

Implementasi Metode *Design Sprint* Dalam Rancangan Bangun Perangkat Lunak Presensi Magang Pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel

Implementation of the Design Sprint Method in the Design of Internship Attendance Software at PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel

Mutiara Marsa Silvia^{*1}, Alek Wijaya²,

^{1,2}Universitas Bina Dharma

³Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Dharma

*e-mail: mutiaramarsyasilfia@gmail.com¹, alex_wj@binadarma.ac.id²

Received: 09.04.2025	Revised: 21.04.2025	Accepted: 17.05.2025	Available online: 30.05.2025
-------------------------	------------------------	-------------------------	---------------------------------

Abstract: This study aims to design and evaluate a prototype of an internship attendance application using the Google Design Sprint method, which includes five phases: Understand, Diverge, Decide, Prototype, and Test. The application was developed to enhance the efficiency of the internship attendance process at PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. During the Test phase, the evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) questionnaire, distributed to 25 respondents consisting of interns and administrative staff. The results showed an average usability score of 81.6, which is categorized as excellent and well-accepted by users. These findings indicate that the prototype aligns with user needs and expectations and is suitable for implementation in a real work environment.

Keywords: Google Design Sprint, attendance application, internship, System Usability Scale (SUS)

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi prototipe aplikasi absensi magang dengan metode Google Design Sprint yang terdiri dari lima fase yaitu *Understand*, *Diverge*, *Decide*, *Prototype*, dan *Test*. Aplikasi dikembangkan untuk meningkatkan efisiensi proses absensi magang di PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. Pada fase *Test*, evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner System Usability Scale (SUS) kepada 25 responden yang terdiri dari magang dan staf administrasi. Hasil penelitian menunjukkan skor usability rata-rata sebesar 81,6 yang masuk dalam kategori “sangat baik” dan dinilai dapat diterima oleh pengguna. Temuan ini menunjukkan bahwa prototipe telah memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna, serta layak untuk diimplementasikan di lingkungan profesional.

Kata kunci : Google Design Sprint, aplikasi kehadiran, magang, System Usability Scale (SUS)

1. PENDAHULUAN

Perkembangan informasi teknologi yang pesat pada era digital saat ini telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam bidang administrasi perusahaan. Transformasi digital tidak hanya menyentuh aspek produksi dan pemasaran, tetapi juga sangat mempengaruhi sistem manajemen internal perusahaan, salah satunya adalah pengelolaan sumber daya manusia. Dalam konteks ini, sistem kehadiran atau presensi menjadi salah satu elemen penting yang mendukung efektivitas pengelolaan tenaga kerja, baik karyawan tetap maupun peserta magang. Sistem kehadiran yang efektif mampu memberikan data yang akurat, real-time, dan mudah diakses untuk berbagai kebutuhan administratif, evaluatif, serta pelaporan (Andryadi & Fatonah, 2021).

Di PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel, kegiatan magang merupakan bagian integral dari program pengembangan sumber daya manusia yang diarahkan untuk mencetak tenaga kerja yang profesional, terampil, dan siap menghadapi dunia industri. Peserta magang tidak hanya ditempatkan untuk belajar, tetapi juga serta dalam kegiatan operasional harian perusahaan. Oleh karena itu, keberadaan sistem presensi yang akurat sangat diperlukan untuk mendukung proses pelatihan dan penilaian kinerja mereka selama masa magang. Sayangnya, sistem presensi yang masih bersifat manual atau belum terintegrasi dengan baik menjadi tantangan tersendiri dalam proses pencatatan dan pemantauan data kehadiran peserta magang (Nugroho & Zulfikar, 2023).

Sistem manual rentan terhadap berbagai kendala, seperti kesalahan pencatatan, manipulasi data, keterlambatan dalam pelaporan, serta kesulitan dalam proses evaluasi yang membutuhkan data historis yang lengkap. Akibatnya, perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan pemantauan secara real-time, baik untuk tujuan pengawasan, pengambilan keputusan, maupun penyusunan laporan administrasi magang. Hal ini tentu berdampak pada efektivitas program magang itu sendiri, di mana ketepatan waktu,

kehadiran, serta kedisiplinan peserta merupakan indikator penting dalam penilaian kinerja dan kelayakan pelatihan lanjutan.

Oleh karena itu, penting bagi PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel untuk mempertimbangkan digitalisasi sistem presensi dengan memanfaatkan teknologi informasi terkini. Sistem presensi berbasis digital atau berbasis aplikasi, misalnya, dapat memberikan kemudahan akses, akurasi pencatatan, serta transmisi dalam proses pelaporan dan evaluasi. Selain itu, sistem ini juga dapat diintegrasikan dengan database perusahaan sehingga memungkinkan analisis data yang lebih terkait dengan perilaku dan kinerja peserta magang.

