sangat Baik)
- Grade B : dengan skor dari rentang 72,6 – 78,8 (Baik)
- Grade C : dengan skor dari rentang 62,7 – 72,5 (Cukup)
- Grade D : dengan skor dari rentang 51,7 – 62,6 (Buruk)
- Grade F : dengan skor dari rentang 0 – 51,6 (Sangat Buruk)

Berdasarkan ketentuan tersebut akan ditarik kesimpulan skor SUS dari hasil responden masuk dalam kategori/grade apa. Sehingga dapat diketahui aplikasi SIMAK BMN dapat diterima dan dipergunakan sebagaimana mestinya atau tidak.

3) *Net Promoter Score (NPS)*: Skor yang mewakili tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap sebuah produk yang berkaitan dengan persentase kemungkinan pengguna untuk merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain (Sauro, 2012). NPS adalah metode yang efektif untuk mengontrol serta mengukur tingkat kepuasan pengguna. Formatnya masih dalam kuesioner, namun lebih rapi, terstruktur, dan dapat dihitung (Reichheld, 2011). Reichheld dan Markey (2011), menyebutkan pola yang berbeda serta respon yang berbeda pada sikap yang terjadi pada setiap pengguna.



Gambar 1. Skor SUS

D. Kepolisian Daerah Kepulauan Riau (Polda Kepri)

Kepolisian Daerah Kepulauan Riau (Polda Kepri) adalah pelaksana tugas Kepolisian Republik Indonesia di wilayah Provinsi Kepulauan Riau. Polda Kepri terdapat 25 satuan kerja yaitu, Biro Logistik, Bidpropam, Birorena, Ditreskrimus, Satbrimob, Ditpolair, Ditreskrim, Biddokkes, Biro SDM, Bidkum, Bidhumas, SPN, Rumkit, Bhayangkara, Bid TIK, Ditlantas, Roops, Ditsamapta, Ditintelkam, Itwasda, Spripim, Bidkeu, Ditbinmas, Ditpamobvit, Yanma, dan Ditresnarkoba.

Selanjutnya terdapat 7 satker kewilayahan, yakni: Polresta Barelang, Polresta Tanjungpinang,

Polres Bintan, Polres Karimun, Polres Lingga, Polres Kepulauan Anambas, dan Polres Natuna.

3. Metodologi Penelitian

A. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan sebuah langkah-langkah atau cara untuk mendapatkan data atau informasi dengan tujuan untuk dapat dikelola atau disusun secara sistematis sehingga dapat mewujudkan penyelesaian studi kasus atau pemenuhan dari tujuan penelitian. Dalam sebuah penelitian terbagi ke beberapa bagian yang berbeda tergantung dari kebutuhan peneliti dan objek yang akan diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode mixed methods (Metode Campuran). Penelitian ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya yaitu penelitian kualitatif dan penelitian kuantitatif. Menurut Creswell (2010: 5) penelitian campuran merupakan pendekatan penelitian yang mengkombinasikan antara penelitian kualitatif dengan penelitian kuantitatif. Menurut pendapat Sugiyono (2011: 404) menyatakan bahwa metode penelitian kombinasi (mixed methods) adalah suatu metode penelitian antara metode kuantitatif dengan metode kualitatif untuk digunakan secara bersama-sama dalam suatu kegiatan penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, valid, reliable dan objektif.

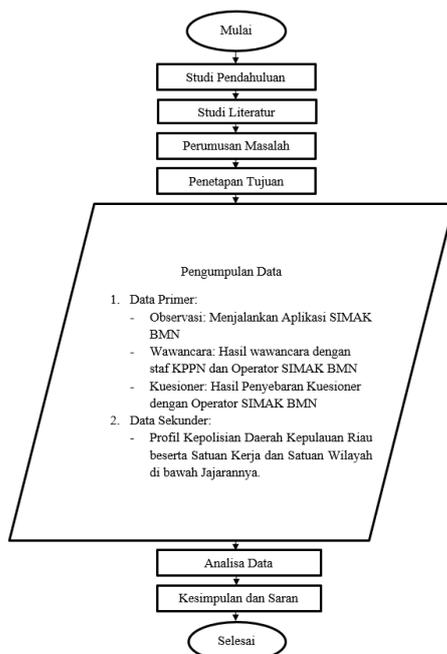
Strategi yang digunakan dalam mixed methods yaitu metode campuran sekuensial/bertahap (sequential mixed methods) dengan spesifikasi bagian strategi eksploratoris sekuensial. Dimana strategi sequential mixed methods bagian eksploratoris sekuensial, yaitu pada tahap pertama peneliti mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif kemudian mengumpulkan dan menganalisis data kuantitatif pada tahap kedua yang didasarkan pada hasil dari tahap pertama. Tahap pertama pada penelitian ini yaitu mengumpulkan dan menganalisis data kualitatif dengan cara mewawancarai staf KPPN Tanjungpinang yang melakukan sosialisasi terkait Aplikasi SIMAK BMN di Polresta Tanjungpinang, dan mewawancarai Operator SIMAK Polresta Tanjungpinang sebelumnya untuk mengetahui tujuan, kegunaan, manfaat serta kelemahan pada aplikasi tersebut. Pada tahap kedua, yaitu proses pengumpulan dan menganalisis data kuantitatif dengan melakukan pembagian kuesioner kepada seluruh pengguna (operator) SIMAK BMN di seluruh satker dan satwil wilayah Polda Kepri untuk mengetahui tingkat kegunaan dari Aplikasi SIMAK BMN yang sedang berjalan saat ini dengan mempertimbangkan beberapa manfaat dan kelemahan aplikasi tersebut seperti yang telah dilakukan pada tahap pertama.

Penggunaan dua metode ini dipandang lebih memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang masalah penelitian daripada penggunaan salah satu di antaranya. Penelitian metode campuran

merupakan pendekatan penelitian yang mengombinasikan atau mengasosiasikan bentuk kualitatif dan bentuk kuantitatif. Pendekatan ini melibatkan asumsi-asumsi filosofis, aplikasi pendekatan-pendekatan kualitatif dan kuantitatif, serta pencampuran (*mixing*) kedua pendekatan tersebut dalam satu penelitian.

