

Pematangsiantar, 30 Agustus 2024

No : 34/SRT-LOA/KESATRIAVOL5NO4/VIII/2024

Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Artikel Ilmiah

Kepada Yth:

Bapak/Ibu Penulis (*Author*)

Pramudya Dhanu Thirta, Edi Supratman, Rahayu Amalia, Muhamad Ariandi

Di

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb

Salam Sejahtera

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada KESATRIA: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen), ISSN Online : 2720-992X dengan Judul:

Analisis Usability Sistem Informasi E-Kinerja Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Berdasarkan hasil *review*, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan di Jurnal kami **Volume 5, Nomor 4, Oktober 2024**. Kami akan mengirimkan *softcopy* edisi tersebut pada akhir bulan penerbitan ke email penulis. Artikel tersedia secara online di <https://tunasbangsa.ac.id/pkm/index.php/kesatria>.

Berikut adalah beberapa hal penting yang kami ingin anda lakukan sehubungan dengan penerimaan paper tersebut:

- Mohon dilengkapi data *Fakta Integritas* yang tersedia di web jurnal.
- Konfirmasikan pengembalian *Fakta Integritas* anda dengan mengirim melalui email: agus.perdana@amiktunasbangsa.ac.id dan lakukan konfirmasi melalui nomor whatsapp 082273233495 dengan subjek: Proses pengiriman *Fakta Integritas* sudah dilakukan.

Hormat kami,



KESATRIA
Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer & Manajemen)

Dr. Tutut Herawan

Editor In Chief KESATRIA



Analisis Usability Sistem Informasi E-Kinerja Di Dinas Komunikasi Dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)

Pramudya Dhanu Thirta^{1*}, Edi Supratman²

^{1,2}Universitas Bina Darma, Sumatera Selatan, Indonesia
E-mail: pramudya06¹@gmail.com

Abstract

Information and communication technology plays an important role in facilitating many parts of everyday life. In the current digital era, almost all daily activities are related to technology, which has the benefit of making daily activities and activities easier. The South Sumatra Province Communications and Informatics Service, which has the main responsibility for supervising and advancing the communications and informatics sector under its jurisdiction, is implementing a governance system that currently includes E-Kinerja as an expression of governance. ASN's daily performance, which is related to additional compensation for employees, is evaluated using the E-Kinerja program. It is very important to implement an E-Kinerja strategy because some workers do not do their jobs well or according to their respective workloads. As a result, the public service system becomes slow, complicated and does not work ideally due to a lack of effectiveness, efficiency, transparency and accountability in the work carried out by employees. This research aims to assess the current condition of E-Kinerja in the South Sumatra Province Communication and Information Service, as well as propose realistic and evidence-based changes that will increase efficiency and effectiveness in workplaces and government services. The method the author uses is the System Usability Scale (SUS). The expected benefits of this research are that E-performance developers can use this research to develop applications according to user needs and further research can use this research as a reference in the field of usability analysis using the System Usability Scale (SUS).

Keywords: *E-Kinerja, South Sumatra Kominfo, System Usability Scale (SUS)*

Abstrak

Teknologi informasi dan komunikasi memainkan peran penting dalam memudahkan banyak bagian dari kehidupan sehari-hari. Pada era digital saat ini, hampir semua kegiatan sehari berkaitan dengan teknologi, yang mempunyai manfaat dalam mempermudah kegiatan dan aktivitas sehari-hari. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan, yang memiliki tanggung jawab utama untuk mengawasi dan memajukan bidang komunikasi dan informatika yang berada di bawah yurisdiksinya, yang menerapkan 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. Sangat penting untuk menerapkan strategi E-Kinerja karena beberapa pekerja tidak melakukan pekerjaan mereka dengan baik atau sesuai dengan beban kerja masing-masing. 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. Penelitian ini bertujuan untuk menilai kondisi E-Kinerja saat ini

di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan, serta mengusulkan perubahan yang realistis dan berbasis bukti yang akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas di tempat kerja dan layanan pemerintah. Metode yang penulis gunakan yaitu *System Usability Scale (SUS)*. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu Pengembang E-kinerja dapat menggunakan penelitian ini untuk melakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan pengguna dan Penelitian selanjutnya dapat menggunakan penelitian ini sebagai referensi dalam bidang analisis *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*