Dengan adanya sistem presensi digital yang terintegrasi, perusahaan dapat menciptakan lingkungan kerja yang lebih transparan, efisien, dan akuntabel. Langkah ini juga sejalan dengan visi perusahaan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manajemen manusia, sekaligus sebagai bentuk adaptasi terhadap era industri 5.0 yang menuntut efisiensi dan kesenjangan dalam pengelolaan data. Transformasi ini diharapkan tidak hanya meningkatkan mutu program magang, tetapi juga menciptakan budaya kerja yang lebih profesional di kalangan peserta magang sebagai calon tenaga kerja masa depan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, diperlukan solusi berupa perangkat lunak presensi magang yang efektif dan efisien. Dalam proses perancangannya, metode Design Sprint menjadi pendekatan yang tepat. Design Sprint merupakan metode pengembangan produk yang dirancang untuk memecahkan masalah melalui proses yang cepat dan berulang, dengan melibatkan pembuatan prototipe dan validasi langsung bersama pengguna dalam waktu singkat (Neliani Yan Jaya et al., 2022).

Metode ini dianggap sesuai untuk diterapkan dalam proyek pengembangan sistem presensi magang karena mampu menghasilkan solusi yang inovatif dan berpusat pada kebutuhan nyata pengguna (Octafian et al., 2024a).

Metode Design Sprint membantu tim dalam merancang solusi berbasis teknologi secara lebih terarah dan fokus terhadap kebutuhan pengguna, terutama dalam konteks pengembangan perangkat lunak. Selain itu, pendekatan ini dinilai mampu menghemat waktu dan biaya dibandingkan metode pengembangan tradisional. Dalam konteks pengembangan sistem presensi magang, Design Sprint memberikan kerangka sistematis kerja yang mencakup pemahaman masalah, pencarian ide, pembuatan prototipe, hingga pengujian langsung bersama pengguna akhir, yaitu peserta magang dan pembimbing lapangan (Pratiwi & Rachman, 2021).

Sistem presensi berbasis aplikasi juga menawarkan berbagai keuntungan, antara lain peningkatan efisiensi waktu, akurasi data kehadiran, serta transparansi dalam proses pelaporan (Putri et al., 2021). Penggunaan teknologi ini memungkinkan perusahaan memantau kehadiran peserta magang secara real-time, sekaligus mempermudah proses pelaporan secara praktis dan terpercaya. Selain itu, sistem presensi dapat dikembangkan dengan fitur tambahan seperti notifikasi, histori kehadiran, serta integrasi dengan kinerja evaluasi data.

Implementasi metode Design Sprint dalam pembangunan sistem presensi magang diharapkan mampu menjawab tantangan efisiensi dan akurasi pencatatan kehadiran di lingkungan kerja. Pendekatan berulang dan kolaboratif ini memungkinkan proses perancangan sistem beradaptasi lebih cepat terhadap perubahan kebutuhan pengguna (Ramadan et al., 2019).

Design Sprint mampu meningkatkan kualitas produk digital karena metode ini fokus secara langsung pada kebutuhan dan pengalaman pengguna sejak tahap awal pengembangan (Octafian et al., 2024b).

Dengan demikian, pengembangan perangkat lunak presensi magang berbasis Design Sprint tidak hanya memberikan solusi teknologi secara teknis, tetapi juga menjadi bagian integral dari transformasi digital yang sedang dijalankan oleh PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. Pendekatan ini memungkinkan proses perancangan sistem menjadi lebih terstruktur, efisien, dan berorientasi pada kebutuhan pengguna, khususnya peserta magang dan pembimbing lapangan.

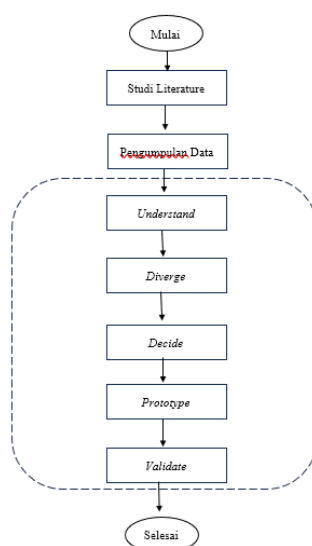
Melalui proses berulang yang cepat dan validasi langsung dari pengguna akhir, metode Design Sprint membantu memastikan bahwa setiap fitur yang dikembangkan benar-benar relevan dan memberikan dampak positif terhadap efisiensi kerja. Hal ini sejalan dengan visi perusahaan dalam membangun lingkungan kerja modern yang memanfaatkan informasi teknologi untuk mendorong produktivitas, akuntabilitas, serta kemudahan dalam pengelolaan data keberadaan (Susanto & Hadiq, 2019).

Lebih jauh lagi, sistem presensi digital yang dirancang dengan pendekatan Design Sprint berpotensi untuk berinteraksi dengan sistem lain dalam lingkup manajemen SDM dan manajemen kinerja peserta magang, sehingga membentuk satu ekosistem digital yang terhubung. Inilah bentuk nyata dari transformasi digital, di mana teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga menjadi bagian dari strategi kerja adaptif yang sesuai dengan dinamika zaman dan kebutuhan industri.

Berdasarkan berbagai permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, khususnya terkait dengan kurang optimalnya sistem presensi manual dalam mendukung efektivitas program magang di PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel, maka peneliti merasa perlu untuk ikut memberikan kontribusi melalui sebuah kajian ilmiah yang dapat memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Melihat pentingnya peran sistem presensi dalam proses administrasi dan evaluasi peserta magang, serta urgensi untuk mengadopsi teknologi dalam mendukung efisiensi kerja, peneliti terdorong untuk mengangkat isu ini sebagai fokus utama dalam penelitian.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan metode Design Sprint yang bertujuan untuk merancang dan mengembangkan prototipe antarmuka pengguna (*User Interface/User Experience* atau UI/UX).



