

Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) Di Kementerian Agama Ogan Ilir Menggunakan *System Usability Scale (SUS)*

Reza Rahmanda^{1)*}, Rahayu Amalia²⁾, Rasmila³⁾

¹⁾²⁾ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma

Correspondence author: rezarahmandaa@gmail.com, Palembang, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.37012/jtik.v9i1.1508>

Abstrak

Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) adalah suatu aplikasi berbasis web untuk mengelola kepegawaian yang meliputi data standarisasi, data personal, riwayat pangkat dan jabatan, riwayat pendidikan, mutasi dan pemberhentian. Kepuasan pengguna saat mengakses suatu sistem dapat dinilai dari konten, tampilan, maupun kecepatan saat mengakses sistem. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat suatu permasalahan baik dari segi efektifitas maupun efisiensi pada SIMPEG sehingga menimbulkan ketidaknyamanan bagi para pengguna. Untuk mengetahui permasalahan tersebut perlu dilakukan evaluasi dari Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian di Kantor Kementerian Agama Ogan Ilir dengan menggunakan metode pendekatan *System Usability Scale (SUS)*. Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna untuk dilakukan penilaian baik atau tidaknya setiap aspek *usability* yang ada pada SIMPEG. Selanjutnya dari hasil kuesioner dapat dianalisis dan dilakukan perhitungan untuk mendapatkan hasil rekomendasi serta solusi agar Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian di Kantor Kementerian Agama Ogan Ilir dapat diterima dengan baik oleh para pengguna.

Kata Kunci: Sistem Informasi Manajemen, Kepegawaian, *System Usability Scale*

Abstract

Personnel Management Information System (SIMPEG) is a web-based application for managing personnel which includes standardization data, personnel data, rank and position history, educational history, transfers and dismissals. User satisfaction can be assessed from the content, appearance, and speed when accessing the system. The purpose of this research is to find out whether there is a problem both in terms of effectiveness and efficiency in SIMPEG causing inconvenience to users. To find out these problems, it is necessary to evaluate the Personnel Management Information System at the Office of the Ministry of Religion of Ogan Ilir using the System Usability Scale (SUS) approach. This research was conducted by distributing questionnaires to users to evaluate whether or not each aspect of usability in SIMPEG was good or not. Furthermore, the results of the questionnaire can be analyzed and calculated to obtain recommendations and solutions so that the Personnel Management Information System at the Office of the Ministry of Religion of Ogan Ilir can be well received by users.

Keywords: Management Information System, Personnel, *System Usability Scale*

PENDAHULUAN

Keberadaan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) dalam suatu instansi pemerintah mulai mendapatkan perhatian yang serius. Pemakaian SIMPEG yang dilakukan secara optimal mampu memberikan dampak positif dalam instansi tersebut.

SIMPEG yang diterapkan dengan baik mampu memberikan arahan dalam pengambilan keputusan, hal ini tidak terlepas dari fungsi SIMPEG, yaitu: melakukan pengumpulan data, menganalisis data dan memberikan hasil analisis data secara aktual dan faktual terhadap kinerja pegawai secara *real time*. Penggunaan SIMPEG pada instansi pemerintah, juga dilakukan oleh Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ogan Ilir beberapa tahun terakhir ini, Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ogan Ilir telah memanfaatkan kemajuan teknologi dalam berbagai aktivitasnya.

Kebijakan Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ogan Ilir melalui penerapan e-government telah memperoleh komitmen atau dukungan yang kuat melalui Instruksi Presiden R.I Nomor 3 Tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi Nasional Pengembangan e-government. Penerapan SIMPEG di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ogan Ilir diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap kinerja pegawai. Kinerja organisasi akan tercapai dengan baik apabila kinerja pegawai mengalami kenaikan secara signifikan. Melihat pentingnya pengelolaan data pegawai maupun data lainnya yang berkaitan dengan pegawai, maka diperlukan peningkatan kualitas pengelolaan kepegawaian melalui penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG). Namun permasalahan yang ada pada kantor kementerian agama Kabupaten Ogan Ilir, masih terdapat beberapa pegawai yang belum mampu mengoperasikan komputer dengan baik sehingga menghambat dalam penggunaan SIMPEG.