B. Alur Penelitian

Alur penelitian adalah rangkaian proses dari sebuah penelitian yang bermula pada ketertarikan peneliti untuk mengetahui dan mengolah sebuah fenomena atau masalah tertentu yang berkembang menjadi sebuah gagasan, teori, tindakan perencanaan, pemilihan metode penelitian yang sesuai, hingga penyimpulan hasil dari penelitian tersebut. Alur penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis dalam menyelesaikan penelitian yang sedang dikerjakan, menjadi acuan dan pengingat akan rangkaian yang telah dibuat, serta mewujudkan hasil yang tidak menyimpang dari tujuan yang telah dibuat sebelumnya. Berikut adalah alur penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Alur Penelitian

C. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah serangkaian cara yang dilakukan peneliti dengan tujuan mendapatkan data yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Dalam kegiatan pengumpulan data memiliki rangkaian rencana berupa langkah-langkah yang sistematis dan bersifat logis dengan tujuan dapat merangkum data secara benar yang kemudian dapat diolah untuk dapat menyelesaikan masalah yang ada pada studi kasus. Berikut adalah metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian di Satuan Wilayah Jajaran Kepolisian Daerah Kepulauan Riau yaitu Data

Primer dan Data Sekunder. Data Primer diperoleh dengan melakukan observasi, observasi dilakukan dengan mengamati objek yang diteliti berupa aplikasi SIMAK BMN secara langsung untuk memperoleh informasi yang akan digunakan dalam penelitian ini. Selanjutnya dilakukan wawancara, wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih mengenai objek penelitian dengan cara tatap muka langsung dan mengajukan beberapa pertanyaan yang telah dibuat sebelumnya. Dalam hal ini wawancara dilakukan dengan seorang staf KPPN Tanjungpinang yang melakukan mensosialisasikan aplikasi SIMAK BMN bernama Dimas Prasetya Wirlandana dan Operator SIMAK BMN di Polresta Tanjungpinang tempat penulis bekerja saat ini. Yang terakhir adalah dalam bentuk kuesioner, penyebaran kuesioner pada penelitian ini dilakukan secara online, dengan menggunakan zoom meeting dikarenakan keterbatasan dalam akses menuju beberapa Polres di Kepulauan Riau. Pengisian Kuesioner dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada operator-operator SIMAK BMN. Kemudian untuk memperoleh data sekunder, pada penelitian ini data sekunder yang diperlukan adalah profil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau beserta Satuan Kerja dan Satuan Wilayah Jajaran Kepolisian Daerah Kepulauan Riau. Data tersebut diperlukan untuk mempermudah menjelaskan studi kasus penelitian.

4. Hasil dan Pembahasan

A. SIMAK BMN

Aplikasi SIMAK BMN (Sistem Informasi Manajemen Akuntansi Barang Milik Negara) adalah aplikasi yang digunakan oleh instansi pemerintah di Indonesia terkhusus di Seluruh Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau (POLDA KEPRI) untuk mengelola data dan informasi terkait Barang Milik Negara (BMN). Aplikasi ini dirancang untuk membantu dalam pencatatan, pengelolaan, dan pelaporan BMN secara lebih efisien dan akuntabel. Berikut adalah rincian fitur-fitur utama yang ada di aplikasi SIMAK BMN:

- Pencatatan BMN
- Pengelolaan BMN
- Penghapusan BMN
- Pelaporan BMN
- Rekonsiliasi dan Validasi Data
- Integrasi dengan Sistem Lain
- Pengelolaan Aset Tak Berwujud
- Keamanan dan Akses Data
- Pemantauan dan Evaluasi
- Backup dan Recovery Data

Fitur-fitur di atas dirancang untuk memastikan bahwa pengelolaan BMN dapat dilakukan secara efisien, akurat, dan sesuai dengan peraturan yang berlaku, serta mendukung transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan aset negara.

Berikut adalah tampilan SIMAK BMN yang diterapkan di seluruh Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau:



Gambar 3. Tampilan Desktop SIMAK BMN

B. Hasil Wawancara

Pengolahan wawancara merupakan kegiatan mengkonversikan data wawancara yang masih berbentuk dialog dan belum tersusun menjadi sebuah informasi berupa deskripsi penjelasan yang sudah tersusun. Dengan pengolahan wawancara bertujuan agar dapat meringkas dan mengorganisir data yang telah terkumpul agar dapat disajikan lebih sistematis dan lengkap, memudahkan pembaca dalam memahami isi dari wawancara, serta dapat mengidentifikasi permasalahan yang merupakan akar dari sebuah penelitian.

Peneliti telah mengolah data wawancara yang telah terkumpul dan menjabarkannya secara deskriptif dan terstruktur agar dapat dipahami, berikut adalah hasil pendeskripsian dari wawancara yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Wawancara

No	Nama	Jabatan	Kesimpulan Hasil Wawancara
1.	Dimas Prasetya Wirlandana	Staf KPPN Tanjungpinang yang melakukan sosialisasi terkait Aplikasi SIMAK BMN	SIMAK BMN mulai digunakan sejak tahun 2013, pembuatan SIMAK BMN berawal dari kebutuhan instansi untuk mengelola barang milik negara mulai dari pencatatan, pengelolaan, penghapusan, pelaporan barang milik negara. Oleh karena itu dibuatlah sebuah sistem ini dengan fitur-fitur sesuai kebutuhan dan dapat diakses oleh pengguna yang bersangkutan yaitu operator SIMAK BMN yang berada di masing-masing satuan instansi pemerintah. Penggunaan SIMAK terbilang efektif dan sangat membantu dalam pengelolaan barang milik negara, namun sebuah sistem tidak selamanya berjalan lancar kadangkala terjadi eror yang menyebabkan kendala dalam operasional.
2.	Aipda	Operator SIMAK	Terdapat beberapa

No	Nama	Jabatan	Kesimpulan Hasil Wawancara
	David Kurniawan	Polresta Tanjungpinang sebelumnya	kelemahan atau kesulitan selama penggunaan Aplikasi SIMAK BMN yaitu dalam peng- <i>input</i> -an transaksi dilakukan secara manual sehingga harus mencocokkan kembali dengan data keuangan maupun dengan data aset satker lain. Kemudian, Operator harus melakukan pengiriman tiap bulan sebelum bisa mencetak laporan dalam rangka penguncian transaksi serta harus melakukan penyusutan transaksional secara manual, dan kekurangan serta kelemahan dari SIMAK BMN selanjutnya adalah tidak ada peringatan ketika menutup periode bulanan, sehingga operator tidak mengetahui apakah ada transaksi yang belum dilakukan peng- <i>input</i> -an. Namun, dari beberapa kelayakan, SIMAK BMN sangat membantu operator dalam mengelola barang milik negara, yang dulunya menggunakan kertas dan membuat tumpukan berkas, yang rawan akan kehilangan atau kerusakan serta membutuhkan waktu yang lama dalam proses pencarian data apabila dibutuhkan laporan rekapitulasi bulanan ataupun tahunan.