Gambar 1. Metode Penelitian

Metode Design Sprint ini terdiri dari lima tahapan utama yang saling berkesinambungan. Adapun penjabaran secara rinci dari masing-masing tahapan dalam metode Design Sprint yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Understand*

Tahapan awal ini dimulai dengan proses mendeskripsikan atau memetakan permasalahan yang ada, memahami kebutuhan dan karakteristik produk, serta mengidentifikasi siapa saja pengguna yang akan menggunakan produk tersebut. Aktivitas ini bertujuan agar peneliti memperoleh gambaran yang jelas mengenai konteks masalah serta ekspektasi pengguna terhadap solusi yang akan dikembangkan (Khoirunisa & Ramadhani, 2022). Pada penelitian ini tahap ini fokus melakukan wawancara terhadap responden untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi pada PT. Pertamina Patra Niaga selama proses magang.

2. *Diverge*

Tahapan ini difokuskan pada kegiatan eksplorasi ide-ide kreatif yang dapat digunakan untuk menemukan solusi dari permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Pada akhir dari tahapan ini, dilakukan aktivitas pembuatan sketsa awal sebagai bentuk visualisasi dari ide-ide solusi tersebut (Nirmala, 2019).

Pada tahap ini peneliti akan memberikan beberapa solusi ide dari hasil wawancara dan para responden harus melakukan voting untuk menentukan fitur utama yang diminati para responden.

3. *Decide*

Tahapan ini merupakan kelanjutan dari proses pendefinisian. Dalam tahapan penentuan, dilakukan proses seleksi terhadap sketsa beberapa yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Apabila terdapat lebih dari satu sketsa yang potensial, maka dilakukan pemilihan sketsa terbaik yang dianggap paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan perancangan struktur dan navigasi dari website atau produk digital yang sedang dikembangkan, untuk memastikan alur interaksi yang efektif dan efisien.

4. *Prototyping*

Tahapan ini melibatkan aktivitas perancangan dan pembangunan prototipe dengan tingkat ketelitian dan detail yang tinggi atau disebut high fidelity prototype. Prototipe ini dirancang menggunakan figma dalam sedemikian rupa agar menyerupai produk akhir sehingga dapat diuji secara langsung oleh pengguna.

5. *Validasi*

Tahapan terakhir dilakukan setelah proses pembuatan prototipe selesai. Pada tahap ini, dilakukan pengujian terhadap prototipe menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dengan melibatkan 25 responden yang merupakan mahasiswa sedang menjalani program magang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. *Understand*

Pada tahap *Understand* dalam metode *Design Sprint*, fokus utama adalah memahami permasalahan yang sedang dihadapi oleh pengguna. Dalam kasus ini, perangkat lunak presensi magang dikembangkan untuk PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. Proses ini diawali dengan wawancara kepada para stakeholder yang terlibat langsung, seperti pembimbing magang dan peserta magang untuk mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, serta harapan terhadap sistem presensi yang akan dirancang.

Tabel 1. Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Bagaimana sistem presensi magang saat ini dilakukan?
2	Apa saja kendala yang sering terjadi pada sistem presensi manual?
3	Fitur apa yang paling dibutuhkan dalam sistem presensi digital?
4	Bagaimana harapan Anda terhadap sistem presensi yang akan dikembangkan?
5	Apakah Anda lebih menyukai presensi melalui smartphone atau komputer?

Berdasarkan pertanyaan di atas, wawancara dilakukan kepada pembimbing magang dan mahasiswa magang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan perspektif yang luas terhadap sistem yang akan dirancang.

Tabel 2. Data Responden

No	Nama Responden	Jabatan
1.	Andika Pradana	Pembimbing Magang
2.	Roswati	Mahasiswa Magang
3.	Ratna Juwita	Mahasiswa Magang
4.	Kgs. Syarif Hidayatullah	Mahasiswa Magang
5.	Redho Maulana	Mahasiswa Magang
7.	Jen Retno Oktariani	Mahasiswa Magang
8.	Aldi Rahmadi	Karyawan Kantor

2. *Diverge*

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, ditemukan beberapa kebutuhan utama yang bisa dijadikan dasar ide pengembangan fitur dalam aplikasi ini. Pada tahap *diverge* ini, peneliti melakukan eksplorasi awal dengan mengumpulkan berbagai solusi potensial yang sesuai dengan masalah yang ditemukan. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan sebanyak mungkin ide tanpa menilai atau menyaringnya terlebih dahulu. Berikut beberapa fitur yang diusulkan berdasarkan hasil temuan lapangan dan kebutuhan pengguna.