Adapun penelitian mengenai kepuasan pengguna yaitu Evaluasi Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) di Kementerian Agama Ogan Ilir Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Usability* adalah bagian dari keilmuan *Human Computer Interaction*, yang fokus mempelajari design antarmuka dan interaksi antara manusia dengan computer. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembang Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian untuk meningkatkan kualitas sistem sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Tinggi rendahnya tingkat kualitas Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian dipengaruhi oleh kepuasan pengguna. Jika pengguna puas dengan sistem tersebut dapat dikatakan sistem tersebut telah memenuhi standar kegunaan dan tidak perlu banyak melakukan perbaikan sistem, begitupun sebaliknya jika pengguna merasa tidak puas maka sistem tersebut dapat dikatakan belum memenuhi standar *usability* dan harus diperbaiki secara mendalam agar Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian terus berguna.

METODE

Pada penelitian yang dilakukan, metode yang digunakan adalah metode kuantitatif yang bertujuan mengukur tingkat *usability* SIMPEG pada Kementerian Agama Ogan Ilir dalam sebuah populasi. Menurut Sugiyono (2018:15) penelitian kuantitatif diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisa data bersifat kuantitatif / statistik, dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

Penelitian dilaksanakan di Kementerian Agama Ogan Ilir yang beralamat di Jalan Indralaya Utara, Tanjung Pering, Ogan Ilir, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30862. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah pada bulan April 2022.

Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Observation* (Observasi)

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan adalah langsung terhadap objek penelitian yaitu di Kementerian Agama Ogan Ilir yang beralamat di di Jalan Indralaya Utara, Tanjung Pering, Ogan Ilir, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan 30862. Selanjutnya peneliti mengamati secara langsung aplikasi SIMPEG untuk memperhatikan fitur dan konten pada aplikasi SIMPEG di Kementerian Agama Ogan Ilir.

2. *Interview* (Wawancara)

Peneliti melakukan tanya jawab kepada pengguna Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Kementerian Agama Ogan Ilir untuk mengetahui gambaran umum Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Kementerian Agama Ogan Ilir.

3. *Questionnaire* (Kuesioner)

Dalam pembuatan kuesioner, pertanyaan disusun berdasarkan kajian *System Usability Scale* (SUS). Yang dibagikan kepada seluruh Pegawai di Kantor kementerian Agama Ogan Ilir yang berpopulasi sebanyak 34 Pegawai, 34 Pegawai tersebut di bagi ke dalam beberapa ruangan antara lain Ruang Kepala Kankemenag 1 Pegawai, Ruang Kabag TU 1 Pegawai, Ruang Keuangan 5 Pegawai, Ruang Umum 3 Pegawai, Ruang Kepegawaian 3 Pegawai, Ruang Pakis 4 Pegawai, Ruang Pendmad 7 Pegawai, Ruang Phu 4 Pegawai, Ruang Bimas Islam 6 Pegawai.

