

Pengukuran Usability Aplikasi E-Kinerja Menggunakan Metode USE Questionnaire (Study Kasus : Bakesbangpol)

Rizthy Shavna Azizah

STMIK Lombok

Email: ri.rizthyy12@gmail.com

Wafiah Murniati

STMIK Lombok

Email: wafiah.mr@gmail.com

Alamat: Jln. Basuki Rahmat No. 105 Praya Lombok Tengah

Korespondensi Penulis: ri.rizthyy12@gmail.com*

Abstract. In today's digital era, almost all parts of human life depend on the development of information and communication technology, which helps in increasing efficiency, effectiveness and cost savings in various activities. The role of information and communication technology is very vital in human life today. The National and Political Unity Agency (BAKESBANGPOL) is a government agency which has the main task of social and political development in the Central Lombok Regency area. BAKESBANGPOL has implemented a system or application called e-Kinerja. The implementation of the e-Kinerja application is said to be running quite well and is easy to use, however the e-Kinerja Application also often experiences problems such as frequent human errors and lack of socialization of the e-Kinerja Application which will have an impact on decreasing efficiency and decreasing trust in the system. Therefore, measurements of application quality need to be carried out. This research aims to measure the level of usability using the USE Questionnaire method in the e-Kinerja application. This research uses quantitative research with stages of observation and interviews, preparation of questionnaires, distribution of questionnaires. The results of this research are the results of calculating the usability measurement of e-Kinerja, which obtained a value of 81.45% which is in the range of 81-100, where the e-Kinerja application at BAKESBANGPOL Central Lombok Regency is very suitable for use by ASN.

Keywords: Usability Measurement, Application, Bakesbangpol, E-Kinerja, USE Questionnaire.

Abstrak. Era digital saat ini, hampir semua bagian dari kehidupan manusia tergantung pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang membantu dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan penghematan biaya dalam berbagai aktivitas. Peran teknologi informasi dan komunikasi sangat vital dalam kehidupan manusia saat ini. Badan kesatuan bangsa dan politik (BAKESBANGPOL) merupakan suatu instansi pemerintah yang mempunyai tugas pokok pembinaan social politik diwilayah Kabupaten Lombok Tengah. BAKESBANGPOL telah menerapkan suatu sistem atau aplikasi yang bernama e-Kinerja. Penerapan aplikasi e-Kinerja terbilang cukup berjalan dengan baik dan mudah digunakan namun Aplikasi e-Kinerja juga sering mengalami permasalahan seperti sering terjadinya *human error*, dan kurangnya sosialisasi terhadap Aplikasi e-Kinerja yang akan menimbulkan dampak pada penurunan efisiensi dan kepercayaan terhadap sistem menurun. Oleh karena itu pengukuran terhadap kualitas aplikasi perlu dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat *Usability* dengan menggunakan metode *USE Questionnaire* pada aplikasi e-Kinerja. Pada penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan tahapan observasi dan wawancara, penyusunan kuesioner, penyebaran kuesioner. Adapun hasil dari penelitian ini adalah Hasil dari perhitungan pengukuran *Usability* e-Kinerja diperoleh nilai sebesar 81,45% yang berada pada rentang nilai 81-100 dimana aplikasi e-Kinerja pada BAKESBANGPOL Kabupaten Lombok Tengah sangat layak digunakan oleh ASN.

Kata kunci: Pengukuran Usability, Aplikasi, Bakesbangpol, E-Kinerja, USE Questionnaire.