Tabel 4. Ide Fitur

No	Nama Fitur	Masalah yang Diatasi	Deskripsi
1	Presensi Scan	Kehadiran manual memakan waktu	Pengguna dapat melakukan presensi dengan scan QR code
2	Fitur Izin	Pengajuan izin masih dilakukan manual	Pengguna dapat mengajukan izin langsung melalui aplikasi
3	Logbook & Download	Pengisian dan pelaporan logbook tidak efisien	Logbook harian diisi digital dan bisa diunduh sebagai laporan
4	Rekap Presensi	Tidak ada rekap kehadiran otomatis	Aplikasi menyajikan rekap absensi bulanan secara otomatis
5	Grup Chat	Komunikasi antar peserta terfragmentasi	Tersedia fitur grup chat dalam aplikasi untuk diskusi dan koordinasi
6	Pengumpulan File Laporan	Laporan dikumpulkan secara manual	Pengguna dapat mengunggah file laporan langsung ke dalam aplikasi

Berdasarkan tabel yang telah disajikan di atas, langkah selanjutnya adalah melakukan proses voting fitur untuk menentukan pilihan terbaik. Proses voting ini akan melibatkan penilaian terhadap berbagai fitur yang telah diidentifikasi sebelumnya, dengan tujuan untuk memilih opsi yang paling sesuai dengan kebutuhan Pengguna.

Tabel 5. Proses Voting

Responden	Presensi Scan	Fitur Izin	Logbook Download	Rekap Presensi	Grup Chat	Pengumpulan File Laporan
Andika Pradana	✓	✓				✓
Roswati	✓		✓			✓
Ratna Juwita	✓		✓	✓		
Kgs. Syarif Hidayatullah	✓	✓		✓		
Redho Maulana	✓	✓		✓		
Jen Retno Oktariani	✓	✓				✓
Aldi Rahmadi	✓	✓	✓			

Berdasarkan hasil voting yang ditampilkan dalam tabel di atas, di mana setiap responden diberikan kesempatan untuk memilih tiga fitur yang dianggap paling penting, fitur Presensi memperoleh jumlah suara terbanyak, yaitu sebanyak empat suara, sehingga ditetapkan sebagai prioritas utama untuk dikembangkan. Sementara itu, fitur Fitur Izin, Unduhan Logbook, Rekap Presensi, dan Pengumpulan Berkas Laporan masing-masing memperoleh dua suara dan dapat dipertimbangkan untuk dikembangkan sebagai fitur pendukung.

3. Decide

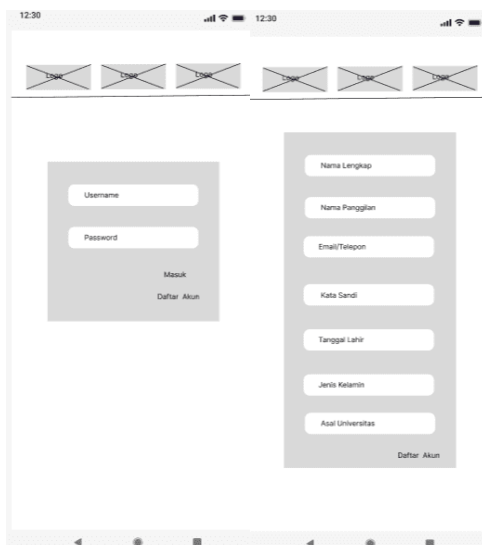
Berdasarkan hasil proses voting yang ditampilkan pada Tabel 5, tahap selanjutnya adalah mengkategorikan seluruh ide fitur ke dalam empat tingkat prioritas, yaitu Must Have, Should Have, Could Have, dan Won't Have. Klasifikasi ini bertujuan untuk membantu menentukan tingkat urgensi dan prioritas implementasi fitur berdasarkan kebutuhan serta harapan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan.

Tabel 6. Tabel Decide

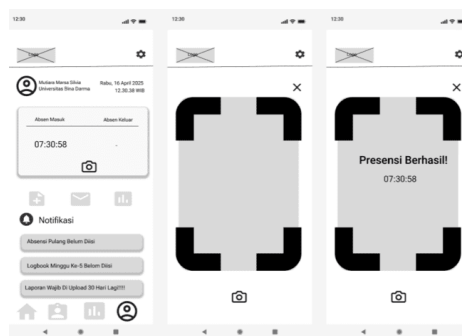
Must Have	Should Have
Presensi Scan Logbook & Download Pengumpulan File Laporan	Rekap Presensi
Could Have	Won't Have
Fitur Izin	Grup Chat

Setelah adalah mengklasifikasikan seluruh ide fitur ke dalam empat kategori prioritas. Berikut ini merupakan bagian-bagian dari wireframe yang dirancang berdasarkan hasil voting fitur oleh pengguna, sehingga sesuai dengan kebutuhan dan prioritas utama mereka. Perancangan ini bertujuan

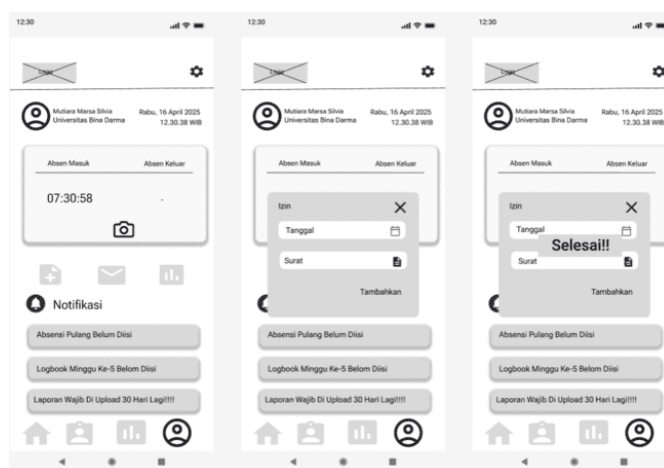
untuk mempermudah proses pengujian dan evaluasi terhadap fungsi serta tampilan sistem yang dikembangkan. Adapun hasil rancangan prototipe tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Menu Login Dan Pendaftaran