C. Pengolahan Data

Pada proses penelitian tahapan atau kegiatan setelah melakukan pengumpulan data adalah pengolahan data yang berarti sebuah upaya untuk mengolah, mengorganisir, menganalisis, dan menyajikan data kedalam bentuk yang lebih bermanfaat sehingga informasi yang ditampilkan akan dapat mudah dimengerti dan dimanfaatkan dalam pengambilan keputusan atau tujuan tertentu. Penelitian ini melakukan pengolahan data dengan mengorganisir hasil jawaban dari kuesioner.

1. Penentuan Sampel

Penentuan sampel dilakukan untuk mengetahui berapa sampel yang akan diamati dan diteliti serta dapat memberikan informasi yang sebenarnya. Populasi penelitian ini adalah operator aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau dengan jumlah sebanyak 32 orang dengan menggunakan sampel jenuh. Dalam penelitian ini memiliki 32 orang sebagai responden yang akan mengisi kuesioner yang telah dibagikan kemudian akan diolah menjadi sebuah informasi untuk memenuhi kebutuhan laporan.

2. Karakteristik Responden

Karakteristik operator SIMAK BMN pada saat penyebaran kuesioner evaluasi kegunaan Aplikasi SIMAK BMN diperoleh dari data identitas masing-masing operator pada pengisian kuesioner penelitian.

a. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil penyebaran kuesioner evaluasi kegunaan Aplikasi SIMAK BMN diperoleh data karakteristik responden berupa usia operator SIMAK BMN. Berikut presentase jenis kelamin penumpang dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 4. Presentase Jenis Kelamin Operator SIMAK BMN di Satker dan Satwil Polda Kepri

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui presentase jenis kelamin responden sebagai operator SIMAK BMN di Satker dan Satwil Polda Kepri sebanyak 94% dengan jenis kelamin laki-laki dan sebanyak 6% dengan jenis kelamin perempuan dengan total responden yang dilakukan wawancara untuk penyebaran kuesioner adalah sebanyak 32 responden. Dengan jumlah responden laki-laki sebanyak 30 responden dan jumlah responden perempuan sebanyak 2 responden.

b. Karakteristik Responden Berdasarkan Usia

Dari hasil penyebaran kuesioner evaluasi kegunaan Aplikasi SIMAK BMN diperoleh data karakteristik responden berupa usia operator SIMAK BMN. Berikut presentase jenis kelamin penumpang dilihat pada diagram dibawah ini.

Gambar 5. Presentase Usia Operator SIMAK BMN di Satker dan Satwil Polda Kepri

Berdasarkan diagram diatas dapat diketahui presentase usia responden sebagai operator SIMAK BMN di Satker dan Satwil Polda Kepri sebanyak 0% dengan usia ≤ 20 tahun, rentang usia 21 - 30 tahun sebanyak 87,5%, rentang usia 31 - 40 tahun sebanyak 12,5% dan sebanyak 0% dengan usia ≥ 40 tahun dengan total responden yang dilakukan wawancara untuk penyebaran kuesioner adalah sebanyak 32 responden. Dengan usia ≤ 20 tahun sebanyak 0 responden yang berarti operator SIMAK BMN di satker dan satwil Polda Kepri tidak memiliki usia dibawah atau sama dengan 20 tahun, rentang usia 21 - 30 tahun sebanyak 28 responden, rentang usia 31 - 40 tahun sebanyak 4 responden dan sebanyak 0 responden dengan usia ≥ 40 tahun. Dapat disimpulkan bahwa operator SIMAK BMN di Seluruh Satker dan Satwil Polda Kepri terbanyak adalah dengan rentang usia 21 - 30 tahun.

3. Rekapitulasi Data Hasil Kuisioner

Berikut adalah rekapitulasi hasil kuesioner dari identitas responden sebagai operator SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau.

Tabel 3
Rekapitulasi Identitas Responden

No	Nama	NRP/NIP	Satker/Satwil
1	Rendy Ramanda	98010152	Biro Logistik
2	Ginung Praditya Widodo	89060297	Bidpropam
3	Randi Noviandi	93110957	Birorena
4	Olani Harianja	1980072820141220001	Ditreskrimsus
5	Rahmana Armando Purba, S.M.	98040102	Satbrimob
6	Yanefri Murizki	86011065	Ditpolair
7	Ary Hernanda Dwi Putra	92010029	Ditreskrimum
8	Andika Minang	95220301	Biddokkes
9	Dwi Santoso	84010384	Biro SDM
10	Andy Agustian Zainal	87000701	Bidkum
11	Marpaung Zainal Abidin	97040300	Bidhumas
12	Oktaviandi Rezki	99100344	SPN
13	Imal Jaya Saputra	98220808	Rumkit Bhayangkara
14	Andhika Taruna, S.H.	85071783	Bid TIK
15	Roger Tampubolon	1330708	Ditlantas
16	Eka Malinda	86071448	Roops

Lanjutan Tabel 3

No	Nama	NRP/NIP	Satker/Satwil
17	Brian Felix Perwasaputra Marpaung	10200371	Ditsamapta
18	Yudistira P	93820220	Ditintelkam
19	Dimas Kurniawan	96110446	Itwasda
20	Didi Wahyudi, S.H	88080001	Sripim
21	N.Rikardo P	82111249	Bidkeu
22	Jerry Sukma Wiyaya	87050808	Ditbinmas
23	Abdul Muchlis Hutabarat, S.H., M.H.	96040824	Ditpamobvit
24	Ronald Maulana	99010213	Yanma
25	Yayan Kurniawan, S.H.	85101348	Ditresnarkoba
26	Daniel Panjaitan	99013301	Polres Anambas
27	Evoman	99801011	Polres Natuna
28	Moh.Tomi Hidayat, S.H.	96100836	Polres Lingga
29	Gunawan Naiggolan	98010386	Polres Karimun
30	Dame Sutrisno	94120748	Polres Bintan
31	Friandi Tambunan	98010117	Polresta Tanjung Pinang
32	Indra Simarmata	94110407	Polresta Bareleng

Pada tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa setiap Satker dan Satwil di Kepolisian Daerah Kepulauan Riau memiliki masing-masing 1 operator SIMAK BMN. Dan dapat terlihat pada tabel diatas untuk masing-masing Satker dan Satwil yang ada di Polda Kepri.

