

USABILITY TESTING APLIKASI LAPORAN KEGIATAN HARIAN PEGAWAI DI PEMERINTAH KOTA SOLOK

Nabila Salma Putri

NPP. 31.0133

Asdaf Kota Solok, Provinsi Sumatera Barat

Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan

Email: 31.0133@ipdn.ac.id

Pembimbing Skripsi: Wenty Zahrati, S.Kom, M.Kom

ABSTRACT

Problem Statement/Background (GAP): *The influence of information technology development necessitates that the administration of government affairs be more efficient, effective, and strive to incorporate technological advancements. The Solok City Daily Activity Report Application is a form of technological development in terms of service within the government scope of Solok City. This application is used by all civil servants in Solok City to report attendance and daily work achievements.*

Purpose: *The purpose of this research is to conduct usability testing on the users of the LKH Solok City application to determine how easy the application is to use and whether it is being used optimally.*

Method: *A qualitative research method is employed in this study by the researcher using passive participation observation techniques, where the researcher directly goes to the field to observe phenomena in the research object. Additionally, the researcher uses the Single Ease Question (SEQ) method to strengthen the research results on user experience related to this application, as SEQ is the most commonly used method in determining the ease of use of an application.*

Result: *The research results indicate that the LKH Solok City Application is considered successful and quite optimal in its service.*

Conclusion: *Obstacles in the application do not significantly disrupt its performance, but further developments are still needed to improve the application in the future. The suggestion in this research is to enhance and upgrade the server to minimize errors when the application is opened and to develop the features of the LKH Solok City application.*

Keywords: *Usability Testing; LKH Solok City; Government*

ABSTRAK

Permasalahan/Latar Belakang (GAP): *Pengaruh perkembangan teknologi informasi mengharuskan penyelenggaraan urusan pemerintah lebih efisien, efektif, serta mengupayakan penggunaan kemajuan teknologi di dalamnya. Aplikasi Laporan Kegiatan Harian Kota Solok merupakan bentuk pengembangan teknologi dalam hal pelayanan di lingkup pemerintahan Kota Solok. Aplikasi ini digunakan oleh seluruh ASN di Kota Solok untuk melaporkan absensi dan juga capaian kerja harian.*

Tujuan: *Tujuan penelitian ini adalah untuk melakukan usability testing*

terhadap para pengguna aplikasi LKH Kota Solok, untuk mengetahui seberapa mudah aplikasi digunakan dan apakah aplikasi ini digunakan secara optimal atau belum. **Metode:** Metode penelitian kualitatif digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan teknik observasi partisipasi pasif dimana peneliti turun sendiri ke lapangan untuk mengamati gejala pada objek penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan SEQ, wawancara mendalam (11 informan), dan dokumentasi. **Hasil/Temuan:** Hasil penelitian menyatakan bahwa Aplikasi LKH Kota Solok dinilai sudah berhasil dan cukup optimal dalam pelayanannya. **Kesimpulan:** Hambatan dalam aplikasi tidak begitu mengganggu kinerja dari aplikasi ini, namun tetap harus ada pengembangan-pengembangan agar aplikasi ini lebih baik kedepannya. Saran dalam penelitian ini agar dilakukan peningkatan dan perbaikan server agar meminimalisir *error* saat aplikasi dibuka dan juga pengembangan terhadap fitur-fitur dari aplikasi LKH Kota Solok.

Kata kunci: *Usability Testing; LKH Kota Solok, Pemerintah*

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi diharapkan mampu menjadi alat yang sangat efisien dalam pencarian dan penyebaran informasi. Penggunaan teknologi informasi, terutama internet, telah mengubah cara penyebaran informasi dan komunikasi dengan membuatnya lebih cepat, sederhana, ekonomis, dan tidak terbatas oleh lokasi geografis atau waktu. Internet telah diimplementasikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor pemerintahan dengan adopsi konsep *e-Government*. Kemajuan teknologi dalam era saat ini telah mengakibatkan perubahan yang signifikan di berbagai sektor kehidupan. Dimulai dari Revolusi Industri 1.0 hingga mencapai Revolusi Industri 4.0, manusia sekarang telah merancang konsep kehidupan yang disebut *Society 5.0*, yang akan menjadi model gaya hidup di masa depan. Dalam era Revolusi Industri 4.0 saat ini, semua sistem beroperasi secara otomatis, menyediakan kemudahan dalam menjalankan berbagai aktivitas. Revolusi Industri 4.0 ini ditandai oleh pertumbuhan informasi yang melibatkan seluruh dunia dan menyebar secara global, sehingga mengakibatkan masyarakat di negara-negara berkembang, termasuk Indonesia, berada dalam transisi nilai yang signifikan.

