

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan yang sebelumnya sederhana telah berubah menjadi kehidupan kontemporer, di mana TIK memainkan peran penting dalam memudahkan banyak bagian dari kehidupan sehari-hari. Transmisi informasi, interaksi, dan pembelajaran sangat terbantu oleh teknologi ini, yang juga membantu menurunkan biaya dan mempermudah komunikasi. 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).

Salah satu instansi pemerintah di Provinsi Sumatera Selatan adalah Dinas Komunikasi dan Informatika, yang memiliki tanggung jawab utama untuk mengawasi dan memajukan bidang komunikasi dan informatika yang berada di bawah yurisdiksinya. Dinas Komunikasi dan Informatika telah menerapkan suatu sistem atau aplikasi yang bernama E-Kinerja (Norhan & Sukmawardani, 2022). Sistem tata kelola pemerintahan saat ini mencakup E-Kinerja sebagai salah satu ekspresi *governance*. Kinerja harian ASN, yang berkaitan dengan kompensasi tambahan bagi karyawan, dievaluasi dengan menggunakan program E-Kinerja. (Saputra et al., 2024). Instansi pemerintah menemukan bahwa sistem E-Kinerja membantu mereka lebih memahami hasil kinerja karyawan mereka dan, secara bersamaan, menggunakan E-Kinerja sebagai alat untuk meminta pertanggungjawaban karyawan atas bagaimana mereka melakukan pekerjaan mereka. (Latifah et al., 2023).

Manajemen negara harus mematuhi norma-norma utama yang ditetapkan oleh undang-undang agar menjadi profesional, transparan, dan bertanggung jawab; jika tidak, maka tidak akan membantu program pemerintah dalam menjalankan tanggung jawab pemerintah. Aplikasi E-Kinerja merupakan perangkat lunak yang membantu instansi pemerintah dan perangkat daerah dalam melakukan pencatatan laporan akuntabilitas kinerja pegawai. Pengembangan sistem aplikasi E-Kinerja ini didorong oleh kebutuhan untuk mengefektifkan pengelolaan kinerja pegawai di dalam suatu organisasi. (Shavna Azizah & Murniati, 2024).

Sangat penting untuk menerapkan strategi E-Kinerja karena beberapa pekerja tidak melakukan pekerjaan mereka dengan baik atau sesuai dengan beban kerja masing-masing. Selain itu, banyak pekerja yang masih belum memiliki kontrol diri yang diperlukan untuk melakukan pekerjaan mereka dengan baik, tinjauan kinerja tidak subyektif, dan keputusan perekrutan belum didasarkan pada kompetensi individu atau posisi. Akibatnya, sistem pelayanan publik menjadi lamban, berbelit-belit, dan tidak berjalan secara ideal karena kurangnya efektivitas, efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai. (Shavna Azizah & Murniati, 2024). Tunjangan kinerja karyawan juga dapat dihitung dengan menggunakan E-Kinerja. Menurut pasal 80 ayat 3 UU Aparatur Sipil Negara No. 5 tahun 2014, tunjangan kinerja diberikan berdasarkan pencapaian kinerja. Selain itu, E-Kinerja memiliki tujuan untuk mengawasi apa yang dilakukan oleh karyawan saat bekerja. Strategi E-Kinerja ini diyakini akan membuat ASN menjadi lebih disiplin dan kompetitif setelah sebelumnya kurang disiplin, dan akan memotivasi ASN untuk meningkatkan kinerjanya. Meskipun demikian, implementasi aplikasi E-Kinerja berjalan dengan lancar dan mudah digunakan. (Shavna Azizah & Murniati, 2024.). Masalah umum lainnya dengan aplikasi E-Kinerja adalah kurangnya sosialisasi dan prevalensi kesalahan manusia. Efisiensi dan kepercayaan terhadap sistem akan menurun jika kesalahan manusia dan kurangnya sosialisasi aplikasi E-Kinerja terus berlanjut. . Berdasarkan permasalahan diatas penulis melakukan penelitian terhadap sistem penggunaan aplikasi E-Kinerja.

Selain itu, *user interface* (UI) dan *user experience* (UX) yang kurang intuitif juga sering disebut sebagai masalah oleh pengguna. Pengguna, terutama mereka yang tidak memiliki pengetahuan teknis yang luas, merasa kesulitan untuk menavigasi dan mengoperasikan aplikasi dengan tata letak yang tidak intuitif dan desain antarmuka pengguna yang buruk. Proses pelaporan kinerja mungkin menjadi lebih lambat dan kurang efisien jika fitur atau fungsi yang dibutuhkan tidak mudah ditemukan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi *usability* aplikasi E-Kinerja dengan menggunakan *System Usability Scale*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan seberapa baik Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan telah menggunakan program E-Kinerja. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang komprehensif tentang efektivitas penggunaan aplikasi E-Kinerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan. Hasil penelitian ini juga dapat digunakan sebagai dasar pengembangan kebijakan dan program pelatihan yang lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berikut ini dapat dibuat berdasarkan konteks yang disebutkan di atas: “Bagaimana cara mengukur *usability* E-Kinerja pada Dinas Komunikasi dan Informatika Sumatera Selatan menggunakan metode *system usability scale*?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hal tersebut di atas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat *usability* dari Sistem Informasi E-Kinerja yang digunakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui pelaksanaan penelitian ini diharapkan terdapat-beberapa manfaat bagi pengguna yaitu :

1. Pengembang aplikasi dapat mengetahui tingkat *usability* terhadap E-Kinerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan dengan *System Usability Scale*

2. Pengembang E-Kinerja dapat menggunakan penelitian ini untuk melakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna.
3. Penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam bidang analisis *usability* menggunakan *System Usability Scale*