LATAR BELAKANG

Kehidupan yang dahulu sederhana kini telah bertransformasi menjadi kehidupan modern, di mana teknologi informasi dan komunikasi memegang peranan penting dalam memudahkan berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi ini berperan besar dalam meningkatkan kemudahan komunikasi, mengurangi biaya, serta penting dalam penyebaran informasi, interaksi, dan proses belajar. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga telah mengubah cara hidup, pandangan, dan kepercayaan individu, serta berdampak pada sistem peradaban dan kesejahteraan manusia. Pada zaman digital saat ini, hampir semua bagian dari kehidupan manusia tergantung pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, yang membantu dalam meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan penghematan biaya dalam berbagai aktivitas. Maka, peran teknologi informasi dan komunikasi sangat vital dalam kehidupan manusia saat ini. (Meliyanti, E., & Fatmasari, 2022). Perkembangan sistem informasi terkomputerisasi tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang hampir memenuhi segala aspek kehidupan manusia mulai dari skala kecil sampai dengan skala besar mulai menggunakan komputer sebagai penunjang kegiatan operasional. Dalam perkembangan komputerisasi perkembangan teknologi informasi dalam pengolahan data sangatlah diperlukan. Teknologi yang menggabungkan komputer dengan jalur komunikasi kecepatan tinggi yang membawa data, suara, dan video. (Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R, 2022) Teknologi informasi merupakan suatu disiplin ilmu yang pada saat ini tidak bisa ditinggalkan atau diabaikan karena merupakan aspek penting dalam menunjang atau membantu seseorang dalam menyelesaikan suatu pekerjaan dimana ketepatan waktu sangat di perlukan pada suatu perusahaan maupun bidang pemerintahan seperti badan kesatuan bangsa dan politik dalam negeri kabupaten lombok tengah.

Badan kesatuan bangsa dan politik (BAKESBANGPOL) dalam negeri kabupaten lombok tengah merupakan suatu instansi pemerintah yang mempunyai tugas pokok pembinaan social politik di wilayah kabupaten lombok tengah. BAKESBANGPOL telah menerapkan suatu sistem atau aplikasi yang bernama e-Kinerja (Norhan & Sukmawardana, 2023). e-Kinerja merupakan salah satu wujud dari e-Government dalam sistem pemerintahan saat ini . Aplikasi e-Kinerja digunakan untuk menilai kinerja harian ASN, dimana hal ini berkaitan dengan tambahan penghasilan pegawai. (Nanda Rahmatul Putra, 2023). Penerapan sistem e-Kinerja di Pemerintahan menjadi lebih efektif dalam mengetahui hasil kinerja dari seorang pegawai, di sisi lain e-Kinerja sebagai bagian untuk mendisiplinkan para pegawai dalam melaksanakan tugas masing-masing sebagai bentuk pertanggungjawaban. (Latifah, 2023)

Dalam rangka mendukung program pemerintah dalam penyelenggaraan tugas – tugas pemerintahan maka pengelolaan Negara perlu dilakukan secara professional, transparan dan akuntabel sesuai dengan aturan pokok yang telah ditetapkan undang – undang. Aplikasi e-Kinerja merupakan program aplikasi komputer untuk mendukung dan mempermudah satuan kerja pemerintah atau perangkat daerah dalam melakukan pen catatan pelaporan pertanggung jawaban terhadap kinerja para pegawai. Tujuan dari dibangunnya sistem aplikasi e-Kinerja ini adalah untuk mempermudah pengelolaan kinerja pegawai di suatu instansi. (Siswanto, 2018)