Pemerintah memiliki kesempatan besar untuk menghadirkan inovasi dalam pengembangan aparatur negara melalui kemajuan teknologi dan informasi dengan menerapkan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) atau *e-Government*. Penerapan ini sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 yang mengatur tentang "Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE)" atau *e-Government*, yang bertujuan untuk menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai alat untuk mendukung penyediaan layanan dalam suatu organisasi pemerintah, Aparatur Sipil Negara, pelaku usaha, dan masyarakat umum.

Salah satu pemanfaatan teknologi yang dikembangkan oleh Diskominfo Kota Solok adalah peluncuran Aplikasi Laporan Kegiatan Harian yang disingkat dengan LKH. LKH merupakan aplikasi pelaporan aktifitas harian dan absen. Aplikasi ini digunakan untuk pembuatan laporan kegiatan harian, verifikasi laporan kegiatan harian dan absen di lingkup pemerintah Kota Solok. Aplikasi ini dibentuk pada tahun 2021 dan mulai efektif diberlakukan pada awal tahun 2022. Seluruh instansi pemerintahan Kota Solok sudah menggunakan aplikasi LKH. Aplikasi ini berfungsi untuk menginput data kegiatan harian PNS berupa; kegiatan, jumlah atau volume kerja, waktu perkegiatan, total waktu (dalam menit) serta satuan kegiatan, dan perhitungan tambahan penghasilan pegawai (TPP).

1.2. Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)

Aplikasi LKH ini berkaitan dengan pemberian TPP para pegawai di Kota Solok, karena akan menjadi indikator pemberian TPP sesuai ketentuan yang telah diatur dalam Peraturan Walikota Solok Nomor 17 Tahun 2022 yang sebelumnya diperbaharui dari Peraturan Walikota Solok Nomor 50 Tahun 2020. Laporan Kegiatan Harian ini diatur pada BAB VI mengenai laporan harian pasal 31 sampai dengan pasal 38 dan pasal 21 tentang kehadiran kerja. Jadi aplikasi ini memudahkan perekapan data absensi dan laporan kerja untuk digunakan lebih lanjut seperti pemberian TPP kepada para ASN.

Aplikasi LKH yang tersedia untuk perangkat android ini telah dapat digunakan oleh seluruh PNS, CPNS, dan PPPK. Aplikasi LKH yang masuk dengan akun PPPK hanya dapat digunakan untuk kegiatan absensi saja, sedangkan untuk akun PNS sudah diberikan layanan untuk pembuatan laporan kegiatan harian pada aplikasi ini. Perbedaan ini didasarkan pada tujuan dari aplikasi ini yaitu untuk penambahan TPP PNS di Kota Solok dan juga aplikasi ini masih dalam tahap pengembangan.

Aplikasi ini terbilang baru di pemerintahan Kota Solok, karena baru mulai digunakan pada awal tahun 2022 dan diperuntukkan bagi ASN yang terdapat di Kota Solok. Aplikasi ini digunakan dari segala kalangan usia ASN, mulai dari yang tergolong muda hingga yang tua. Tentu tidak semua dapat mencerna dan menerima aplikasi ini dengan mudah, buktinya masih ada ulasan yang kurang memuaskan mengenai aplikasi ini. Aplikasi ini seharusnya dapat mempermudah para ASN dalam melakukan pelaporan harian dan juga absensi dan yang paling utama adalah memberikan bentuk kemajuan teknologi dalam proses yang berjalan di pemerintahan Kota Solok.