Tabel 4
Rekapitulasi Data Hasil Kuesioner

Responden	Question									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4	2	5	2	5	2	5	2	5	2
R2	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
R3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R4	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
R5	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
R6	4	2	5	2	4	2	4	2	4	3
R7	4	1	4	2	5	2	4	2	4	2
R8	4	2	3	2	3	2	4	2	3	2
R9	5	1	5	1	5	1	5	1	5	1
R10	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R11	4	2	4	2	4	2	5	1	4	2
R12	5	2	4	1	5	2	5	1	5	5
R13	5	1	4	2	4	2	5	2	5	2
R14	5	1	4	2	4	2	4	2	5	2
R15	5	2	4	2	4	2	5	2	5	3
R16	4	2	4	1	4	2	4	2	5	1
R17	5	2	4	1	4	1	5	1	5	2
R18	5	2	4	2	4	2	4	2	4	2
R19	2	2	4	2	3	5	4	2	4	1
R20	4	1	4	1	5	2	4	2	4	3
R21	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2

R22	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2
R23	4	1	5	1	5	2	4	2	4	2
R24	4	3	4	2	4	2	4	2	4	2
R25	4	1	5	1	4	2	4	2	4	2
R26	4	2	5	2	4	2	4	2	5	2
R27	4	1	5	1	4	2	5	2	5	2
R28	4	1	4	2	4	2	5	2	5	2
R29	4	2	5	2	4	2	4	2	5	2

Lanjutan Tabel 4

Responden	Question									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R30	4	2	4	2	4	2	4	2	5	2
R31	4	2	4	3	5	2	5	2	5	2
R32	5	1	5	2	4	2	5	2	5	2

Data dari hasil kuesioner yang telah direkapitulasi diatas selanjutnya akan dihitung sesuai dengan aturan perhitungan skor dalam SUS. Ada beberapa aturan dalam perhitungan skor kuesioner yang berlaku untuk masing – masing responden, yaitu:

- 1) Tahap 1 : Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor responden akan dikurangi 1.
- 2) Tahap 2 : Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari responden.
- 3) Tahap 3 : Skor SUS akan didapatkan dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali dengan 2,5.

Berikut adalah perhitungan skor kuesioner SUS dari masing – masing responden dengan ketentuan seperti yang dijelaskan sebelumnya:

Tabel 5
Perhitungan Skor Sesuai Aturan Sus Tahap 1 Dan Tahap 2

Responden	Question									
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
R1	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R4	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R5	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R6	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
R7	4-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R8	4-1	5-2	3-1	5-2	3-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-2
R9	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-1
R10	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R11	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1	4-1	5-2
R12	5-1	5-2	4-1	5-1	5-1	5-2	5-1	5-1	5-1	5-5
R13	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R14	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R15	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R16	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-3
R17	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R18	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R19	2	2	4	2	3	5	4	2	4	1
R20	4	1	4	1	5	2	4	2	4	3
R21	4	2	5	2	5	2	4	2	4	2

R16	4-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-1
R17	5-1	5-2	4-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-2
R18	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R19	2-1	5-2	4-1	5-2	3-1	5-5	4-1	5-2	4-1	5-1
R20	4-1	5-1	4-1	5-1	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-3
R21	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R22	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R23	4-1	5-1	5-1	5-1	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R24	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R25	4-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R26	4-1	5-3	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R27	4-1	5-1	5-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2
R28	4-1	5-1	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R29	4-1	5-2	5-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R30	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2
R31	4-1	5-2	4-1	5-3	5-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2
R32	5-1	5-1	5-1	5-2	4-1	5-2	5-1	5-2	5-1	5-2

Dapat dilihat pada tabel diatas dijelaskan bahwa setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor responden akan dikurangi 1 dan setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari responden. Berikut adalah nilai hasil perhitungan skor sesuai Aturan SUS Tahap 1 dan Tahap 2.

Tabel 6
Nilai Hasil Skor Sus Tahap 1 Dan Tahap 2

Responden	Question										Total
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	
R1	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	34
R2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
R3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
R5	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
R6	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	30
R7	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32
R8	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	27
R9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
R10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30
R11	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	32
R12	4	3	3	4	4	3	4	4	4	0	33
R13	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	34
R14	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	33
R15	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	32
R16	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	33
R17	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	36
R18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31
R19	1	3	3	3	2	0	3	3	3	4	25
R20	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	32
R21	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
R22	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32
R23	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	34

Responden	Question										Total
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10	
R24	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29
R25	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	33
R26	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32
R27	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	35
R28	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	33
R29	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	32
R30	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	31
R31	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	32
R32	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	35

Selanjutnya perhitungan skor SUS ke tahap 3 yaitu skor SUS akan didapatkan dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali dengan 2,5.

Tabel 7
Skor Sus Responden Tahap 3

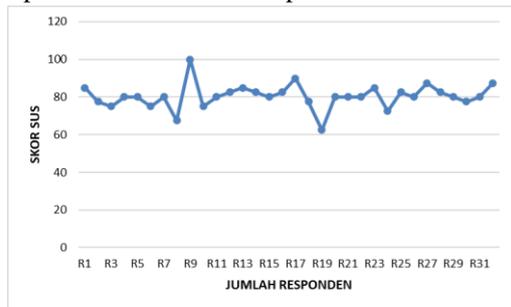
Responden	Skor SUS
R1	85
R2	77.5
R3	75
R4	80
R5	80
R6	75
R7	80
R8	67.5
R9	100
R10	75
R11	80
R12	82.5
R13	85
R14	82.5
R15	80
R16	82.5

Lanjutan Tabel 7

Responden	Skor SUS
R17	90
R18	77.5
R19	62.5
R20	80
R21	80
R22	80
R23	85
R24	72.5
R25	82.5
R26	80
R27	87.5
R28	82.5
R29	80

R30	77.5
R31	80
R32	87.5
Total	2572,5

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS dari masing – masing responden dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh adalah 100 dan skor terendah adalah 67,5 , sedangkan skor yang paling banyak muncul adalah 80 . Berikut adalah gambar grafik persebaran skor SUS responden:



Gambar 6. Grafik Persebaran Skor SUS Responden

Untuk perhitungan selanjutnya, skor SUS dari setiap responden dicari skor rata – ratanya dengan menjumlahkan semua skor dan dibagi dengan jumlah responden. Berikut adalah rumus menghitung skor SUS:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

- \bar{X} : Skor Rata-rata
- $\sum X$: Jumlah Skor SUS
- n : Jumlah Responden

Jumlah Skor SUS keseluruhan pada penelitian ini adalah 2572,5 seperti yang ditunjukkan pada tabel 5, yang didapat dari 32 responden. Berdasarkan rumus tersebut selanjutnya diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{2572,5}{32} \\ &= 80,39 \end{aligned}$$

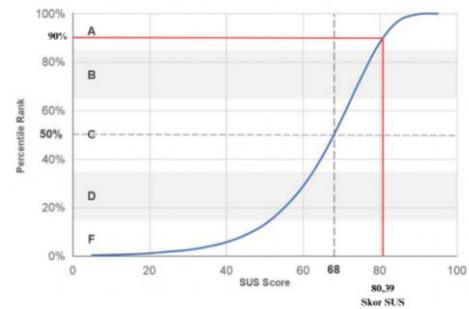
Hasil nilai rata – rata yang diperoleh selanjutnya dikorelasikan dengan skala Skor SUS untuk mengetahui tingkat *usability* Aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau.

D. Analisis Hasil

Dalam melakukan interpretasi hasil perhitungan skor SUS kedalam bentuk-bentuk penilaian SUS, dapat dilakukan dengan 5 cara (Sauro, 2018), yaitu:

1. Percentile Ranks (Peringkat Persentil)

Peringkat persentil skor adalah persentase skor dalam distribusi frekuensinya yang sama atau lebih rendah dari itu. Gambar berikut menunjukkan peringkat persentil untuk ambang skor SUS secara umum.

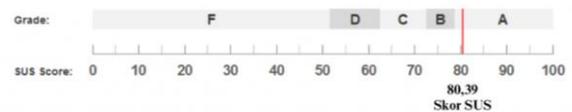


Gambar 7. Kurva Skor SUS dalam Persentil

Diketahui skor rata-rata SUS pada umumnya (pada persentil ke 50) adalah 68. Itu berarti untuk skor SUS diatas 68 adalah diatas rata-rata, sedangkan dibawah 68 adalah dibawah rata-rata. Dalam penelitian ini diperoleh skor SUS sebesar 80,39 (ditunjukkan oleh garis merah pada gambar kurva diatas), yang mana jika dikorelasikan dengan skor SUS pada umumnya pada peringkat persentil, maka skor tersebut berada diatas rata-rata pada skor SUS umumnya. Hal ini menunjukkan skor pada penggunaan aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau berada di peringkat persentil ke-90, yang dapat dipahami bahwa aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau ada pada kategori sangat baik yang berarti aplikasi sudah layak untuk digunakan dan menu di dalam aplikasi berfungsi dengan semestinya.

2. Grade

Cara selanjutnya yang terkait erat dengan interpretasi peringkat persentil adalah grade. Jenis sistem penilaian ini digunakan untuk mengkategorikan skor SUS berada pada rentang grade A-F. Pada grade A, yang menunjukkan kinerja superior, hingga F untuk menunjukkan kinerja gagal, dan C menunjukkan rata – rata atau cukup.

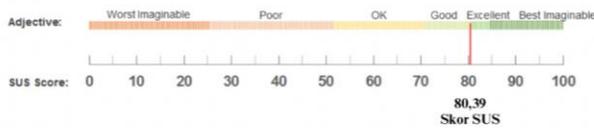


Gambar 8. Skor SUS dalam Skala Grade

Skor SUS yang diperoleh pada penelitian ini yaitu 80,39, jika dikorelasikan dengan skala *grade* pada gambar diatas, dapat diketahui berada pada *grade A* yang menunjukkan skor tersebut tergolong sangat baik.

3. Adjectives

Menurut Bangor pada tahun 2008, skala adalah kata sifat yang mengandung makna didalamnya seperti “Baik”, “Oke”, dan “Buruk” pengguna yang secara longgar diasosiasikan dengan pengguna dengan kegunaan suatu aplikasi. Misalnya, skor SUS diatas 84,1 dikaitkan dengan “Sangat Baik”, sedangkan skor SUS di atas 71,1 dikaitkan dengan “Baik”, dan skor SUS 51,7 dikaitkan dengan “OK”, seperti pada gambar berikut:

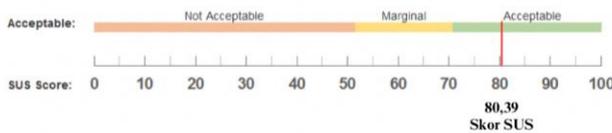


Gambar 9. Skor SUS dalam Skala *Adjective*

Skor SUS pada penelitian yang telah dilakukan adalah 80,39, maka pada skala *adjectives* tergolong *Excellent*, yang mana dapat diartikan bahwa penggunaan aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau tergolong sangat baik yang berarti aplikasi sudah layak untuk digunakan dan menu di dalam aplikasi berfungsi dengan semestinya.

4. *Acceptability*

Cara selanjutnya yang dilakukan untuk menginterpretasikan SUS adalah dengan melalui pernyataan “dapat diterima” atau “tidak dapat diterima”. (Bangor et al., 2008) menetapkan syarat – syarat ini ketika SUS jauh diatas rata-rata atau jauh dibawah rata-rata. Skor SUS diatas 71,1 (diatas rata-rata skor SUS yaitu 68) dikategorikan dapat diterima dan tidak dapat diterima jika skor SUS dibawah 51,6 (terkait erat dengan penunjukan skor yang lebih rendah dengan nilai F). Skor dengan rentang 51,7 – 71,0 ditetapkan sebagai “dapat diterima secara marginal/berada di perbatasan” yang mencakup rentang dari C hingga ke D dalam *grade*. Berikut adalah gambar pada skala *Acceptability*:

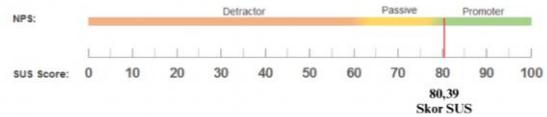


Gambar 10. Skor SUS dalam Skala *Acceptability*

Skor SUS yang diperoleh pada penelitian yang telah dilakukan adalah 80,39, yang mana skor tersebut berada pada rentang dapat diterima secara *Acceptable*. Penggunaan aplikasi aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau sudah dapat diterima oleh pengguna (operator).