Aplikasi e-Kinerja harus dilakukan yaitu karena adanya pegawai yang bekerja tidak sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya serta tidak sesuai dengan beban kerja masing-masing pegawai. Selain itu penempatan jabatan yang belum didasarkan pada kompetensi diri dan kompetensi jabatan, penilaian kinerja yang dilakukan belum subjektif dan masih banyak pegawai yang kurang disiplin dalam menjalankan tupoksi pekerjaannya. Dengan demikian hasil pekerjaan yang dilakukan oleh para pegawai tidak efektif, efisien, transparan dan akuntabel sehingga membuat sistem pelayanan publik menjadi lambat, berbelit-belit dan tidak berjalan dengan maksimal. (Della & Delsiana, 2022) e-Kinerja juga menjadi alat bantu dalam penghitungan pemberian tunjangan kinerja pegawai. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Aparatur Sipil Negara Nomor 5 Tahun 2014 pasal 80 ayat 3 yang menyatakan bahwa tunjangan kinerja dibayarkan sesuai dengan pencapaian kinerja. Selain itu, e-Kinerja juga memiliki fungsi dalam memantau aktivitas pegawai pada jam kerja. Kebijakan e-Kinerja ini menjadi motivasi bagi ASN untuk dapat meningkatkan kinerjanya dan diharapkan membawa perubahan dalam bekerja, ASN yang awalnya tidak disiplin menjadi lebih disiplin dan memiliki daya saing yang tinggi. Meskipun penerapan aplikasi e-Kinerja terbilang cukup berjalan dengan baik dan mudah digunakan. (Latansa A, Hanifatul A.A, 2022). Aplikasi e-Kinerja juga sering mengalami permasalahan seperti sering terjadinya *human error*, dan kurangnya sosialisasi terhadap Aplikasi e-Kinerja. Jika *human error* dan kurangnya sosialisasi terhadap aplikasi e-kinerja terus berlanjut, maka akan menimbulkan dampak pada penurunan efisiensi dan kepercayaan terhadap sistem menurun. Berdasarkan permasalahan diatas saya selaku peneliti melakukan penelitian terhadap sistem penggunaan aplikasi e-Kinerja. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur dan menganalisis pengaruh *usability* aplikasi e-Kinerja menggunakan metode *USE Questionnaire*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas penggunaan aplikasi e-Kinerja di Bakesbangpol. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kebijakan dan program pelatihan yang lebih baik.

KAJIAN TEORITIS

Penelitian yang dilakukan oleh Yudi Saputra Suyanto, Nyimas Sopiah, Kiky Rizky Nova Wardani dengan judul Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi e-Kinerja Kabupaten Muara Enim Dengan Metode System Usability Scale (SUS) hasil dari penelitian ini yaitu Dari skor System Usability Scale (SUS) tersebut didapatkan skor rata-rata sebesar 82.5 dimana hasilnya sudah berada di atas rata-rata skor System Usability Scale (SUS) yaitu sebesar 68. Nilai skor rata-rata sistem informasi e-Kinerja tersebut berada pada peringkat grades B dengan adjective ratings “*Excellent*”. Selanjutnya untuk acceptability ranges masuk ke dalam kategori “*Acceptable*” atau dapat diterima. Setelah peneliti melakukan perhitungan kuesioner dengan metode perhitungan skor System Usability Scale (SUS) didapatkanlah hasil rata-rata sebesar 82.5 dimana hasil dari perhitungan ini sudah sangat baik, dan sistem informasi e-Kinerja dapat dikategorikan layak untuk digunakan sebagai alat ukur disiplin pegawai di lingkungan pemerintah kabupaten muara enim, untuk selanjutnya di uji kelayakan dari segi validitas dan realibilitas e-Kinerja menggunakan SPSS for windows versi 25.

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamad Syafri Tuloli, Reonaldi Patalangi, Rahman Takdir dengan judul Pengukuran Tingkat Usability Sistem Aplikasi e-Rapor Menggunakan Metode Usability Testing dan SUS hasil dari penelitian ini yaitu Pengukuran usability aplikasi e-Rapor di SMKN 1 Suwawa menggunakan metode Usability Testing menunjukkan hasil sebesar 96% untuk tingkat efektifitas. Sedangkan dari tingkat efisiensi diperoleh hasil pengukuran rata-rata kecepatan waktu sebesar 0,037 detik dengan tingkat pencapaian yang sangat cepat dalam pengerjaannya. Pengujian dengan teknik Retrospective Think Aloud (RTA) menghasilkan rekomendasi perbaikan yang difokuskan untuk memperbaiki tata letak fitur yang terdapat pada aplikasi sehingga fitur-fitur tersebut dapat lebih jelas lagi digunakan oleh pengguna. Adapun untuk tingkat kepuasan pengguna yang diperoleh dari perhitungan skor kuesioner System Usability Scale (SUS) mendapatkan nilai sebesar 69 yang berarti bahwa aplikasi e-Rapor dapat diterima oleh pengguna akhir dan dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam manajemen data evaluasi proses pendidikan di satuan pendidikan.