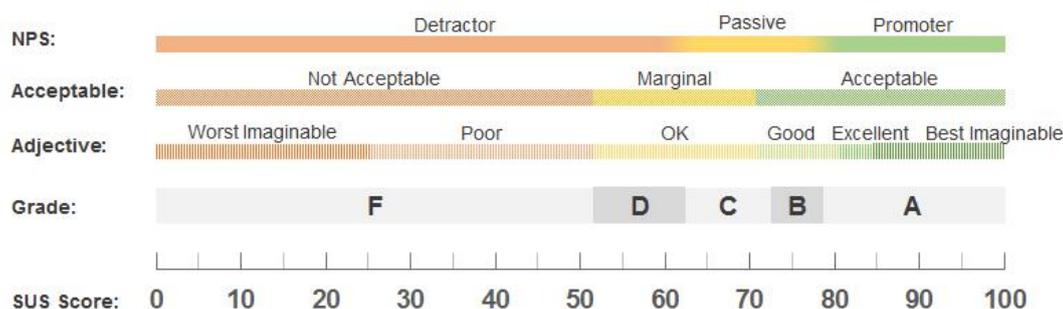
Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara perhitungan terhadap data yang telah dikumpulkan meliputi data kuesioner hasil dari wawancara kepada narasumber berkaitan dengan kepuasan pengguna Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) menggunakan model *System Usability Scale* (SUS). Pada penelitian ini format kuesioner akan mengikuti 10 item pertanyaan yang ada pada model *SUS*. Instrumen penelitian menggunakan skala Likert dimana pernyataan sudah disediakan pilihan jawaban beserta bobot nilainya yaitu 1 = Sangat tidak setuju, 2 = Tidak setuju, 3 = Cukup setuju, 4 = Setuju, dan 5 = Sangat setuju. Kemudian dari hasil kuesioner tersebut digunakan untuk menemukan rekomendasi serta solusi dari suatu masalah yang terjadi untuk dilakukan perbaikan. Sedangkan metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *System usability Scale* (SUS) merupakan metode yang digunakan untuk menilai suatu produk dengan mengukur tingkat *usability*. *System Usability Scale* dibuat oleh John Brooke pada tahun 1986, di mana *system usability scale* ini merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi berbagai macam produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs web dan aplikasi mobile (Veni Manik et al., 2021).

System Usability Scale memiliki 10 pernyataan keusioner yang bisa digunakan dalam menilai suatu produk. *System Usability Scale* dalam pernyataan memiliki pernyataan positif dan negatif, untuk pernyataan bernomor ganjil kalimat bersifat positif dan pernyataan genap bersifat negatif. Dalam menjawab pertanyaan kuesioner yang dibagikan melalui google form responden bisa menjawabnya dengan aturan skala Likert. (Kusumawardhana et al., 2019).

Dalam SUS ada beberapa aturan dalam perhitungan skor. Berikut ini aturan-aturan saat perhitungan skor pada kuesionernya:

- a. Setiap pertanyaan bernomor ganjil, skor setiap pertanyaan yang didapat dari skor pengguna akan dikurangi 1.
- b. Setiap pertanyaan bernomor genap, skor akhir didapat dari nilai 5 dikurangi skor pertanyaan yang didapat dari pengguna.
- c. Skor SUS didapat dari hasil penjumlahan skor setiap pertanyaan yang kemudian dikalikan dengan 2,5.

Kesimpulan dari cara menggunakan SUS adalah setelah dihitung didapatlah skor rata-rata SUS dari semua responden. Skor tersebut kemudian disesuaikan dengan penilaian SUS, masuk kategori mana hasil pengujian dengan skor rata-rata yang sudah didapat.



Gambar 1. Skor *System Usability Scale* (Jeff Sauro, 2018)

Dari gambar diatas, dapat dilihat bahwa terdapat lima bentuk pendekatan dalam menginterpretasikan nilai dari skor SUS, yaitu (Jeff Sauro, 2018):

1. *Net Promotore Score* (NPS)

Yang pertama adalah NPS. NPS merupakan survei tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna terhadap sebuah produk yang berkaitan dengan seberapa besar kemungkinan pengguna merekomendasikan produk tersebut kepada orang lain. NPS menetapkan tiga kelas pemberi rekomendasi berdasarkan tanggapan mereka terhadap kemungkinan 11 poin (0 sampai 10) untuk merekomendasikan pertanyaan. Kelas *promoter* untuk skor 9 dan 10, kelas *passive* untuk skor 7 dan 8, dan kelas *detractors* untuk skor 6 ke bawah.