Kata kunci : E-Kinerja, Kominfo Sumsel, *System Usability Scale (SUS)*

1. Pendahuluan

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. Para penulis menyelidiki sistem aplikasi E-Kinerja berdasarkan isu-isu yang disebutkan di atas. 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. Pengembang dapat menyiasatinya dengan berfokus pada antarmuka dan pengalaman pengguna (UI/UX) dan melakukan peningkatan berkelanjutan untuk membuat aplikasi menjadi lebih ramah pengguna. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi E-Kinerja dengan menggunakan Skala Kegunaan Sistem. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan seberapa baik Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan telah menggunakan program E-Kinerja. Para pembuat kebijakan dan pendidik dapat menggunakan temuan penelitian ini untuk menginformasikan pembuatan inisiatif pendidikan yang lebih efektif.

2. Metodologi

2.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Kuesioner

Kuesioner merupakan sekumpulan daftar pertanyaan atau pertanyaan yang sebelumnya telah dirumuskan oleh peneliti, yang kemudian dijawab oleh responden. Kuesioner akan diberikan langsung kepada responden.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara langsung dengan pengguna sistem informasi E-kinerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan

2.2 Teknik Analisis Data

a. Perhitungan System Usability Scale (SUS)

Responden telah mengisi kuesioner sesuai metode SUS berdasarkan hasil analisis data serta perhitungan kuisisioner yang telah dilakukan sesuai metode SUS dengan hasil dari evaluasi yang ditampilkan Selanjutnya seluruh skor dari data responden dihitung dengan aturan metode SUS dengan rumus :

$$\text{Skor SUS} = ((P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-P10))$$

Pedoman untuk menentukan total kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Total skor pengguna untuk setiap pertanyaan akan dikurangi 1 untuk setiap pernyataan dengan angka ganjil.
2. Skor pernyataan pengguna akan dikurangi dengan total skor yang berasal dari nilai 5 untuk setiap pernyataan bernomor genap.

Untuk melangkah lebih jauh dengan matematika, kita perlu mendapatkan skor SUS rata-rata dari setiap responden, yang dilakukan dengan menjumlahkan semua skor dan kemudian membaginya dengan jumlah total responden.



Gambar 1 Interpretasi Skor Skala SUS

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Hasil uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan SPSS menunjukkan bahwa kuesioner dinyatakan valid sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOTAL
P1 Pearson Correlation	1	.144	.426	-.100	.226	.071	-.099	-.181	.402	.187	.067
Sig. (2-tailed)		.088	.001	.467	.044	.808	.009	.003	.000	.073	.000
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P2 Pearson Correlation	.144	1	-.048	-.052	.010	.083	.164	-.001	.065	.150	.017
Sig. (2-tailed)	.088		.788	.708	.938	.868	.022	.988	.482	.088	.028
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P3 Pearson Correlation	.426	-.048	1	.101	.066	.173	-.093	-.022	.028	-.207	.836
Sig. (2-tailed)	.001	.746		.462	.000	.008	.076	.888	.888	.126	.001
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P4 Pearson Correlation	-.100	-.052	.101	1	.048	.233	.058	.018	.130	-.008	.065
Sig. (2-tailed)	.467	.708	.462		.728	.007	.845	.888	.381	.938	.008
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P5 Pearson Correlation	.226	.010	.066	.048	1	.088	-.088	-.082	.018	-.008	.065
Sig. (2-tailed)	.044	.938	.000	.048		.747	.088	.088	.010	.477	.008
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P6 Pearson Correlation	.071	-.088	.173	.233	.088	1	.274	.000	.387	-.098	.405
Sig. (2-tailed)	.808	.088	.001	.007	.088		.043	.888	.010	.477	.002
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P7 Pearson Correlation	-.099	.164	-.093	.058	-.088	.274	1	.110	.088	.188	.008
Sig. (2-tailed)	.009	.022	.076	.845	.088	.043		.484	.088	.228	.008
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P8 Pearson Correlation	-.181	-.001	-.022	.018	-.082	.088	.110	1	.040	-.074	.008
Sig. (2-tailed)	.003	.988	.888	.868	.088	.088	.022		.770	.800	.022
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P9 Pearson Correlation	.402	.065	.028	.130	-.008	.387	.018	.040	1	.102	.017
Sig. (2-tailed)	.000	.888	.888	.888	.938	.000	.888	.888		.488	.000
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
P10 Pearson Correlation	.187	.017	-.207	.008	-.008	.405	.098	-.098	.102	1	.302
Sig. (2-tailed)	.073	.938	.088	.938	.938	.000	.088	.088	.088		.000
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88
Total Pearson Correlation	.067	.017	.836	.065	.065	.405	.065	.065	.065	.065	1
Sig. (2-tailed)	.000	.938	.000	.000	.027	.000	.000	.022	.000	.000	
N	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88	88