Penelitian yang dilakukan oleh Ayu Ningtiyas, Siti Nurul Faizah, Metty Mustikasari dan Irwan Bastian dengan judul Pengukuran Usability Sistem Menggunakan USE Questionnaire pada Aplikasi OVO hasil dari penelitian ini yaitu Berdasarkan perhitungan di atas tingkat usability dengan menggunakan metode USE Questionnaire untuk Kepuasan (Satisfaction) Electronic Money OVO adalah sebesar 77.5%. Dengan nilai tersebut maka tingkat usability dalam variabel Satisfaction untuk Electronic Money OVO masuk ke dalam tingkat sangat layak. Hal itu bisa diartikan bahwa electronic money OVO memiliki aspek kepuasan

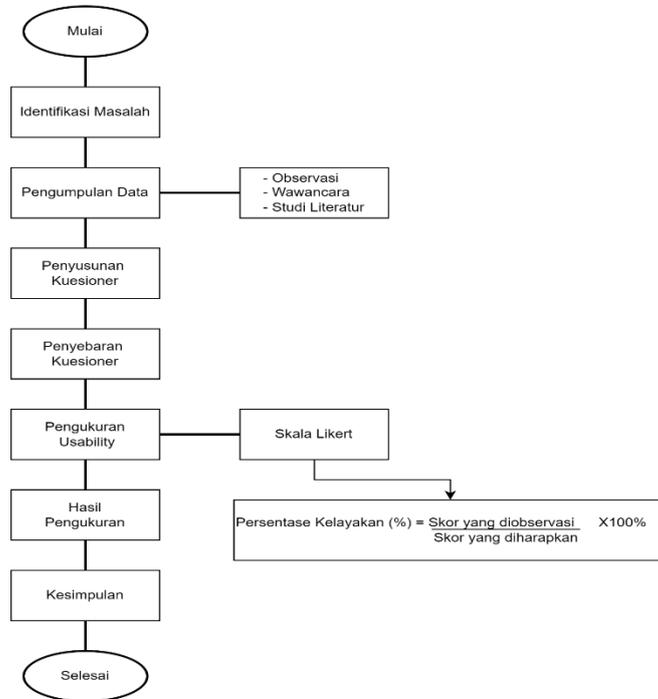
penggunaan yang baik untuk mendapatkan informasi. Salah satunya pengguna dapat dengan mudah menghafal cara penggunaan OVO dan cara kerja aplikasi OVO sudah sesuai dengan keinginan para pelanggan.

Penelitian yang dilakukan oleh Felicia, Aini Suri Talita, Naeli Umniati dengan judul “Analisis Usability Aplikasi Sambara Dengan Metode System Usability Scale Dan USE Questionnaire” Berdasarkan hasil pengolahan data terhadap 42 responden diperoleh tingkat usability aplikasi Sambara dengan metode SUS sebesar 62,91. Nilai ini dikategorikan sebagai OK dengan Grade C-, Percentile Rank bernilai 35%, Acceptability Marginal, dan NPS bersifat Passive. Hal ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sambara dapat diterima oleh masyarakat dalam kelompok marginal dengan pengguna yang bersifat pasif yaitu pengguna tidak merekomendasikan aplikasi pada orang lain. Tingkat usability aplikasi Sambara dengan metode USE Questionnaire diperoleh sebesar 76,4% untuk dimensi usefulness, 74,7% untuk dimensi ease of use, 78,9% untuk dimensi ease of learning, dan 74,2% untuk dimensi satisfaction. Rata-rata dari keempat dimensi yaitu 76,1% yang berarti aplikasi Sambara dinilai Layak. Nilai rata-rata dari hasil kuesioner adalah 5,35 untuk dimensi usefulness, 5,23 untuk dimensi ease of use, 5,52 untuk dimensi ease of learning, dan 5,20 untuk dimensi satisfaction. Rata-rata keseluruhan adalah 5,32 dari nilai maksimal 7. Hal ini dapat diartikan nilai usability aplikasi Sambara baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Farisi, Rizani Teguh, Ratih Lestari dengan judul “Analisis Kualitas Sistem Informasi Haji Terpadu Menggunakan Metode McCall” Berdasarkan serangkaian metodologi penelitian yang telah dilaksanakan, penelitian ini telah melakukan analisis terhadap kualitas sistem informasi menggunakan metode McCall dengan studi kasus SIHAT Arraudhah. Penelitian ini menghasilkan angka kualitas yang variatif, yaitu 58% (cukup berkualitas) untuk variabel correctness, lalu 30% (tidak berkualitas) untuk variabel reliability, selanjutnya 19% (sangat tidak berkualitas) untuk variabel efficiency, 53% (cukup berkualitas) untuk variabel integrity, dan 45% (cukup berkualitas) untuk variabel usability. Angka-angka kualitas tersebut menunjukkan bahwa kualitas dari SIHAT Arraudhah perlu ditingkatkan, khususnya dari variabel efficiency yang menunjukkan nilai terendah atau sangat tidak berkualitas. Secara keseluruhan, nilai kualitas SIHAT Arraudhah adalah 41%. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, SIHAT merupakan sistem informasi yang cukup berkualitas. Namun demikian, angka cukup berkualitas merupakan nilai tengah yang butuh ditingkatkan ke nilai berkualitas ataupun sangat berkualitas. Dalam proses pembobotan nilai kepentingan, metode McCall dapat menggunakan skala bobot kepentingan dengan rentang nilai 0 sampai 1, sementara penelitian ini menggunakan skala bobot nilai kepentingan 0,1