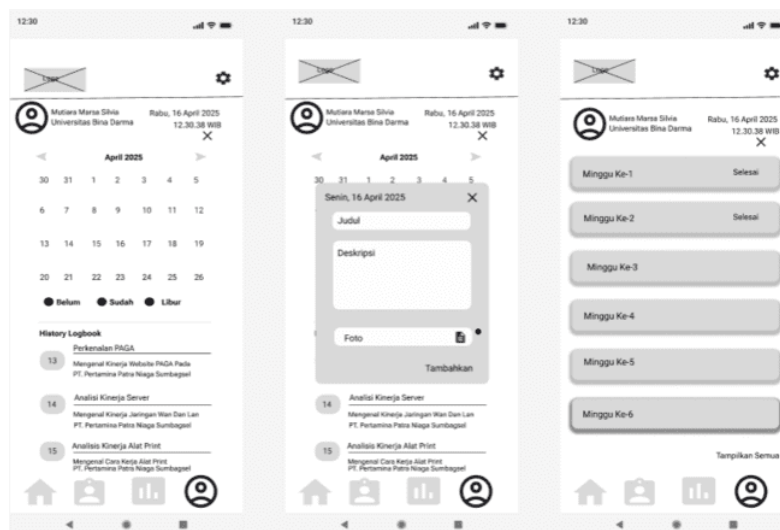
Gambar 3. Menu Presensi



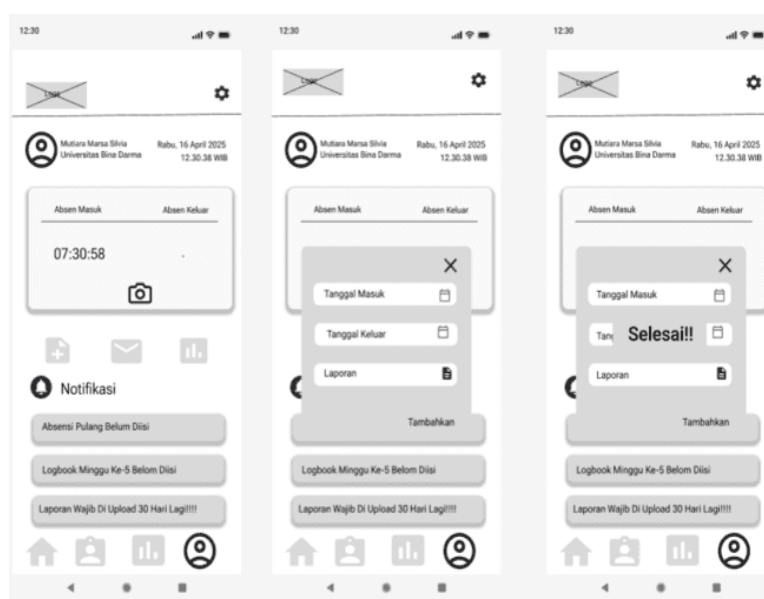
Gambar 4. Fitur Izin



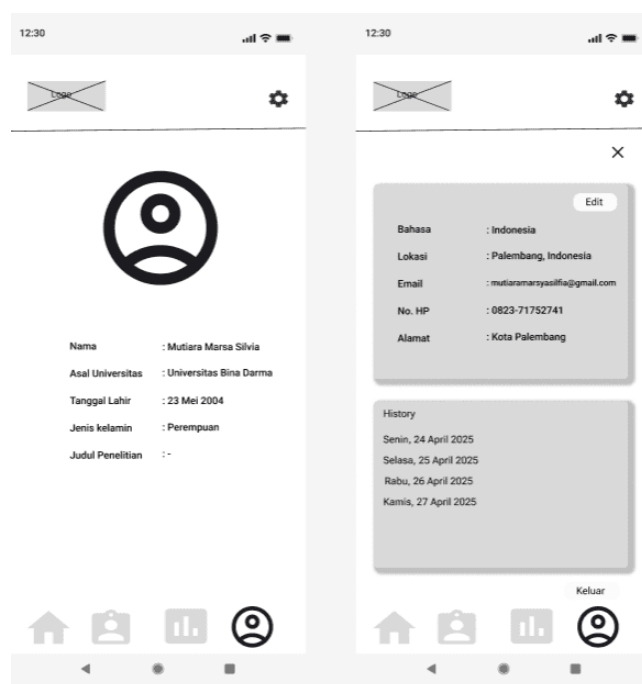
Gambar 5. Rekap Presensi



Gambar 6. Fitur Logbook

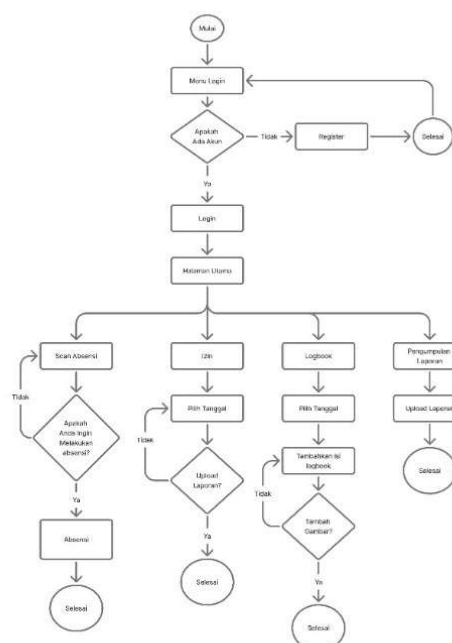


Gambar 7. Fitur Rekap Laporan



Gambar 8. Profile dan Pengaturan

Selanjutnya disusun user flow sebagai panduan langkah penggunaan aplikasi dari awal hingga akhir.