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).
 *. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Gambar 2 Hasil olah uji validitas menggunakan SPSS

Hasil olah uji validitas menggunakan SPSS. semua pernyataan kuesioner yang disebarakan valid karena sudah melebihi r – tabel yaitu 0,266. adapun rincian tabel hasil uji validitas yang dibuat tabel uji olah spss sebelumnya yang bisa dilihat dibawah ini :

1. Dimensi Learnability

Berdasarkan tabel dibawah terlihat bahwa pada dimensi *Learnability* dengan P1 dan P2 sudah valid karena r-hitung P1 0,567 dan P2 0,302 yang didapat dari hasil olah uji validitas menggunakan SPSS dan sudah melebihi r-tabel yakni 0,266.

Tabel 1 RHitung Dimensi Learnability

Kuesioner	Keterangan	Rhitung	Rtabel	Hasil
P1	Saya Merasa Website E-Kinerja Ini Mudah Digunakan.	0,567	0,266	Valid
P2	Saya Merasa Website E-Kinerja Ini Rumit Untuk Digunakan	0,302	0,266	Valid

2. Dimensi Memorability

Berdasarkan tabel dibawah terlihat bahwa pada dimensi *Memorability* dengan P5 dan P6 sudah valid karena r-hitung P1 0,299 dan P2 0,405 yang didapat dari hasil olah uji validitas menggunakan SPSS dan sudah melebihi r-tabel yakni 0,266.

Tabel 2 RHITUNG Dimensi Memorability

Kuesioner	Keterangan	Rhitung	Rtabel	Hasil
P2	Saya dapat dengan mudah mengingat penggunaan E-kinerja.	0,299	0,266	Valid
P4	Saya Merasa Website (E-Kinerja) Ini Membingungkan	0,405	0,266	Valid

3. Dimensi Efficiency

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pada dimensi *Efficiency* dengan P3 dan P4 sudah valid karena r-hitung P3 0,436 dan P4 0,366 yang didapat dari hasil olah uji validitas menggunakan SPSS dan sudah melebihi r-tabel yakni 0,266.

Tabel 3 Rhitung Dimensi Efficiency

Kuesioner	Keterangan	Rhitung	Rtabel	Hasil
P5	Saya dapat dengan mudah mengingat penggunaan E-kinerja.	0,436	0,266	Valid
P6	Saya merasa lambat dalam mengakses menu E-Kinerja	0,366	0,266	Valid

4. Dimensi Error

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa pada dimensi Error dengan P7 dan P8 sudah valid karena r-hitung P7 0,606 dan P8 0,308 yang didapat dari hasil olah uji validitas menggunakan SPSS dan sudah melebihi r-tabel yakni 0,266.

Tabel 4 Rhitung Dimensi Error

Kuesioner	Keterangan	Rhitung	Rtabel	Hasil
P7	Saya merasa tidak ada hambatan/error dalam menggunakan E-Kinerja.	0,606	0,266	Valid
P8	Saya kadang mendapati hambatan/error dalam menggunakan E-Kinerja	0,308	0,266	Valid

5. Dimensi Satisfaction (Kepuasan)

Dari hasil uji validitas menggunakan SPSS, kita dapat melihat bahwa dimensi Kepuasan dengan P9 dan P10 adalah valid (r-hitung sebesar 0.619 untuk P9 dan 0.302 untuk P10), yang mana melebihi nilai r-tabel sebesar 0.266. Hal ini menegaskan validitas dimensi tersebut sesuai dengan tabel.