sampai 0,5. Oleh karena itu, penelitian ini sebaiknya membandingkan hasil pengukuran kualitas perangkat lunaknya dengan menaikkan skala pembobotan, misalnya dengan skala 0,2 sampai 0,6 atau 0,3 sampai 0,7, dan seterusnya selama masih dalam rentang 0 dan 1.

METODE PENELITIAN



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 menunjukkan tahapan penelitian yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah, pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan studi literatur berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu. Selanjutnya penelitian ini melakukan penyusunan kuesioner berdasarkan metode USE Questionnaire selanjutnya penyebaran kuesioner. Tahapan berikutnya adalah melakukan pengukuran *Usability*. Setelah mendapatkan hasil perhitungan tersebut, penelitian kemudian dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan.

1. Desain Penelitian

Metode USE Questionnaire merupakan Teknik pengumpulan data yang melibatkan penggunaan serangkaian pertanyaan yang telah disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden. Teknik ini umumnya digunakan dalam penelitian survei, studi kepuasan pelanggan, evaluasi program, dan berbagai jenis penelitian sosial maupun bisnis. USE Questionnaire dianjurkan dalam pengukuran usability karena telah mencakup 3 pengukuran usability sesuai dengan ISO 9241, yaitu *efficiency*, *effectiveness* dan *satisfaction*. Pada metode USE Questionnaire terdapat 4 variabel dalam mengukur kepuasan pada pengguna

(user satisfaction) yaitu variable *Usefulness, Ease of Use, dan Ease of Learning, Satisfaction* (A. Andrianti, 2020).

2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah Pegawai ASN BAKESBANGPOL Kabupaten Lombok Tengah. Dari seluruh populasi, diambil beberapa sampel untuk menjadi responden. Teknik sampling menggunakan metode simple random sampling yaitu pengambilan sampel dilakukan secara acak sehingga seluruh anggota populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Jadi, dengan menggunakan metode simple random sampling, yang berhak menjadi responden adalah seluruh Pegawai ASN BAKESBANGPOL Kabupaten Lombok Tengah (Salsabila, 2022).

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi, yaitu suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan terhadap objek-objek yang diteliti serta melakukan pencatatan terhadap berbagai gejala yang dianggap penting dan berhubungan dengan objek penelitian.

b. Wawancara

Wawancara, yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan serta komunikasi langsung dengan pihak yang berkaitan dengan masalah penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Thutik Hidayati, SE dibidang sekretariat

c. Studi Literatur

Studi Literatur, yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui artikel, jurnal, perpustakaan dan internet sebagai refrensi acuan atau melakukan penelitian.