2. *Acceptible* (Tingkat Penerimaan)

Variasi lain dalam menginterpretasikan nilai skor SUS ini adalah dengan melihat tingkat penerimaan nilai mentah skor SUS. Tingkat penerimaan "Dapat Diterima" untuk nilai skor di atas 70 dan untuk "Tidak Dapat Diterima" mulai dari nilai skor 50 ke bawah. Nilai skor antara 50 - 70 dianggap "Dapat Diterima Secara Marginal", yang mencakup rentang dari C hingga D dalam skala peringkat.

3. *Adjectives* (Sifat)

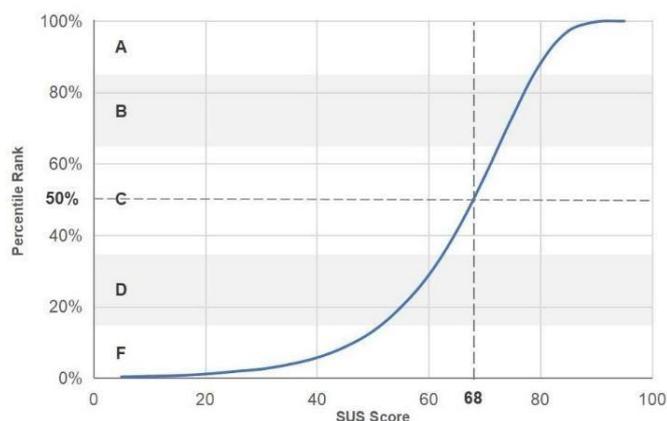
Nilai mentah skor SUS juga dapat disandingkan dengan salah satu dari enam sifat yang ada. Skor SUS yang berada di atas nilai 85 dikatakan Sempurna / *Excellent*, nilai 72 keatas masuk dalam kategori Baik / *Good*, atau nilai 51 untuk OK.

4. *Grades* (Peringkat)

Untuk peringkat, nilai mentah skor SUS dapat dikelompokkan ke dalam peringkat-peringkat mulai dari peringkat A hingga F, dimana peringkat A berarti sangat baik, dan peringkat F berarti sangat buruk.

5. Percentiles Rank (Persentil)

Nilai mentah dari skor SUS dapat dikonversi menjadi nilai persentil berdasarkan Gambar 2 berikut ini:



Gambar 2. Nilai Persentil Skor *System Usability Scale* (Jeff Sauro, 2018)

Dari gambar diatas dapat dilihat jika nilai rata-rata skor SUS adalah 68 maka akan beririsan dengan nilai 50% dari *percentiles rank* sehingga dapat dikatakan bahwa jika skor SUS berada di bawah nilai 68 maka dikategorikan dibawah nilai rata-rata dan jika berada diatas atau sama dengan nilai 68 maka dikategorikan berada sama atau diatas nilai rata-rata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian yang dilakukan, penyebaran kuesioner pada pegawai di Kantor Kementerian Agama Ogan Ilir yang dilakukan secara offline dan online dengan bertemu langsung responden serta dengan menggunakan link dari *google form* yang telah dibuat untuk selanjutnya disebarakan melalui aplikasi WhatsApp. Hasil dari penyebaran kuesioner penelitian ini didapatkan 34 tanggapan dari Pegawai Kementerian Agama Ogan Ilir. Tanggapan responden pada penelitian ini terbagi atas jenis kelamin, usia serta 10 pertanyaan mengenai kepuasan pengguna Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian di Kementerian Agama Ogan Ilir menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Tabel 1 merupakan rekapitulasi hasil dari jawaban responden.

Populasi pada penelitian ini yaitu semua pegawai di Kantor Kementerian Agama Kabupaten Ogan Ilir sebanyak 34 orang. Pada penelitian ini sampel yang digunakan adalah bersumber dari keseluruhan populasi di Kantor Kementerian Agama Ogan Ilir yang berjumlah 34 orang dikarenakan populasinya tidak lebih besar dari 100 orang.