5. *Net Promoter Score (NPS)*

Secara konsisten terdapat korelasi yang kuat antara SUS dan *Net Promoter Score (NPS)*. Rata-rata, SUS menjelaskan antara 30% dan 50% variasi dalam kemungkinan pengguna untuk merekomendasikan. NPS menunjuk tiga klasifikasi pemberi rekomendasi berdasarkan tanggapan mereka terhadap kemungkinan 10 poin (0 hingga 10). Skor klasifikasi *promoter* ada pada rentang nilai lebih/sama dengan 78,9 hingga 100, skor klasifikasi *passive* ada pada rentang lebih/sama dengan 62,7 hingga kurang/sama dengan 78,8, dan skor klasifikasi *detractors* ada pada rentang kurang/sama dengan 62,6 hingga 0.



Gambar 11. Skor SUS Dengan Klasifikasi NPS

Skor SUS yang diperoleh pada penelitian yang telah dilakukan adalah 80,39, dikorelasikan dengan klasifikasi NPS, maka berada pada klasifikasi *promoter*. Responden dalam penelitian ini kemungkinan besar akan merekomendasikan Aplikasi SIMAK BMN tersebut.

E. *Panduan Perbaikan*

Rekomendasi perbaikan masih diperlukan untuk menghasilkan perangkat lunak yang baik. Adapun panduan perbaikan dilakukan sebagai rujukan bagi tim pengembang sistem dalam melakukan perbaikan, sebagai berikut:

1. Proses *peng-input-an* transaksi masih dilakukan secara manual sehingga harus mencocokkan kembali dengan data keuangan maupun dengan data aset satker lain, perlu adanya perbaikan sistem mengenai hal ini, seperti *peng-input-an* transaksi sebaiknya otomatis dan bisa diakses secara online agar data dari satker yang satu dengan satker yang lain sinkron, sehingga meminimalisir terjadinya selisih nominal maupun kuantitas. Rekomendasi perbaikan diatas merupakan salah satu hal yang ditanyakan pada kuesioner sesuai dengan pernyataan nomor 5 yaitu *I found the various functions in this system were well integrated* (Saya menemukan berbagai fungsi di aplikasi ini diintegrasikan dengan baik), pada pernyataan positif berikut, masih ada beberapa sampel yang sekaligus sebagai operator SIMAK BMN memilih jawaban terendah yaitu 3 yang berarti netral/ragu-ragu dengan jumlah 2 orang. Permasalahan diatas berarti masih dapat diterima oleh pengguna (operator) SIMAK BMN di seluruh satker dan satwil di bawah jajaran Polda Kepri sesuai dengan penilaian SUS kategori *Acceptability* yang berarti

pengguna masih “dapat menerima” permasalahan tersebut, namun rekomendasi ini tetap harus menjadi pedoman bagi pengembang untuk dapat meningkatkan sistem pada aplikasi SIMAK BMN tersebut.

2. Laporan tidak real time, contohnya operator harus melakukan pengiriman tiap bulan sebelum bisa mencetak laporan dalam rangka penguncian transaksi serta harus melakukan penyusutan transaksional secara manual, sebaiknya hasil laporan bisa langsung dicetak setelah melakukan transaksi (*real time*). Rekomendasi perbaikan berikut ini juga merupakan salah satu hal yang ditanyakan pada kuesioner sesuai dengan pernyataan nomor 6 yaitu *I thought there was too much inconsistency in this system* (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini), pada pernyataan negatif berikut, hanya 1 orang yang memilih jawaban 5 yang berarti sangat setuju bahwa aplikasi SIMAK BMN tersebut banyak ketidaksesuaian, akan tetapi rata-rata operator memilih menjawab pertanyaan nomor 6 tersebut dengan nilai 2 yang berarti “tidak setuju” bahwa aplikasi tersebut banyak memiliki ketidaksesuaian. Seperti permasalahan sebelumnya, permasalahan berikut juga sesuai dengan hasil penilaian SUS yang dilakukan pada kategori *adjectives* tergolong dalam peringkat *Excellent* yang mana berarti penggunaan aplikasi SIMAK BMN di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau tergolong sangat baik, dan artinya aplikasi tersebut sudah layak untuk digunakan dan menu di dalam aplikasi berfungsi dengan semestinya, namun rekomendasi ini juga tetap harus menjadi pedoman bagi pengembang untuk dapat meningkatkan sistem pada aplikasi SIMAK BMN ini.
3. Rekomendasi selanjutnya yaitu perlu adanya peringatan ketika akan menutup periode. Pada saat proses penutupan periode biasanya seluruh operator melakukan penguncian data, namun pada aplikasi SIMAK BMN belum adanya fitur atau tanda peringatan ketika ada transaksi yang belum dilakukan penginputan, sehingga sering terjadinya kesalahan saat penutupan periode. Rekomendasi berikut ini sama seperti rekomendasi perbaikan sebelumnya yaitu sesuai dengan pernyataan nomor 6 yaitu *I thought there was too much inconsistency in this system* (Saya pikir ada terlalu banyak ketidaksesuaian dalam aplikasi ini), namun pada hasilnya yang memilih angka 2 lebih mendominasi yang berarti “tidak setuju” bahwa aplikasi tersebut banyak memiliki ketidaksesuaian. Merujuk pada hasil analisis dengan metode SUS juga, Skor SUS yang diperoleh pada penelitian ini yaitu 80,39, jika dikorelasikan dengan skala *grade*, dapat diketahui berada pada *grade A* yang menunjukkan skor tersebut tergolong sangat

baik. Namun rekomendasi perbaikan ketiga yang telah diberikan oleh peneliti harus menjadi pertimbangan dalam proses peningkatan aplikasi SIMAK BMN agar aplikasi tersebut bisa menjadi lebih baik lagi.