Tabel 5 Rhitung Dimensi Satisfaction

Kuesioner	Keterangan	Rhitung	Rtabel	Hasil
P9	Saya merasa nyaman dalam menjelajahi E-Kinerja	0,619	0,266	Valid
P10	Saya tidak merasa nyaman ketika menggunakan E-Kinerja	0,302	0,266	Valid

b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas adalah untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel jika stabil dari waktu ke waktu. Suatu variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.348	10

Gambar 3 Hasil Uji Realibilitas Menggunakan SPSS

Hasil dari uji reliabilitas untuk kuesioner memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Dengan ini, kuesioner tersebut dinyatakan reliabel dan hasilnya dapat dipercaya.

3.2 Hasil Skor SUS Sistem Informasi E-Kinerja

Rumus berikut digunakan untuk mendapatkan skor system usability scale (SUS) untuk setiap responden berdasarkan hasil temuan dari 55 responden ASN yang mengisi kuesioner yang telah disebarakan sebelumnya:

$$\text{Skor SUS} = [(P1-1) + (5-P2) + (P3-1) + (5-P4) + (P5-1) + (5-P6) + (P7-1) + (5-P8) + (P9-1) + (5-P10)] \times 2,5$$

Untuk perhitungan dalam mendapatkan skor system *usability* scale dengan rumus diatas, peneliti menggunakan aplikasi microsfot excel sebagai alat bantu dalam menghitung skor tersebut. Didapatkan hasil perhitungan dari rumus tersebut yang bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 6 Perhitungan Skor SUS

Skor Hasil Hitung Sus										Jumlah	Nilai (Jumlah X 2.5)
P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	4	0	4	3	29	72,5
3	4	3	4	3	3	3	1	2	4	30	75
4	3	4	3	4	3	3	1	3	3	31	77,5
3	4	3	3	2	3	3	1	3	3	28	70
3	4	4	3	4	4	3	1	2	4	32	80
3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	29	72,5
3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	31	77,5
4	3	3	3	2	4	4	1	4	3	31	77,5
3	4	3	3	3	3	3	1	3	4	30	75
4	3	4	3	2	3	3	0	3	3	28	70
3	4	3	3	1	3	3	0	3	3	26	65
3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	85
3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
3	3	3	2	3	4	2	3	2	3	28	70
3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	32	80
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	28	70
4	3	3	4	3	3	4	4	4	1	33	82,5
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	80
3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	34	85
3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
3	3	3	4	3	4	2	3	1	3	29	72,5
4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	35	87,5
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	36	90
3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	32	80
4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	35	87,5
4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	32	80
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	80
4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	33	82,5
3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	33	82,5
3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	32	80
3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77,5
4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	33	82,5
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	80
4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	36	90
4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	34	85
3	3	3	4	3	4	2	4	1	3	30	75
4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	35	87,5
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82,5
4	4	4	2	4	3	3	3	3	4	34	85
3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	33	82,5
4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	34	85
4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87,5
3	4	3	4	3	3	3	3	3	0	29	72,5
4	3	4	0	4	3	3	3	3	3	30	75
4	4	4	3	4	3	3	3	3	1	32	80
3	4	3	1	3	2	3	3	3	3	28	70

3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	34	85
3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	28	70
4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	34	85
3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	32	80
TOTAL											4350

Berdasarkan tabel diatas untuk menghitung rata-rata skor *system usability scale* menggunakan rumus berikut :

$$x = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

x = skor rata-rata

$\sum x$ = Total Jumlah Skor SUS

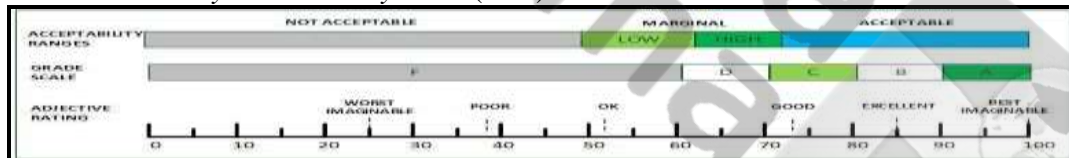
n = Jumlah Responden

$$x = \frac{4350}{55} \quad x = 79,0$$

Didapatkan hasil rata-rata skor *system usability scale* pada sistem informasi E-Kinerja adalah 79,0.

a. Usa *Usability* Sistem Informasi E-Kinerja Berdasarkan Skor Perhitungan SUS (*System Usability Scale*)