Tabel 1. Hasil Jawaban Responden

No.	Pertanyaan	Jumlah Frekuensi Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
1.	I think that I will use this SIMPEG more often (Saya berpikir bahwa saya akan lebih sering menggunakan SIMPEG ini)	0	0	1	14	19
2.	I found that SIMPEG doesn't have to be this complicated (Saya menemukan bahwa SIMPEG ini tidak harus dibuat serumit ini)	15	16	1	2	0
3.	I think SIMPEG is easy to use (Saya berpikir SIMPEG mudah untuk digunakan)	0	1	0	20	13
4.	I think that I will need help from a technical person to be able to use this SIMPEG (Saya berpikir bahwa saya akan membutuhkan bantuan dari orang teknis untuk dapat menggunakan SIMPEG ini)	6	14	8	4	2
5.	I found the various functions in SIMPEG are well integrated (Saya menemukan berbagai fungsi di SIMPEG ini diintegrasikan dengan baik)	0	0	0	9	25
6.	I think there are too many inconsistencies in this SIMPEG (Saya berpikir terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam SIMPEG ini)	25	9	0	0	0
7.	I imagine that most people will find it easy to learn SIMPEG very quickly (Saya membayangkan bahwa kebanyakan orang akan mudah untuk mempelajari SIMPEG ini dengan sangat cepat)	8	10	2	8	6
8.	I found, SIMPEG is very complicated to use (Saya menemukan, SIMPEG ini sangat rumit untuk digunakan)	20	10	3	1	0
9.	I feel very confident to use this SIMPEG (Saya merasa sangat percaya diri untuk menggunakan SIMPEG ini)	0	1	5	11	17
10.	I need to learn many things before I can start using SIMPEG (Saya perlu belajar banyak hal sebelum saya bisa memulai menggunakan SIMPEG)	21	10	2	1	0

Sebelum melakukan pengujian kepuasan menggunakan metode SUS, data yang sudah dikumpulkan di olah melalui Microsoft Excel untuk mendapat total skor yang didapat. Berikut ini adalah hasil yang didapat dari perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) tiap responden:

Tabel 2. Hasil uji SUS

No	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Jumlah x 2,5
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
Responden 1	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	32	80
Responden 2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	34	85
Responden 3	4	1	2	1	4	4	3	3	2	2	24	60
Responden 4	3	3	1	2	3	3	3	3	3	3	24	60
Responden 5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	87,5
Responden 6	3	3	3	3	3	3	0	1	1	1	20	50
Responden 7	3	3	4	1	4	4	0	3	3	3	25	62,5
Responden 8	4	3	3	4	4	4	0	4	4	4	30	75
Responden 9	4	4	4	1	4	3	1	4	4	4	29	72,5
Responden 10	4	3	3	2	3	3	1	3	3	3	25	62,5
Responden 11	4	3	4	3	3	3	0	4	4	4	28	70
Responden 12	4	4	3	3	4	4	0	4	4	3	30	75
Responden 13	3	3	3	3	4	4	1	3	3	3	27	67,5
Responden 14	3	3	4	3	4	4	1	4	3	3	29	72,5
Responden 15	4	4	3	3	4	4	1	2	4	4	29	72,5
Responden 16	3	3	3	2	3	3	1	3	2	4	23	57,5
Responden 17	4	4	4	2	4	4	0	4	4	4	30	75
Responden 18	4	4	4	0	4	4	1	4	2	3	27	67,5
Responden 19	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	87,5
Responden 20	4	2	3	3	4	4	1	2	2	4	25	62,5
Responden 21	4	4	4	1	4	4	1	4	4	4	30	75
Responden 22	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	32	80
Responden 23	3	3	4	0	4	4	4	4	4	4	30	75
Responden 24	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	38	95
Responden 25	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	35	87,5
Responden 26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
Responden 27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
Responden 28	4	2	4	2	4	1	1	1	4	2	25	62,5
Responden 29	2	3	3	3	3	3	2	4	4	4	27	67,5
Responden 30	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	36	90
Responden 31	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,5
Responden 32	3	3	3	2	3	3	1	4	3	4	29	72,5
Responden 33	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	32	80
Responden 34	3	3	3	2	4	4	0	4	4	4	31	77,5
Total :											1013	2532,5
Skor rata-rata :											74,49	