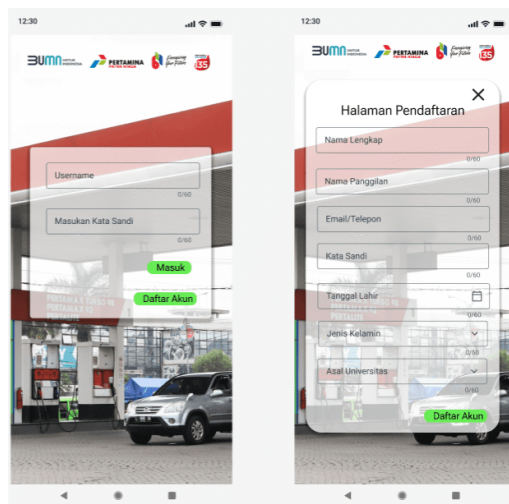


Gambar 9. Flow Chart Aplikasi

4. Prototype

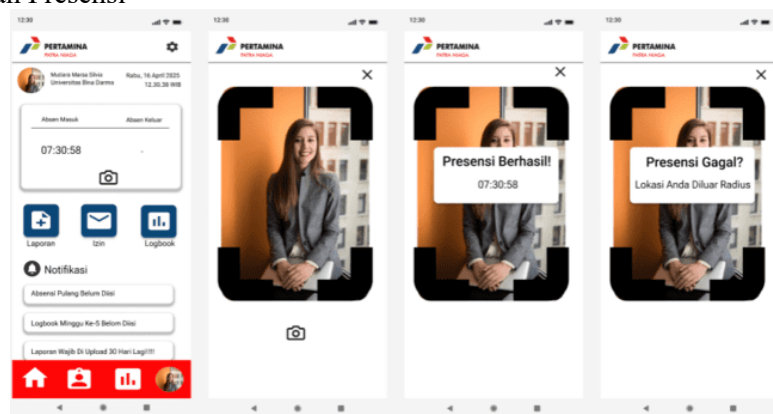
Berikut adalah hasil prototipe aplikasi berdasarkan wireframe sebelumnya, yang menggambarkan tampilan dan alur kerja sesuai kebutuhan pengguna

1. Halaman Login Dan Pendaftaran



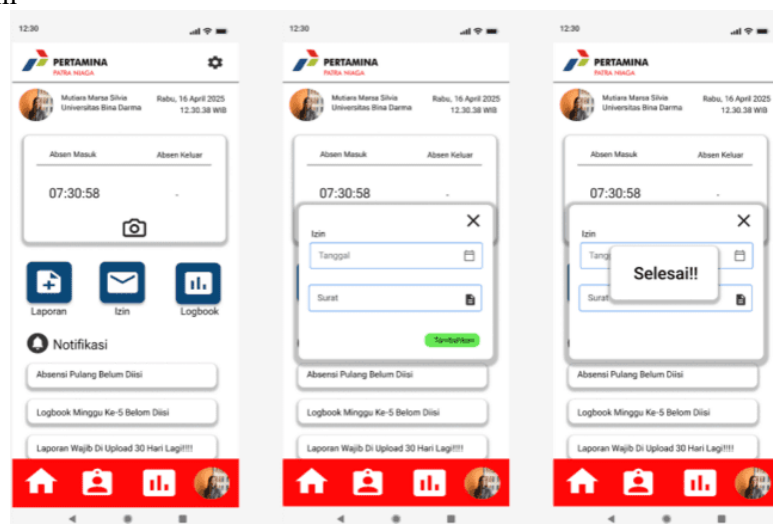
Gambar 10. Prototype Halaman Login Dan Pendaftaran

2. Halaman Scan Presensi



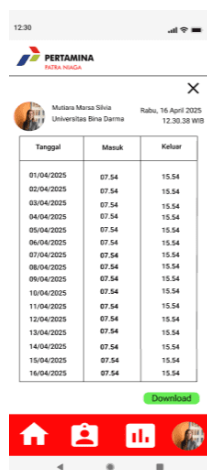
Gambar 11. Prototype Halaman Scan Presensi