5. Kesimpulan

Dari hasil penelitian mengenai Evaluasi Usability Pada Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Dan Akuntansi Barang Milik Negara Di Satker Dan Satwil Jajaran Polda Kepri Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Diperoleh skor SUS sebesar 80,39 yang didapat dari sampel Operator SIMAK BMN di Seluruh Satker dan Satwil Jajaran Polda Kepulauan Riau.
2. Pada *Grade Scale* skor SUS tersebut dapat diketahui bahwa Aplikasi SIMAK BMN dalam proses evaluasi *usability* berada pada *Grade A* yang menunjukkan skor tersebut tergolong baik dikarenakan berada di atas rata-rata.
3. Pada *Adjectives Rating* dapat dikelompokkan bahwa penggunaan Aplikasi SIMAK BMN menurut responden tergolong baik (*Excellent*).
4. Pada *Acceptability* penggunaan Aplikasi SIMAK BMN yang telah diterapkan di Satker dan Satwil Kepolisian Daerah Kepulauan Riau, dapat diterima dan digunakan secara umum oleh responden.
5. Pada *Net Promoter Score* (NPS) berada dalam klasifikasi *promoter* dimana Responden dalam penelitian ini kemungkinan besar akan mempromosikan atau memberitahukan Aplikasi SIMAK BMN kepada instansi dibawah Kementerian Keuangan untuk dapat menggunakan aplikasi SIMAK BMN ini dalam mengelola Barang Milik Negara.

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan dari penelitian ini adalah Aplikasi SIMAK BMN ini mudah dalam penggunaannya dan juga dapat diterima oleh pengguna yang berhubungan dengan fungsional, dan fitur-fitur yang ada pada aplikasi ini.

6. Ucapan Terimakasih

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan Penelitian ini dengan Judul “Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Dan Akuntansi Barang Milik Negara Di Satker Dan Satwil Jajaran Polda Kepri Menggunakan Metode *System Usability Scale* (SUS)”.

Penelitian ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang. Peneliti menyadari sepenuhnya, bahwa Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan seperti apa yang diharapkan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati

penulis mengharapkan segala kritik dan saran-saran demi kesempurnaan penelitian ini.

Dalam menyusun penelitian ini tentu saja peneliti banyak menemui kesulitan dan hambatan, akan tetapi berkat bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan penelitian ini sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya terutama kepada :

1. Ibu Aurora Elsa S. Frederick, S.E., MBA selaku Rektor Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung pinang;
2. Bapak Zulfachmi, MT selaku Dosen Pembimbing sekaligus sebagai Wakil Ketua III Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung pinang yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya dalam menyelesaikan penelitian ini;
3. Ibu Ade Winarni, M.T selaku Dosen Penguji I sekaligus sebagai Kepala SPMI Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung pinang yang telah memberikan saran dan masukan-masukannya dalam setiap proses penyelesaian Penelitian ini;
4. Bapak Abdul Rahmad, M.Pd. selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan-masukannya dalam setiap proses penyelesaian penelitian ini;
5. Bapak Hendi Setiawan, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi dan Komputer Akuntansi Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjung pinang;
6. Bapak Kapolres Kota Tanjungpinang selaku atasan penulis yang senantiasa memberikan dorongan dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan studi penulis di Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang;
7. Kedua orang tua tercinta Ayahanda Juniardi dan Ibunda Erawati atas curahan kasih sayang, doa dan dukungan baik moral maupun materil yang tiada henti mengiringi setiap langkah penulis dalam menyelesaikan studi penulis;
8. Irfani Septiana, S.Tr.Tra. Istri tercinta, yang penuh dengan kesabaran mendampingi setiap tahapan dalam menemani penulis dalam menyelesaikan penelitian ini;
9. Pimpinan dan seluruh Akademik pada Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang;
10. Rekan-rekan Mahasiswa/i, rekan-rekan di Polresta Tanjungpinang serta segenap sahabat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan masukan serta dorongan kepada penulis hingga selesainya Penelitian ini.

Hingga Penelitian ini berhasil terselesaikan, penulis menyadari Penulis berharap agar Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi kita semua dan berguna bagi penulis sendiri agar dapat melihat sejauh mana kemampuan yang dimiliki penulis selama mengikuti perkuliahan program Strata-I

jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Teknologi Indonesia Tanjungpinang.

Akhirnya dengan penuh ketulusan hati tulus penulis memanjatkan doa kepada Tuhan Yang Maha Esa agar dapat membalas budi baik dan jasa Bapak/Ibu semua serta rekan-rekan sekalian.

Daftar Pustaka

- [1] Abdul Mufti. (2015). Rancangan layar sebagai alat bantu pendewasa interaksi manusia dengan komputer. 8(2): 181-185.
- [2] ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY (UTAUT). Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 1, No. 1, Februari 2015, pp.55-61
- [3] Ade Saputra. (2019). Penerapan Usability pada Aplikasi Pentas Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia, vol. 1, no. 3, hlm. 206-212.
- [4] Adirasyid, H, R., Hanifah, M, A., & Nanang, Y, S. (2019) Evaluasi Usability Situs Web Resmi Pemerintah Kabupaten Sidoarjo Menggunakan Metode Usability Testing dan Evaluasi Heuristic, vol. 3, no. 9, hlm. 8804-8813.
- [5] Aelani, K., Falahah. Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus: Aplikasi Perwalian Online STMIK "AMIK Bandung"). Jurnal Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi Yogyakarta. ISSN: 1907-5022. 2012.
- [6] Arens, A., M. Beasley, dan R. Elder, 2008, Auditing dan Jasa Assurance Pendekatan Terintegrasi, Jakarta: Erlangga
- [7] Bangor, A., P. Kortum, J. Miller. 2008. An Empirical Evaluation of the System Usability Scale. International Journal of Human-Computer Interaction, 24: 574-594. <https://doi.org/10.1080/10447310802205776>.
- [8] Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining What Individual SUS Scores Mean: Adding an Adjective Rating Scale. Journal of Usability Studies(Vol. 4).
- [9] Bodnar, George H., William S. Hopwood. (2000). Sistem Informasi Akuntansi, Edisi VI, Terjemahan Amir AJ, Rudi M.T. Jakarta: Salemba Empat.
- [10] Brooke, John. 1996. "SUS - A quick and dirty usability scale". Redhatch Consulting Ltd., 12 Beaconsfield Way, Earley, Reading RG6 2ux, United Kingdom.
- [11] Burhan, B. E. S. (2023). Pengaruh Audit Internal Dan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Akuntansi Barang Milik Negara (SIMAKBMN) Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Paldam III/Siliwangi. Nucl. Phys., 13(1), 104-116.
- [12] Creswell. Jhon W. (2010). Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed. Jakarta: Pustaka Pelajar.