Untuk mendapatkan hasil dari uji *usability* diatas, dilakukan tahap demi tahap sesuai dengan pedoman perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Hasil penjumlahan data yang telah dikonversi adalah 1013. Hasil tersebut dikalikan dengan 2.5, sehingga didapatkan hasil 2532,5 langkah berikutnya adalah membagi 2532,5 dengan jumlah responden yaitu 34, sehingga didapatkan hasil 74,49 yang jika dibulatkan menjadi 74.

Berikut ini langkah-langkah perhitungan skor SUS:

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

$$\bar{x} = \frac{2532,5}{34} = (74,49 \text{ dibulatkan menjadi } 74)$$

Keterangan :

\bar{x} = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor SUS

n = Jumlah Responden

Nilai akhir SUS dari tanggapan 34 responden adalah 74, sesuai dengan pedoman interpretasi SUS pada Gambar 1 menunjukkan bahwa skor 74 untuk hasil versi NPS didapat *Passive*, hasil *Acceptable* didapat *Acceptable*, hasil *Adjective* termasuk dalam kategori *Good*, selanjutnya versi *Grade* dari sisi tingkat penerimaan pengguna termasuk kedalam kelas B.

Skor 74 tersebut diinterpretasikan dalam empat versi penilaian, yaitu :

1. Interpretasi dengan *Net Promotore Score* (NPS) seperti pada Gambar 1, skor 74 masuk ke dalam *Passive*.
2. Interpretasi dengan *Acceptible* (Tingkat Penerimaan) seperti pada Gambar 1, maka skor 74 termasuk ke dalam *Acceptable* (Dapat Diterima).
3. Interpretasi dengan *adjectives* (Sifat) seperti pada Gambar 1, skor 74 masuk kedalam rating *Good* (Baik).
4. Interpretasi dengan *Grades* (Peringkat) seperti pada Gambar 1, skor 74 masuk ke dalam *Grade B* (Baik).
5. Interpretasi dengan *Percentil Rank* (Persentil) seperti pada Gambar 1, mendapatkan skor 74 yang artinya berada di atas nilai rata-rata yang ditetapkan yaitu sebesar 68.

Berikut ini merupakan persentase tanggapan tiap item pertanyaan semua responden terhadap kuesioner yang dibagikan:

Tabel 3. Persentase Hasil Kuesioner

Skala Likert	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
Sangat Tidak Setuju	0%	44,1%	0%	17,6%	0%	73,5%	23,5%	58,8%	0%	61,8%
Tidak Setuju	0%	47,1%	2,9%	41,2%	0%	26,5%	29,4%	29,4%	2,9%	29,4%
Cukup Setuju	2,9%	2,9%	0%	23,5%	0%	0%	5,9%	8,8%	14,7%	5,9%
Setuju	41,2%	5,9%	58,8%	11,8%	26,5%	0%	23,5%	2,9%	32,4%	2,9%
Sangat Setuju	55,9%	0%	38,2%	5,9%	73,5%	0%	17,6%	0%	50%	0%

Dari Tabel 3 dapat dilihat bahwa hasil dari pengujian menyatakan bahwa sistem ini sudah cukup berguna akan tetapi masih perlu dilakukan perbaikan agar lebih mampu diterima dengan baik oleh pengguna. Rata-rata responden memberikan tanggapan positif, hal tersebut lebih banyak dibandingkan dengan responden yang memberikan tanggapan negatif. Namun persentase responden yang memberikan respon cukup setuju juga tidak kalah besarnya, hal inilah yang menyebabkan SUS mendapatkan skor 74. Beberapa masalah yang terjadi dari hasil pengujian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Terdapat 5,9% dari pengguna dengan pertanyaan 2 yang beranggapan bahwa terdapat bagian fitur yang masih rumit untuk digunakan.
2. Terdapat 11,8% dari pengguna dengan pertanyaan 4 yang beranggapan masih membutuhkan orang lain untuk mempelajari sistem.
3. Terdapat 2,9% dari pengguna dengan pertanyaan 8 setuju bahwa sistem sulit digunakan.
4. Terdapat 2,9% dari pengguna dengan pertanyaan 10 yang beranggapan setuju bahwa mereka perlu membiasakan diri terlebih dahulu untuk menggunakan sistem