3. Halaman Izin



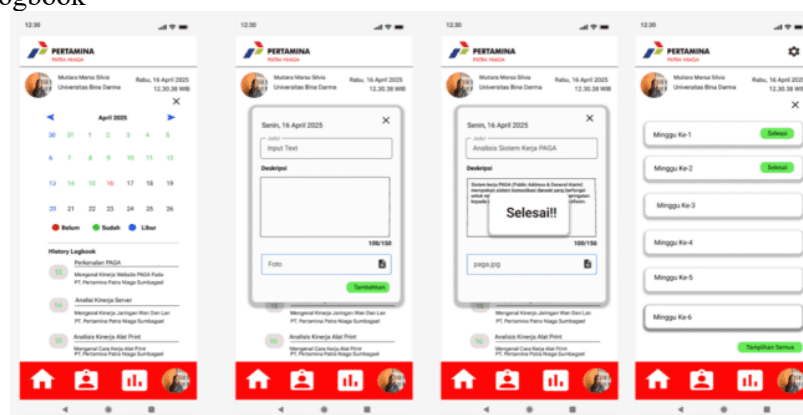
Gambar 12. Prototype Izin

4. Halaman Rekap Presensi



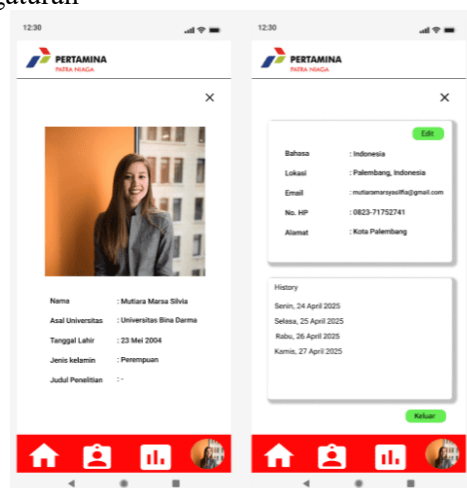
Gambar 13. Prototype Rekap Presensi

5. Halaman Logbook



Gambar 14. Prototype Logbook

6. Halaman Profile dan Pengaturan



Gambar 15. Prototype Profile dan Pengaturan

5. Validate

Tahap akhir dari proses ini adalah tahap validasi. Pada fase ini, prototipe yang telah dirancang sebelumnya akan diuji untuk menilai sejauh mana prototipe tersebut sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna. Pengujian dilakukan melalui *Usability Testing* dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Kuesioner SUS diumumkan kepada 25 responden melalui Google Forms, dan mereka diminta menjawab sepuluh pertanyaan dengan skala penilaian 1 hingga 5, sesuai dengan pedoman yang ditetapkan oleh metode SUS.

Tabel 7. Tabel Pertanyaan System Usability Testing

No.	Pertanyaan
1	Pengguna merasa akan lebih sering menggunakan aplikasi scan presensi ini.
2	Pengguna merasa aplikasi scan presensi ini tidak perlu dirancang terlalu rumit.
3	Pengguna merasa aplikasi ini mudah digunakan untuk keperluan presensi.
4	Pengguna merasa membutuhkan bantuan teknis untuk mengoperasikan aplikasi ini.
5	Pengguna merasa fitur dalam aplikasi scan presensi ini sudah terintegrasi dengan baik.
6	Pengguna merasa ada bagian dari aplikasi yang tidak sesuai atau tidak tepat.
7	Pengguna yakin orang lain dapat dengan cepat memahami aplikasi ini.
8	Pengguna menganggap aplikasi scan presensi ini cukup membingungkan.
9	Pengguna merasa percaya diri saat menggunakan aplikasi ini.
10	Pengguna merasa perlu belajar terlebih dahulu sebelum bisa menggunakan aplikasi ini.

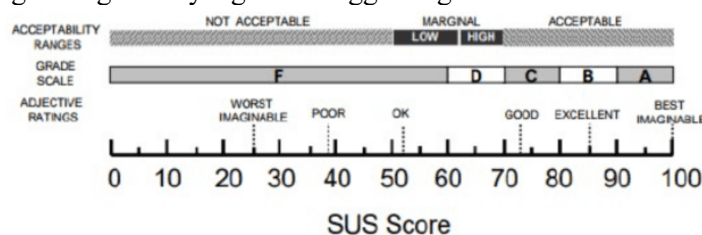
Setelah melakukan pengumpulan data dari responden, responden berasal dari mahasiswa – mahasiswa universitas bina darma sedang melakukan magang, kemudian data tersebut dihitung. Dalam cara menggunakan System Usability Scale (SUS) ada beberapa aturan dalam perhitungan skor SUS. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

1. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
2. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
3. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikali 2,5.

Tabel 9. Skor hasil perhitungan System Usability Scale

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Total	(Jumlah x 2,5)
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90
4	3	3	2	3	3	3	4	4	3	32	80
3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	32	80
4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	37	92,5
4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	32	80
3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	29	72,5
3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	33	82,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
4	3	4	4	2	2	2	4	4	2	31	77,5
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90
4	3	4	0	4	4	4	4	4	4	35	87,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	31	77,5
4	3	4	4	0	2	0	4	4	4	29	72,5
3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	26	65
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	34	85
3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	32	80
3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	32	80
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	36	90
3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	31	77,5
4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	31	77,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97,5
Jumlah Skor Rata - Rata (Total Skor SUS)											81,6

Pada tabel di atas menunjukkan bahwa skor rata-rata System Usability Scale (SUS) yang diperoleh adalah sebesar 81,5. Nilai ini mencerminkan persepsi positif dari pengguna terhadap tingkat kegunaan sistem yang diuji. Secara umum, skor SUS dengan rata-rata di atas 80 menandakan bahwa sistem tersebut memiliki tingkat kegunaan yang baik hingga sangat baik.