Setelah menghitung jawaban responden terhadap penggunaan sistem informasi E-Kinerja berdasarkan rumus SUS diperoleh 79,0 Dari perhitungan tersebut baru dilihat standar nilai *System Usability Scale* (SUS) dari skala SUS berikut :



Gambar 4 Skala SUS

Berdasarkan skor rata-rata yang telah dihitung sebelumnya yaitu 79,0, berdasarkan skor tersebut didapat bahwa *system usability scale* pada Sistem informasi E-Kinerja berada di tingkatan berikut sesuai Skala SUS diatas :

Tabel 7 Hasil Tingkatan Berdasarkan Skor SUS

Rata” Skor Sus Sistem InformasiE-Kinerja	Tingkatan Skor Skala Sus	Keterangan
79,0	1. <i>Acceptability Ranges</i>	<i>Acceptable</i>
	2. <i>Grade Scale</i>	C
	3. <i>Adjective Ratings</i>	<i>Excellent</i>

1. Berdasarkan Tingkatan *Acceptability Ranges*

Karyawan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan dihitung skor SUS-nya dengan menggunakan Sistem Informasi E-Kinerja. Hasilnya menunjukkan rata-rata 79,0, yang termasuk dalam rentang skala SUS yang dapat diterima. Ditampilkan dalam tabel berikut:

Tabel 8 Skor Berdasarkan Acceptability Ranges

SUS Skor	Acceptability Ranges
0-50,9	Not Acceptable
51-70,9	Marginal
71-100	Acceptable

Keterangan :

0-50,9 = Tingkatan Not Acceptable (tidak bisa diterima)

51-70,9 = Tingkatan Marginal (ditengah)

71-100 = Tingkatan Acceptable (Diterima)

Sistem Informasi E-Kinerja sudah berada di tingkatan Acceptable sesuai rata-rata skor SUS 79,0 yang berarti penggunaan Sistem Informasi E-Kinerja sudah Acceptable (dapat diterima) oleh pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera selatan dan digunakan dalam kegiatan kerja sehari-hari.

2. Berdasarkan *Grade Scale*

Dengan nilai rata-rata 79.0, personil Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan telah mencapai level C dalam skala SUS, sesuai dengan perhitungan SUS Sistem Informasi E-Kinerja. Ditampilkan pada tabel berikut ini:

Tabel 9 Skor Berdasarkan Grade Scale

<i>Grade</i>	<i>Skor</i>
A	>90-100
B	>80-90
C	>70-80
D	>60-70
F	0-60

Berdasarkan tabel diatas tingkatan *Grade scale* pada Sistem Informasi E-Kinerja berada di tingkatan Grade C. Sistem informasi E-Kinerja dinilai sudah cukup dalam *usability* (kegunaan) namun masih memerlukan perbaikan untuk mencapai standar yang lebih tinggi dalam hal efisiensi dan kepuasan pengguna. Skor dalam rentang ini mengindikasikan bahwa sistem saat ini memiliki beberapa kekurangan dalam hal kemudahan penggunaan, yang mungkin mencakup antarmuka yang tidak sepenuhnya intuitif, proses navigasi yang kurang lancar, atau fitur-fitur yang tidak sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Untuk meningkatkan sistem ke kategori yang lebih baik, penting untuk melakukan evaluasi mendalam terhadap umpan balik pengguna dan melakukan perbaikan berdasarkan masalah yang diidentifikasi

3. Berdasarkan *Adjective Ratings*

Berdasarkan perhitungan SUS Sistem Informasi E-Kinerja terhadap pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan didapatkan rata-rata 79,0 yang berarti dalam tingkatan *Adjective Ratings* di perhitungan Skor skala SUS masuk ke tingkatan Excellent . Bisa dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 10 Skor Berdasarkan Adjective Ratings

<i>Adjective Ratings</i>	<i>Skor</i>
<i>Worst Imaginable</i>	>0-25
<i>Poor</i>	>25-40
<i>Ok</i>	>40-50
<i>Good</i>	>50-75
<i>Excellent</i>	>75-85
<i>Best Imaginable</i>	>85-100