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, Hasil analisis level *usability* menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) menunjukkan bahwa tingkat *usability* pada Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian di Kantor Kementerian Agama Ogan Ilir berada pada tingkat yang sudah baik. Hasil interpretasi skor SUS-nya menunjukkan hal yang positif di setiap levelnya dengan rincian sebagai berikut :

1. *Net Promotore Score* (NPS) mendapatkan skor sebesar 74 yang termasuk kedalam kategori “*Passive*”.
2. *Acceptible* (Tingkat Penerimaan) mendapatkan skor sebesar 74 yang termasuk kedalam kategori “*Acceptable* (Dapat Diterima)”.
3. *Adjectives* (Sifat) mendapatkan skor sebesar 74 yang termasuk kedalam kategori “*Good* (Baik)”.
4. *Grades* (Peringkat) mendapatkan skor sebesar 74 yang termasuk kedalam kategori “B”.
5. *Percentil Rank* (Persentil) mendapatkan skor sebesar 74 yang artinya berada diatas nilai rata-rata yang ditetapkan yaitu 68.

REFERENSI

- Al-omar, K. (2018). Evaluating the Usability and Learnability of the “ Blackboard ” LMS Using SUS and Data Mining. Second International Conference on Computing Methodologies and Communication (ICCMC), (Iccmc), 386–390.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). System Usability Scale Vs Heuristic Evaluation: a Review. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 10(1), 65–74. <https://doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Jeff Sauro. (2018). *5 Ways to Interpret a SUS Score – MeasuringU*, *measuringu.com*. Available at: <https://measuringu.com/interpret-sus-score/> (Accessed: 12 December 2022).
- Kaur, R. (2018). Comparative Study for Evaluating the Usability of Web Based Applications. 4th International Conference on Computing Sciences (ICCS), 94–97.

- Kusumawardhana, I. M. H. et al. (2019) 'Evaluasi Usability Pada Aplikasi BNI Mobile Banking Dengan Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)', *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3.
- Mohamad Ridwan, Y. W. (2021). Sistem Informasi Manajemen. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Purwanto. (2018). Teknik penyusunan instrumen uji validitas dan reliabilitas penelitian ekonomi syariah (1nd ed.). Magelang: Staial Press.
- Saputri, Ade Siska. (2019). Pengaruh Efektivitas Penggunaan Sistem Informasi Kepegawaian Terhadap Kinerja Pegawai Di Badan Kepegawaian Dan Pengembangan Sumberdaya Manusia (Bkpsdm) Kabupaten Pringsewu. Skripsi. Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Sauer, J., Sonderegger, A., Heyden, K., Biller, J., Klotz, J., & Uebelbacher, A. (2019). Extra-laboratorial usability tests : An empirical comparison of remote and classical field testing with lab testing. *Applied Ergonomics*, 74, 85–96.
- Setiawan, A., Widyanto, R. A., Studi, P., Informatika, T., Teknik, F., Magelang, U. M., & Bersama, P. H. (2018). Evaluasi Website Perguruan Tinggi Menggunakan Metode Usability Testing, 3(3), 295–299.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2019) Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Veni Manik et al. (2021) 'Evaluasi Usability pada Aplikasi Mobile ACC.ONE menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Usability Testing', *Jurnal Sains dan Informatika*, 7(1), pp. 1–10. doi: 10.34128/jsi.v7i1.286.