d. Kuesioner

Kuesioner, yaitu teknik pengumpulan data dengan cara membuat daftar pertanyaan dengan pilihan jawaban yang telah tersedia dalam bentuk pilihan berganda, dengan maksud untuk memudahkan responden dalam menjawabnya. Untuk mengukur perolehan kuesioner, peneliti menggunakan Skala Likert (Sugiyono, 2008 : 75) dengan cara memberi skor untuk setiap pertanyaan, antara lain:

Tabel.1 Kuesioner Pengukuran *Usability* Aplikasi e-Kinerja

<i>Usefulness</i>	
1	Aplikasi e-Kinerja Sangat berguna
2	Aplikasi e-kinerja membuat hal-hal yang ingin dicapai lebih mudah untuk diselesaikan
3	Aplikasi e-kinerja sesuai dengan kebutuhan
4	Aplikasi e-kinerja mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan
<i>Ease of Use</i>	
5	Aplikasi e-kinerja mudah digunakan
6	Aplikasi e-kinerja mudah difahami

7	Pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan Aplikasi e-kinerja
8	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi e-kinerja tanpa intruksi tertulis
9	Pengguna tidak melihat adanya ketida konsistenan selama menggunakan Aplikasi e-kinerja
10	Pengguna dapat mengatasi kesalahan ketika menggunakan Aplikasi e-kinerja dengan cepat dan mudah
11	Tampilan menu dalam Aplikasi e-kinerja mudah untuk dikenali
Ease of Learning	
12	Aplikasi e-kinerja dapat mudah dipelajari dalam penggunaannya.
13	Aplikasi e-kinerja dapat mudah diingat dalam penggunaannya
Satisfaction	
14	Pengguna Puas dengan Aplikasi E-Kinerja
15	Aplikasi e-kinerja sangat menyenangkan untuk digunakan
16	Aplikasi e-kinerja sangat nyaman untuk digunakan

Tabel.2 Skala Likert

Pernyataan Responden	Bobot
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono, 2008

4. Pengukuran Usability

Adapun rumus persamaan yang digunakan untuk menghitung tingkat *usability* menggunakan *USE questionnaire* adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

dengan kategori kelayakan sistem seperti pada tabel 3 berikut ini :

Tabel. 3 Kategori Kelayakan

Angka %	Klasifikasi
< 21	Sangat Tidak Layak
21 - 40	Tidak Layak
41 - 60	Cukup
61 - 80	Layak
81 - 100	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Karakteristik Responden

Karakteristik pemilihan responden pada penelitian ini yang paling utama adalah responden merupakan pengguna Aplikasi e-kinerja yang ada pada BAKESBANGPOL Kabupaten Lombok Tengah. Pada pengambilan data yang di dapatkan dalam penelitian ini adalah 17 responden untuk kriteria yang digunakan dalam *USE Questionnaire*. Responden terbanyak merupakan laki laki dengan jumlah 11 Orang ASN dan Perempuan dengan jumlah 6 orang ASN.

2. Pengukuran Usability

Tabel. 4 Hasil Rekapitulasi USE Questionnaire

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS	skor
Usefulness							
1	Aplikasi e-Kinerja Sangat berguna			1	10	6	
2	Aplikasi e-Kinerja membuat hal-hal yang ingin dicapai lebih mudah untuk diselesaikan			1	13	3	
3	Aplikasi e-Kinerja sesuai dengan kebutuhan			1	13	3	
4	Aplikasi e-Kinerja mempunyai kemampuan dan fungsi sesuai yang diharapkan			1	12	4	
				4	48	16	284
Ease of Use							
5	Aplikasi e-Kinerja mudah digunakan			1	14	2	
6	Aplikasi e-Kinerja mudah difahami			2	13	2	
7	Pengguna tidak mengalami kesulitan saat menggunakan Aplikasi e-Kinerja			3	13	1	
8	Pengguna dapat menggunakan Aplikasi e-Kinerja tanpa intruksi tertulis			5	11	1	
9	Pengguna tidak melihat adanya ketidak konsistenan selama menggunakan Aplikasi e-Kinerja			2	14	1	
10	Pengguna dapat mengatasi kesalahan ketika menggunakan Aplikasi e-Kinerja dengan cepat dan mudah			1	14	2	
11	Tampilan menu dalam Aplikasi e-Kinerja mudah untuk dikenali			1	14	2	
				15	93	11	472
Ease of Learning							
12	Aplikasi e-Kinerja dapat mudah dipelajari dalam penggunaannya.			1	14	2	
13	Aplikasi e-Kinerja dapat mudah diingat dalam penggunaannya			1	13	3	
				2	27	5	139
Satisfaction							
14	Pengguna Puas dengan Aplikasi e-Kinerja			1	13	3	
15	Aplikasi e- Kinerja sangat menyenangkan untuk digunakan			2	13	2	
16	Aplikasi e-Kinerja sangat nyaman untuk digunakan			2	12	3	
				5	38	8	207