1.3. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu, baik dalam konteks pemberdayaan pemuda maupun konteks kegiatan membudayakan literasi masyarakat. Penelitian Arnanda Kasih dan Vera Irma Delianti yang berjudul Analisis *Usability* Nagari *Mobile Banking* menggunakan metode *Usability Testing* dengan *Use Questionnaire* (2020) menemukan *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*. Tiap-tiap variable memberikan pengaruh kepada *Usability Nagari Mobile Banking*. Penelitian Rosnawati dkk yaitu Implementasi Aplikasi *Daily Evaluation System* (De'sys) Dalam Penginputan Administrasi Tambahan Penghasilan Pegawai (Tpp) di Kantor Camat Kabila Bone (2022) menemukan Kemampuan ASN dalam penginputan SKP dan desys secara online belum optimal dan Fasilitas jaringan dalam penginputan SKP dan desys secara online di lingkup Kantor Kecamatan Kabila Bone belum optimal. Penelitian Yulia Kristanto tentang Inovasi Pelayanan Publik Dalam Rangka Mewujudkan *e government* (Studi Kasus Pelaksanaan Aplikasi lapor hendi) (2021) menemukan lapor hendi adalah aplikasi berbasis online yang diperuntukkan untuk masyarakat kota semarang yang memiliki aspirasi atau masalah dalam pelayanan publik di kota semarang. Penelitian Septi Rahayu tentang Analisa *Usability* Pada Aplikasi Identitas Kependudukan Digital Menggunakan Metode *Usability Testing* (2023) menemukan Aplikasi kependudukan digital merupakan aplikasi yang dikelola oleh Dirjen Kemendagri Kependudukan dan Pencatatan Sipil. Aplikasi tersebut berfungsi untuk menjadikan dokumen fisik menjadi digital sehingga dapat diakses dimanapun menggunakan smartphone. Adanya aplikasi kependudukan digital ini diharapkan dapat mempermudah proses pengurusan dokumen kependudukan. Penelitian I Putu Dana Putra tentang Analisa UI dalam Perancangan Aplikasi Pemesan Kue "Cakeland" dengan Metode SEQ (2022) menemukan bahwa "Cakeland" memiliki tampilan yang efektif dan mudah digunakan serta layak untuk diimplementasikan

menjadi sebuah aplikasi di pengembangan selanjutnya.

1.4. Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Penulis melakukan penelitian yang berbeda dan belum dilakukan oleh penelitian terdahulu, dimana konteks penelitian yang dilakukan yakni *usability testing* suatu aplikasi dimana menggunakan *usability* dan SEQ sebagai alat ukur tingkat kepuasan pengguna kepada aplikasi yang diteliti. Perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya terdapat pada metode yang digunakan dimana peneliti menggunakan penelitian kualitatif dan juga terletak pada perbedaan aplikasi yang diteliti. Penulis menjadikan penelitian terdahulu sebagai pedoman untuk melakukan penelitian

1.5. Tujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk dapat mengetahui hasil *usability testing* dalam penerapan Aplikasi Laporan Kegiatan Harian (LKH) di Kota Solok dan mengetahui mengetahui faktor apa saja yang menjadi hambatan dalam menerapkan Aplikasi LKH di lingkungan Pemerintah Kota Solok.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kualitatif- deskriptif. Metode penelitian deskriptif-kualitatif difokuskan pada permasalahan atas dasar fakta yang dilakukan dengan cara pengamatan/observasi, wawancara, dan mempelajari dokumen-dokumen. Penelitian kualitatif digunakan untuk menginvestigasi situasi objek yang terjadi secara alami, berbeda dengan objek eksperimen. Dalam pendekatan ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam menghasilkan temuan penelitian. Data dikumpulkan melalui pendekatan triangulasi atau kombinasi sumber data, dan analisis data dilakukan dengan pendekatan induktif atau kualitatif.

Dalam upaya untuk memperkuat dan meyakinkan kualitas data serta informasi yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian ini, dibuatlah daftar informan atau narasumber yang akan diwawancarai dan dari mana data dan informasi akan diperoleh. Hal ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dihimpun akan mendukung penelitian ini dengan baik. Dalam pengujian aplikasi menggunakan metode SEQ, 5-15 pesrerta dirasa cukup untuk menjawab pertanyaan yang diberikan. Metode ini menggunakan teknik wawancara mendalam atau *in deep* interview sehingga penulis mengambil informan sebanyak 11 orang,

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penulis melakukan *usability testing* aplikasi LKH Kota Solok di Diskominfo Kota Solok dan BKPSDM Kota Solok.