- [13] Daft, Richard L. 2002. Manajemen. Jilid 1. Jakarta: Penerbit Erlangga
- [14] Davis, Gordon B. (1995). Management Information System, Seventh. New York: McGraw-Hill Book Company.
- [15] Dewi, S. P., Dantes, G. R., & Indrawan, G. (2018). Evaluasi Usability Pada Aspek Satisfaction Menggunakan Teknik Kuesioner Pada Sistem Lms Program Keahlian Ganda. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(1), 60–70. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i1.13028>
- [16] Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- [17] Federici, S., & Borsci, S. (2010). Usability evaluation: models, methods, and applications. In S. J. & B. M. (Eds.), *International Encyclopedia of Rehabilitation Usability evaluation: models, methods, and applications* (pp. 1- 17). Buffalo, NY: Center for International Rehabilitation Research Information and Exchange (CIRRIE).
- [18] Garcia, A. (2013). UX Research | Standardized Usability Questionnaire. <https://Chaione.Com/Blog/Ux-Research-Standardizing-Usability-Questionnaires>, 1–7. Retrieved from <https://chaione.com/blog/category/user-research/>
- [19] Hall, James A. (2001). Sistem Informasi Akuntansi, Jakarta: Salemba Empat.
- [20] Handoko, T. Hani (2000). Manajemen Personal dan Sumber Daya Manusia, Edisi ke 2. Yogyakarta: BPFE.
- [21] Hasan, M., Ahmad, H, K., & Doni, P, A, S. (2019) “Analisis Pengaruh Mobile Application Dalam Menunjang Keberhasilan Wirausaha” di Kota Bekasi, vol. 6, no. 1, pp. 47-52.
- [22] Hasibuan, S.P. Mulayu, 2000, Manajemen Sumber Daya Manusia, Bumi Aksara Jakarta.
- [23] Ika Aprilia H.N, P. Insap Santoso dan Ridi Ferdiana., 2015. Pengujian Usability Website Menggunakan System Usability Scale Website Usability Testing using System Usability Scale, 17(1), 31–38.
- [24] International Standards Office (ISO), 1998. ISO 9241 – 11 Ergonomic requirements for office work with visual display terminal (VDTs) – Part 11: Guidance on usab.
- [25] International Standards Office, 2018. ISO 9241– 11:2018 Ergonomics of human -system interaction [Online]. Diakses dari: <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en/>.
- [26] Jakob Nielsen. (2012). “101 Introduction to Usability,” Januari. [Online]. Available: www.nngroup.com/articles/usability-01introductiontousability/. November 2020.
- [27] Jogiyanto, H.M., 2005, Analisa dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, ANDI, Yogyakarta
- [28] Jogiyanto, H.M., 2007, Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis, Yogyakarta: Andi Offset
- [29] Kadir, Abdul 1996/1997, Tuntunan praktis pemrograman Visual dBase 5.5 Tingkat Dasar/Lanjutan, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [30] Kadir, Abdul, Pengenalan Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta 2003
- [31] Kieso, Donald E dan Weygant. 2008. Akuntansi Intermediate. Jilid 1, Edisi Keduabelas. Jakarta: Erlangga.
- [32] Mandias, G., F. (2017) “Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat” *Cogito Smart Journal*, VOL. 3, NO. 1, JUNI 2017.
- [33] Martoyo, W. U., & Falahah. 2015. Kajian Evaluasi Usability dan Utility pada Situs Web. Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia (pp. 537-543). Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh November.
- [34] Mcleod, R. (2001). Sistem Informasi Manajemen. PT. Prenhallindo. Jakarta
- [35] Nurhadryani, Y., Hermadi, I., & Khotimah, H. (2013). “Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile”. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2), 83-93.
- [36] Oetomo, B. S. D. 2006. Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
- [37] P. Insap Santoso. 2004. Interaksi Manusia dan Komputer. Yogyakarta: ANDI.
- [38] Peraturan Pemerintah Nomor 27 Tahun 2014 Tentang Pengelolaan Barang Milik Negara/Daerah
- [39] Ridwan dalam Buchari Alma (2015:10. Populasi adalah keseluruhan dari karakteristik atau unit hasil pengukuran yang menjadi objek penelitian. *Jurnal-Universitas PGRI Adi Buana Surabaya*.
- [40] Ryan, T.P. 2013. Sample size determination and power, John Wiley & Sons.
- [41] Sauro, J., 2011. Measuring Usability With The System Usability Scale (SUS): Measuringu. Tersedia Di [Diakses 3 desember 2020]
- [42] Setiawan, D., & Wicaksono, S. L. (2020). Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale. *Walisongo Journal of Information Technology*, 2(1), 71. <https://doi.org/10.21580/wjit.2020.2.1.5792>

- [43] Soejono, W.A & Setyanto, A & Sofyan, F. A (2018) Evaluasi Usability Website UNRIYO Menggunakan System Usability Scale (Studi Kasus : Website UNRIYO). *Jurnal Teknologi Informasi*
- [44] Stoner, James A.F. (1982). *Management*, Prentice. (New York: Englewoods Cliffs).
- [45] Strater & Burch(1974) *In Information system: Theory and practice*. Santa Barbara California: Hamilton Publicity Company, 1974.
- [46] Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- [47] Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta, Bandung
- [48] Sutanta Edhy. 2004. *Sistem Basis Data*. Yogyakarta:GRAHA ILMU
- [49] Subana, Moersetyo Rahadi & Sudrajat. (2000). *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- [50] Tujni, B., & Syakti, F. (2019). Implementasi Sistem Usability Scale Dalam Evaluasi Perspektif Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Mobile. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 11(3), 241–251. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v11i3.479.241-251>
- [51] Tullis, Tom, and Albert, Bill., 2008. *Measuring the User Experience*. Morgan Kaufman.
- [52] Warren, James M, Reeve, Feese, Philip E, 2008. *Pengantar Akuntansi Edisi 21*. Salemba Empat. Jakarta.
- [53] Wahyuni, Vivi, I. M. (2015). Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Simrs) Menggunakan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut). *Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (Simrs) Menggunakan Metode Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology (Utaut)*, 1(1), 55–61.
- [54] Zakiyudin, Ais. 2012. *Sistem Informasi Manajemen, Edisi 2*. Jakarta : Mitra Wacana Media