Gambar 15. SUS score

Hal ini sesuai dengan interpretasi standar SUS, di mana skor tinggi mencerminkan kepuasan pengguna yang tinggi terhadap kemudahan dan kenyamanan penggunaan sistem, seperti yang ditampilkan pada gambar dibawah ini.

SUS Score	Grade	Adjective Rating
> 80.3	A	Excellent
68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	F	Awful

Gambar 16. Adjective Rating

Berdasarkan hasil uji di atas, skor SUS yang tinggi menunjukkan bahwa sistem diterima dengan sangat baik oleh pengguna. Salah satu penyebab utamanya adalah keberadaan fitur presensi magang serta rekap presensi yang tersedia secara manual maupun real-time, yang dinilai sangat membantu dalam proses pelaporan kehadiran. Selain itu, fitur pembuatan logbook manual juga mendapat respon positif karena memudahkan pencatatan aktivitas harian. Dari hasil tanggapan responden, fitur presensi real-time merupakan yang paling disukai karena praktis dan efisien, sedangkan fitur yang kurang diminati cenderung berkaitan dengan antarmuka Izin yang dianggap masih bisa ditingkatkan dari segi tampilan dan navigasi.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian *“Implementasi Metode Design Sprint dalam Rancangan Bangun Perangkat Lunak Presensi Magang pada PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel”* adalah:

1. Dari hasil penelitian, peneliti berhasil menyelesaikan permasalahan pencatatan dan pelaporan magang di PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel dengan menggunakan metode Design Sprint dalam perancangan UI/UX aplikasi presensi magang. Metode ini membantu mengidentifikasi masalah seperti pencatatan manual, kesulitan izin, serta ketidakteraturan data logbook dan laporan akhir. Melalui tahapan Understanding, Diverge, Sketching, Deciding, Prototyping, dan Validating, peneliti menghasilkan solusi digital berupa aplikasi yang memiliki fitur scan presensi, izin online, download logbook, rekap otomatis, grup chat, dan pengumpulan laporan digital. Aplikasi ini mempermudah admin dan peserta magang dalam mengelola presensi dan laporan secara efisien dan terintegrasi.
2. Pada tahap Validasi, kuesioner System Usability Scale (SUS) dibagikan kepada 25 responden, terdiri dari peserta magang dan admin PT Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. Hasilnya, aplikasi memperoleh skor rata-rata 81,6, yang termasuk kategori sangat baik dan diterima dari segi kegunaan. Fitur scan presensi dan rekap otomatis paling disukai karena memudahkan proses magang.

DAFTAR PUSTAKA

- Andryadi, A. A., & Fatonah, N. H. (2021). Analisis User Experience Dan User Interface (Ui/Ux) Pada Website Menggunakan Metodegoogle Design Sprint. *Jurnal Teknologi Dan Bisnis*, 3(2), 137–144.
- Khoirunisa, N. I., & Ramadhani, E. (2022). Implementasi Metode Design Sprint dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Golek Kost Berbasis Mobile. *Jurnal Sistem Komputer Dan Informatika (JSON)*, 3(4), 464. <https://doi.org/10.30865/json.v3i4.4262>
- Nelianli Yan Jaya, M. Agustian Reyza Novris, & Junadhi. (2022). Penerapan Metode Design Sprint Dalam Perancangan UI/UX Aplikasi Pengingat Sarapan. *SATIN - Sains Dan Teknologi Informasi*, 8(2), 152–161. <https://doi.org/10.33372/stn.v8i2.892>
- Nirmala, B. M. S. (2019). Metode Sprint Design Pada Perancangan Aplikasi Mobile Booking Online Fastboat Di Bali. *SENSITif: Seminar Nasional Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 1273–1281.

- Nugroho, M. J., & Zulfikar, D. H. (2023). Analisa Perancangan UI/UX Aplikasi Absensi dengan Metode Design Thinking pada PT. Pertamina Patra Niaga Sumbagsel. *Prosiding Seminar Nasional Amikom Surakarta*, 1, 226–239.
- Octafian, D. T., Yudistira, P., Kurniawan, M. A., Paturrahman, A., Priyadi, R., & Setiawan, E. (2024a). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Pengembangan Situs Web Pencari Kerja. *MDP Student Conference*, 3(1), 324–330.
- Octafian, D. T., Yudistira, P., Kurniawan, M. A., Paturrahman, A., Priyadi, R., & Setiawan, E. (2024b). Implementasi Metode Design Sprint Dalam Pengembangan Situs Web Pencari Kerja. *MDP Student Conference*, 3(1), 324–330.
- Pratiwi, F. R., & Rachman, A. (2021). Rancang Bangun Iklan Web Banner Clothing Menggunakan Google Web Designer Pendekatan Metode Design Sprint. *J. Tekno Kompak*, 15(2), 127.
- Ramadan, R., Az-Zahra, H. M., & Rokhmawati, R. I. (2019). Perancangan User Interface Aplikasi EzyPay menggunakan Metode Design Sprint (Studi Kasus PT. Arta Elektronik Indonesia). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8831–8840.
- Susanto, E. H., & Hadiq, H. (2019). Pengembangan Startup Guna Meningkatkan Penjualan Beras Organik di Kabupaten Banyuwangi Memanfaatkan Metode Design Sprint. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 300–307.