3.1. Usability Testing Aplikasi Laporan Kegiatan Harian Pegawai di Pemerintah Kota Solok

Usability merupakan metode yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu produk baik aplikasi ataupun situs web. *Usability Testing* Aplikasi LKH merupakan suatu bentuk pemanfaatan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) di lingkup pemerintahan Kota Solok.

Pengujian aplikasi dilakukan dengan metode *Usability Testing* dengan *Single Ease Question* pada informan di atas ditambah dengan masyarakat yang diambilyang merupakan ASN di BKPSDM dan Diskominfo Kota Solok sesuai dengan kategori pada panduan *Stimulus User Research* selaku pengguna Aplikasi LKH. Menurut teori *Jacob Nielsen* tentang *usability testing* suatu aplikasi terdapat lima indikator yang mendasari pengujian ini yaitu *learnability*, *memorability*, *efficiency*, *errors*, dan

satisfaction.

Selain dilakukan wawancara, penulis juga melakukan pengujian *usability* dengan menggunakan *single ease question* untuk mengetahui tingkat kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi LKH Kota Solok. Terdapat 11 pengguna untuk memberikan nilai terkait penggunaan aplikasi LKH Kota Solok. Rentang nilai dalam pengujian dengan metode SEQ yaitu 1-7 dengan ketentuan 1 berarti sangat sulit, 2 berarti sulit, 3 berarti tidak mudah, 4 berarti cukup, 5 berarti tidak sulit, 6 berarti mudah, dan 7 berarti sangat mudah. Adapun penggunaannya sebagai berikut.

Kriteria narasumber yang akan diuji dengan metode SEQ adalah sebagai berikut :

1. PNS di Diskominfo dan BKPSDM Kota Solok
2. Berdomisili di Kota Solok
3. Memiliki kemampuan Bahasa Indonesia sebagai *native language*
4. Memiliki kemampuan menggunakan *smartphone*
5. Pengguna Aplikasi LKH Kota Solok

Rata-rata yang diperoleh dari 11 pengguna yang diuji yaitu 6,4 didapat dari rumus (Jumlah seluruh nilai yang diberikan/banyak peserta yang diuji). Dengan nilai yang diperoleh yang lebih dari 5 maka aplikasi ini cukup mudah digunakan oleh pengguna. Kemudahan yang diberikan yaitu memudahkan ASN dalam melakukan absensi dan laporan kinerja harian. Kesulitan yang ditemukan tidak begitu menjadi hambatan dalam penggunaan aplikasi ini yang artinya aplikasi ini sejak diluncurkan memberikan manfaat dan dampak positif. Aplikasi ini bisa dibilang *user friendly* dengan tampilan menu yang jelas, singkat, dan tentunya mudah untuk digunakan.

3.2. Hambatan yang ditemukan dalam penggunaan Aplikasi LKH Kota Solok

Pada penelitian ini, penulis menemukan beberapa hambatan dalam penggunaan aplikasi LKH terhadap ASN di Kota Solok antara lain:

1. Aplikasi yang tiba-tiba error saat dibuka

Hal ini terjadi biasanya karena jaringan yang tiba-tiba *maintenance* atau server yang *down* secara tiba-tiba. Biasanya disebabkan oleh hujan badai yang mengganggu konektivitas jaringan atau terlalu banyak pegawai yang *login* di jam yang sama mendekati waktu absensi masuk berakhir.

2. Hanya dapat diinstal melalui Android

Untuk para ASN yang berdomisili di Kota Solok tentunya setiap individu harus memiliki setidaknya satu android untuk aplikasi ini karena perangkat iOS yang belum mendukung aplikasi ini. Bagi ASN pengguna iOS harus memiliki *smartphone* tambahan berupa android.

3. Lupa melakukan absensi masuk dan mengisi capaian kerja. Hal ini berkaitan dengan SDM karena berhubungan dengan kebutuhan individu masing-masing, jika lupa akan kewajiban maka akan berpengaruh terhadap pemberian TPP yang bersangkutan.