Aspek *Usefulness* memiliki 4 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 83,53% yang berarti aplikasi e-Kinerja sangat layak digunakan untuk mengukur kinerja ASN.

$$\begin{aligned}
 \text{Usefulness} &= \frac{(4 \times 3) + (48 \times 4) + (16 \times 5)}{5 \times 17 \times 4} \times 100\% \\
 &= \frac{284}{340} \times 100\% \\
 &= 83,53\%
 \end{aligned}$$

Aspek *Ease of use* memiliki 7 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 79,33% yang berarti aplikasi e-Kinerja layak digunakan untuk mengukur kinerja ASN.

$$\begin{aligned}
 \text{Ease of use} &= \frac{(15 \times 3) + (93 \times 4) + (11 \times 5)}{5 \times 17 \times 7} \times 100\% \\
 &= \frac{472}{595} \times 100\% \\
 &= 79,33\%
 \end{aligned}$$

Aspek *Use of learning* memiliki 2 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 81,77% yang berarti aplikasi e-Kinerja layak digunakan untuk mengukur kinerja ASN.

$$\begin{aligned} \text{Use of learning} &= \frac{(2 \times 3) + (27 \times 4) + (5 \times 5)}{5 \times 17 \times 2} \times 100\% \\ &= \frac{139}{170} \times 100\% \\ &= 81,77\% \end{aligned}$$

Aspek *Satisfaction* memiliki 3 butir pertanyaan mendapatkan kelayakan 81,77% yang berarti aplikasi e-Kinerja layak digunakan untuk mengukur kinerja ASN.

$$\begin{aligned} \text{Satisfaction} &= \frac{(5 \times 3) + (38 \times 4) + (8 \times 5)}{5 \times 17 \times 3} \times 100\% \\ &= \frac{207}{255} \times 100\% \\ &= 81,18\% \end{aligned}$$

Selanjutnya untuk mendapat hasil pengukuran *Usability* e-Kinerja dilakukan dengan menjumlahkan nilai dari keseluruhan aspek dan kemudian dibagi dengan 4 aspek *Usability*.

$$\begin{aligned} \text{Usability} &= \frac{\text{Usefulness} + \text{Ease of use} + \text{Use of learning} + \text{Satisfaction}}{4} \\ \text{Usability} &= \frac{83,53\% + 79,33\% + 81,77\% + 81,18\%}{4} \\ &= \frac{325,81\%}{4} \\ &= 81,45\% \end{aligned}$$

Hasil dari perhitungan pengukuran *Usability* e-Kinerja diperoleh nilai sebesar 81,45% yang berada pada rentang nilai 81-100 dimana aplikasi e-Kinerja pada BAKESBANGPOL Kabupaten Lombok Tengah sangat layak digunakan oleh ASN

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Aplikasi e-Kinerja yang digunakan oleh ASN untuk mengukur kinerja dapat dikategorikan sangat layak dengan nilai sebesar 81,45%. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi maka layanan aplikasi e-Kinerja sebaiknya terus dianalisa, agar dapat diketahui perlu atau tidaknya dilakukan pengembangan ataupun perbaikan sehingga dapat meningkatkan kepuasan terhadap pengguna aplikasi. Penelitian lanjutan bisa menggunakan metode yang lain ataupun menambahkan metode sehingga dapat meningkatkan tingkat akurasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Allah SWT yang telah menggerakkan hati ini untuk bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Terimakasih kepada pihak Kantor Bakesbangpol serta staf-stafnya yang telah mengizinkan dan membimbing penulis dalam melakukan kegiatan PKL serta membantu mengisi kuesioner penelitian ini. Terimakasih untuk kedua orang tua, dan keluarga berkat kalian serta dukungan, saya bukanlah siapa-siapa.