Berdasarkan tabel diatas tingkatan *Adjective Ratings* pada Sistem Informasi E-Kinerja berada di tingkatan Excellent. Dengan nilai "*Excellent*," Sistem Informasi E-Kinerja menonjol dalam kategori kegunaan yang sangat tinggi menurut penilaian *System Usability Scale* (SUS). Skor ini menunjukkan bahwa sistem ini tidak hanya memenuhi tetapi melebihi harapan pengguna dalam hal kemudahan penggunaan dan efisiensi. Pengguna umumnya merasa bahwa sistem ini sangat intuitif, mudah dioperasikan, dan sangat efektif dalam mendukung tugas-tugas pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Analisis *Usability* Sistem Informasi E-Kinerja di Dinas Komunikasi dan Informatika Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *System Usability Scale* dapat ditarik kesimpulan yaitu Nilai skor yang diperoleh yaitu 79,0. Dengan skor tersebut yang berarti tingkatan *usability* sistem informasi E-Kinerja berdasarkan tingkatan metode SUS bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Rata-Rata Skor SUS Sistem Informasi E-Kinerja	Tingkatan Skor Skala SUS	Keterangan
79,0	1. <i>Acceptability Ranges</i>	<i>Acceptable</i>
	2. <i>Grade Scale</i>	C
	3. <i>Adjective Ratings</i>	<i>Excellent</i>

Hasil analisis *usability* sistem informasi E-Kinerja menunjukkan bahwa sistem ini berada dalam rentang "*acceptable*" dalam hal tingkat kegunaan menurut skor SUS. Ini berarti bahwa meskipun sistem ini dapat diterima dan digunakan dengan efektif oleh pengguna, terdapat potensi untuk perbaikan lebih lanjut.

Peringkat *Grade Scale* yang menunjukkan nilai C mengindikasikan bahwa sistem ini memiliki performa yang cukup baik, tetapi tidak tanpa kekurangan. Peringkat C menunjukkan adanya beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk mencapai standar kegunaan yang lebih tinggi. Peningkatan dalam fitur-fitur tertentu, desain antarmuka, atau proses navigasi mungkin diperlukan untuk mengoptimalkan pengalaman pengguna dan memenuhi ekspektasi lebih tinggi.

Di sisi lain, penilaian *Adjective Ratings* yang mencatat sistem ini sebagai "*Excellent*" menyoroti bahwa secara keseluruhan, pengguna merasa sangat puas dengan sistem ini. Rating "*Excellent*" menunjukkan bahwa sistem ini dianggap sangat baik dalam hal efisiensi, efektivitas, dan kepuasan pengguna. Meskipun ada beberapa area yang bisa diperbaiki, pengguna umumnya menganggap sistem ini sangat bermanfaat dan memiliki kegunaan yang tinggi.

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Sumatera Selatan telah menetapkan bahwa sistem informasi kinerja elektronik merupakan sarana yang praktis untuk menegakkan disiplin pegawai.

Berdasarkan hasil evaluasi aspek *usability*, sistem menunjukkan performa yang cukup baik secara keseluruhan. Berikut bisa dilihat hasil pengukuran *usability* berdasarkan aspek:

Aspek	Nilai	Keterangan
<i>Learnability</i>	59%	Cukup
<i>Memorability</i>	64%	Layak
<i>Efficiency</i>	60%	Cukup
<i>Error</i>	64%	Layak
<i>Satisfaction</i>	57%	Cukup

Dalam hal *learnability* atau kemudahan belajar, nilai yang diperoleh adalah cukup, menunjukkan bahwa pengguna dapat mempelajari cara menggunakan sistem dengan tingkat kesulitan yang moderat. Aspek *memorability* atau kemampuan mengingat, memperoleh nilai layak, yang berarti pengguna dapat mengingat cara menggunakan sistem dengan cukup baik setelah periode tidak aktif. Untuk efisiensi, nilai yang diperoleh adalah cukup, menunjukkan bahwa sistem memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan tugas dengan waktu dan usaha yang moderat. Dalam hal *error* atau penanganan kesalahan, nilai yang diperoleh adalah layak, menandakan bahwa pengguna jarang mengalami kesalahan dan sistem memberikan informasi yang memadai untuk memperbaikinya. Terakhir, *satisfaction* atau kepuasan pengguna memperoleh nilai cukup, menunjukkan bahwa meskipun pengalaman pengguna secara umum memadai, masih ada ruang untuk perbaikan. Secara keseluruhan, meskipun sistem menunjukkan performa *usability* yang baik, terutama dalam hal penanganan kesalahan dan kemampuan mengingat, ada peluang untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pengguna guna mencapai tingkat *usability* yang lebih optimal.