3.3. Diskusi Temuan Utama Penelitian

1. Peningkatan dan perbaikan server atau jaringan sehingga aplikasi tidak error lagi kedepannya saat dibuka, Pemerintah terutama Diskominfo harus berupaya sedemikian rupa agar masalah jaringan *maintenance* dan sebagainya tidak terjadi lagi, mungkin dapat dilakukan perbaikan *bug* atau perbaikan kualitas jaringan dan sebagainya. Saat ini aplikasi hanya dapat diunduh melalui *playstore*, kedepannya diharapkan pemerintah/Diskominfo Kota Solok bisa menghadirkan juga aplikasi ini di *appstore*, karena pada dasarnya tidak semua ASN di Kota Solok menggunakan android.

2. Mengembangkan aplikasi dengan menambah fitur lain yang tidak hanya untuk absensi dan capaian kerja namun bisa ditambahkan dengan menu seperti misalnya penginputan tugas yang akan diserahkan kepada atasan atau dokumentasi kegiatan/pekerjaan yang dilakukan sehari-hari sehingga seluruh pekerjaan dapat terekam dan tersimpan melalui satu aplikasi.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari serangkaian analisis dan penelitian penulis dari indikator yang penulis bahas dalam penelitian tentang *usability testing* aplikasi laporan kegiatan harian pegawai di pemerintah Kota Solok, maka penulis dapat menarik kesimpulan antara lain:

1. *Usability testing* yang dilaksanakan kepada para pengguna aplikasi LKH Kota Solok sesuai dengan lima indikator pengujian aplikasi *Jacob Nielsen* dinilai sudah berhasil dan aplikasi sudah cukup optimal. Aplikasi ini dinilai sudah mampu bekerja dengan baik dan sebagaimana mestinya. Hasil pengujian dengan *single ease question* menunjukkan nilai yang paling banyak diberikan adalah 7 yang artinya tingkat kemudahan aplikasi ini cukup baik dan dapat diterima dengan baik pula oleh para ASN di Kota Solok terutama di BKPSDM dan Diskominfo Kota Solok.
2. Terdapat beberapa hambatan dalam penggunaan aplikasi ini namun tidak terlalu mengganggu para penggunanya, diantaranya yaitu server yang tiba-tiba error, para pegawai yang lupa melakukan absensi masuk saat datang ke kantor, dan aplikasi ini sayangnya hanya dapat diinstal melalui *smartphone* android.

Keterbatasan Penelitian. Penelitian ini memiliki keterbatasan utama yakni waktu ketersediaan waktu informan untuk diwawancarai.

Arah Masa Depan Penelitian (*future work*). Penulis menyadari masih awalnya temuan penelitian, oleh karena itu penulis menyarankan agar dapat dilakukan penelitian lanjutan pada lokasi serupa berkaitan dengan peningkatan aplikasi LKH Kota Solok.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pihak BKPSDM Kota Solok dan Diskominfo Kota Solok beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ade Heryana, S.St, M. K. (2018). Informan Dan Pemilihan Informan Dalam Penelitian Kualitatif. *Sistem Informasi Akuntansi: Esensi Dan Aplikasi*, December, 14. eprints.polsri.ac.id
- Bevan, N., Carter, J., & Harker, S. (2015). Iso 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998? *Lecture Notes in Computer Science (Including Subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)*, 9169, 143–151. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13/COVER
- Creswell, J. W. (2017). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Edisi Ketiga)*. In *Research design : Qualitative, Quantitative and Mix Methods*