Teruntuk Dosen, Ibu Wafiah Muniarti,ST.,MT selaku dosen Pembimbing terimakasih banyak sudah membimbing saya dari awal sampai jurnal ini diterbitkan. Tidak lupa juga untuk sahabat saya Apriana Irawati, M Syamsul Hadi, Firman Haris, dan M Zaini terimakasih sudah sejauh ini masih bersama saya. Semoga kalian selalu di berikan kesehatan, dan kebahagiaan. Aamiinnn

DAFTAR REFERENSI

- Amalia, L., & Azizah, A. H. (2022). Evaluasi kesuksesan penerapan sistem elektronik kinerja (E-Kinerja) menggunakan enhanced information system success model di Kecamatan Benda Tangerang. 7(3), 192–210.
- Andrianti, A. (2020). Pengukuran kualitas aplikasi rekap indikator mutu harian RS Bhayangkara Jambi menggunakan metode McCall. 14(1), 24–34.
- Farisi, A., Teguh, R., Studi, P., Informasi, S., Multi, U., & Palembang, D. (2024). Analisis metode pengukuran kualitas perangkat lunak: Sebuah tinjauan literatur sistematis. 4(1), 10–16. <https://doi.org/10.54259/satesi.v4i1.2551>
- Ipa, D. (2024). Analisis pengukuran usability aplikasi DAPODIK Kabupaten Karawang dengan metode use questionnaire. 5(1), 119–132.
- Manajemen, J., Informasi, S., Norhan, L., Sukmawardani, N., Catur, U., Cendekia, I., Kesambi, J., Kota, N., & Barat, J. (2022). Perancangan aplikasi pengelolaan dan evaluasi kinerja Rosyidin berbasis web pegawai Paud Ar-. 01(01), 27–32.
- Meliyanti, E., & Fatmasari, F. (2022, October). Pengukuran tingkat kepuasan sistem informasi akademik (SISFO) Universitas PGRI Palembang dengan metode system usability scale (SUS). In Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS) (Vol. 4, No. 2, pp. 322-330).
- Ningtiyas, A., Faizah, S. N., & Mustikasari, M. (2021). Pengukuran usability sistem menggunakan USE questionnaire pada aplikasi OVO. 20, 101–107.
- Padang, K., Barat, S., Kabupaten, I., Barat, P., & Barat, K. P. (2023). Penilaian kinerja pegawai melalui penerapan sistem E-Kinerja di Biro Pemerintahan dan Otonomi Daerah Provinsi Sumatera Barat Nanda Rahmatul Putra. 7, 12–24.
- Salsabila, R. S. (2022). Hubungan pemberian reward dengan kinerja karyawan pada PT Honoris Industry. November.

- Saputra, Y., Sopiah, N., Rizky, K., & Wardani, N. (2024). Evaluasi user interface pada sistem informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim dengan metode system usability scale (SUS). 5(2), 1584–1601.
- Sufandi, U. U., Priono, M., & Aprijani, D. A. (2022). Uji usability fungsi aplikasi web sistem informasi dengan USE questionnaire (Studi kasus: Aplikasi web sistem informasi tiras dan transaksi bahan ajar). 19(1), 24–34.
- Sugiyono. (2008). Metode penelitian bisnis. Bandung: Alfabeta.
- Tuloli, M. S., Patalangi, R., & Takdir, R. (2022). Pengukuran tingkat usability sistem aplikasi e-Rapor menggunakan metode usability testing dan SUS. 4(1). <https://doi.org/10.37905/jji.v4i1.13411>
- Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R. (2022). Analisis user interface dan user experience menggunakan metode heuristic evaluation pada aplikasi My FirstMedia. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(3), 61-70.