5 Daftar Pustaka

- [1] Abubakar, H. R. I. (2021). Pengantar metodologi penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- [2] Abubakar, H. R. I. (2021). Pengantar metodologi penelitian. SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- [3] Brooke, John. "SUS-A quick and dirty usability scale." *Usability evaluation in industry* 189.194 (1996): 4-7.
- [4] Brooke, J. (2013). SUS: A Retrospective. *JUS Journal OF Usability Studies*, 8(2) 29-40.
- [5] Felicia, Felicia, Aini Suri Talita, and Naeli Umniati. "Analisis Usability Aplikasi Sambara dengan Metode System Usability Scale dan USE Questionnaire." *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)* 10.2 (2023): 215-227.
- [6] Indrajit, Richardus Eko. (2006) *Electronic Government "Strategi Pembangunan Sistem Pelayanan Publik Berbasis Teknologi Digital"*. Yogyakarta, Andi
- [7] Kardiana, Anisa, Ilman Zuhri Yadi, and Muhammad Ariandi. "ANALISIS TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP E-LEARNING UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG DENGAN USABILITY TESTING." *Jurnal Ilmiah Betrik* 14.03 DESEMBER (2023): 595-603.
- [8] Latifah, L., Fatmawati, F., Ilham, I., & Gafur, A. (2023). Penerapan Sistem Kinerja Berbasis E-kinerja Pada Pemerintahan Kota Bekasi. *Jurnal Administrasi Negara*, 29(1), 1–19. <https://doi.org/10.33509/jan.v29i1.1830>
- [9] Meliyanti, Eka. Pengukuran Tingkat Kepuasan Sistem Informasi Akademik (SISFO) Universitas Pgris Palembang Dengan Metode System Usability Scale (SUS). Diss. Universitas Bina Darma, 2022.
- [10] Maulana, Muhamad, and Muhammad Ariandi. "Penerapan Metode Usability Testing Pada Website Zivi Frozen Food." *Jurnal Mantik* 6.3 (2022): 3319-3330.
- [11] Mukti, D. R., Lelly Hana Setyanti, S. W., & Farida, L. (2019). Penerapan Sistem Penilaian Kinerja Berbasis E-kinerja Terhadap Prestasi Kerja Pegawai Melalui Kepuasan Kerja Sebagai Variabel Intervening Pada Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Banyuwangi. *E-Journal Ekonomi Bisnis Dan Akuntansi*, 6(2), 175. <https://doi.org/10.19184/ejeba.v6i2.11166>
- [12] Norhan, L., & Sukmawardani, N. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dan Evaluasi Kinerja Pegawai Paud Ar Rosyidin Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 01(01), 27–32
- [13] Ningsih, W. A. Pemodelan ketahanan pangan indonesia dengan menggunakan partial least square path modelling (pls-sem). Diss. Tesis Institut Pertanian Bogor, 2012
- [14] Nurhayati, E. (2019). Pengaruh Penerapan Sistem Penilaian E-kinerja Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai Di Kecamatan Semarang Timur Melalui Motivasi Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Penelitian Ekonomi Dan Bisnis*, 2(2). <https://doi.org/10.33633/jpeb.v2i2.2274>
- [15] Putri, K. E., Arfan, M., & Basri, H. (2014). Pengaruh Penerapan E-kinerja dan Penghargaan (Reward) terhadap Kinerja Aparatur Pengelolaan Keuangan di Lingkungan Pemerintahan Kota Banda Aceh. *Jurnal Magister Akuntansi Pascasarjana Universitas Syiah Kuala*, 3(4), 1–10.
- [16] Rubin, Jeffrey, and Dana Chisnell. *Handbook of usability testing: How to plan, design, and conduct effective tests*. John Wiley & Sons, 2011.
- [17] Saputra, Y., Suyanto, Sopiah, N., & Wardani, K. R. N. (2024). Evaluasi User Interface Pada Sistem Informasi E-kinerja Kabupaten Muara Enim Dengan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 5(2), 1584–1601. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i2.720>