Approaches. Pustaka Pelajar

- Dhevina E, I. (2018). E- Government : Inovasi dalam Strategi Komunikasi. Kementerian Sekretariat Negara Republik Indonesia.
https://www.setneg.go.id/baca/index/e_government_inovasi_dalam_strategi_komunikasi
- Feni, M. (2017). Triangulasi Teknik. Repository, 51–63.
- Indrajit, R. E. (2016). Konsep dan *Strategi Electronic Government*. Electronic Government, 84.
- Lenaini, I., & Artikel, R. (2021). TEKNIK PENGAMBILAN SAMPEL PURPOSIVE DAN SNOWBALL SAMPLING. *Historis : Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39.
<https://doi.org/10.31764/HISTORIS.V6I1.4075>
- Marudur Pandapotan Damanik, E. H. P. (2017). E-government dan Apikasinya di Lingkungan Pemerintah Daerah. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 21, 151–164.
- Mashuri, C., Vitadiar, T. Z., Permadi, G. S., Mujiyanto, A. H., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2022). *Evaluasi Learning Management System (LMS) Dengan Usability Testing Dan Webwual 4.0* (Chamdan Mashuri (ed.); 1st ed.). Penerbit Pekumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Novie Stephen. (2015). Implementasi penggunaan media gadget untuk memberi kemudahan dalam pelaksanaan proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. 31–43
- Paulus herdiyatna."Evaluasi website perpustakaan universitas sanata dharm yogyakarta menggunakan pedoman research based web disgn dan usability guidelines". 2013.
- Purwani Istiana "Evaluasi Usability Situs Website Perpustakaan Universitas Gadjah Mada". Artikel (Universitas Gadjah Mada). h.
- Prakarsya, A. (2019). Perangkat Lunak Permainan Untuk Mendeteksi Dominasi Perkembangan Otak Kanan Dan Otak Kiri Pada Anak Usia 4-5 Tahun Berbasis Android. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian, IBI DARMAJAYA Bandar Lampung*, 127–134.
<https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/1709>
- Rifai, A. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*. In *Antasari Press*.
- Romadhanti, F. I., & Aknuranda, I. (2020). Evaluasi dan Perbaikan Desain Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Musyawarah Masjid menggunakan Goal-Directed Design (GDD) (Studi Kasus : Masjid Ibnu Sina Jl.Veteran Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(10), 3313–3321. <https://jptiik.ub.ac.id/index.php/jptiik>
- Rubin, J., & Chisnell, D. (2008). Handbook Of Usability Testing 2nd Ed. In *Handbook Of Usability Testing 2nd Ed.*
http://www.amazon.com/s/ref=nb_sb_noss?url=search-alias%3Daps&field-keywords=9780470185483
- Siyoto, S., & M. Ali Sodik. (2015). Dasar Metodologi Penelitian Sandu Siyoto,

- M. Ali Sodik,. In *Dasar Metodologi Penelitian* (pp. 1–109).
https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=QPhFDwAAQBAJ&oi=fn_d
- Suradinata, E. (1996). Organisasi dan manajemen pemerintahan dalam kondisi era globalisasi. Ramadhan. <https://doi.org/er>
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (Cetakan Ke). CV Alfabeta.
- Sugiyono. 2018. Bab III Metoda Penelitian 3.1. *Bab III Metoda Penelitian*, 1–9. Yumarlina MZ, “Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing”. Jurnal Informasi Interraktif Vol. 1 No.1 tahun 2016._Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik. Artikel (Universitas Janabadra, Yogyakarta.h.40
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 95 Tahun 2018 Tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
- Peraturan Gubernur Sumatera Barat Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Pengelolaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
- Peraturan Walikota Solok Nomor 50 Tahun 2020 tentang Tambahan Perbaikan Penghasilan Bagi Aparatur Sipil Negara Di Lingkungan Pemerintah Daerah
- Peraturan Walikota Solok Nomor 17 Tahun 2022 Tentang Pemberian Tambahan Penghasilan Kepada Pegawai Aparatur Sipil Negara Daerah
- [ANALISA TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA LAMAN SIAKAD UNIVERSITAS BATURAJA DENGAN METODE USABILITY \(STUDI KASUS: FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER UNIVERSITAS BATURAJA\) | ARINI | INFORMANIKA \(poltekanika.ac.id\)](#)
- <https://eprints.unhasy.ac.id/66/1/6.Buku%20Monograf%20LMS%20Usability%20Testing%20dan%20Webqual%204.0.pdf>
- https://www-nngroup-com.translate.google/articles/why-you-only-need-to-test-with-5-users/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=te
- <https://m.apkpure.com/id/lkh-kota-solok/com.kominfowindi.lkh>
- <https://www.unixmen.com/why-is-android-built-on-linux-kernel/> pada [ARI NUR ROKHMAN-FST.pdf \(uinjkt.ac.id\)107966-40136-1-PB \(1\).pdf10361-Article Text-31257-1-10-20221218.pdf](#)
- <http://repository.radenfatah.ac.id/5005/2/Bab%202%20TRI%20YUNITA>.