

**MENGUKUR KUALITAS SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN  
ONLINE PADA BADAN KEPEGAWAIAN DAN  
PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA (BKPSDM)  
KABUPATEN ACEH TAMIANG**

Teuku Aqil Haikal

NPP. 31.0036

Asdaf Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh

Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan

Email : [taqilhaikal@gmail.com](mailto:taqilhaikal@gmail.com)

Pembimbing Skripsi : Ikhbaluddin, S.Kom, M.Si

**ABSTRACT (in english)**

**Problem Statement/ Background (GAP) :** *The Aceh Tamiang District Personnel and Human Resources Development Agency encounters several technological issues while implementing the Online Personnel Information System (SIKEPO). The application's non-technical barriers, employee ignorance of the SIKEPO application, lack of socialization and training programs, reliance on technology, server damage and internet connection disruptions, insufficient server capacity, and limited financial and human resources are all examples of the damage incurred.* **Purpose :** *This study aimed to evaluate the SIKEPO provided by the Aceh Tamiang District Personnel and Human Resource Management Agency.* **Method :** *The descriptive quantitative research approach was adopted to describe and explain a study object. Questionnaires, observations, and documentation were used to collect data.* **Result :** *The research findings indicated that the online employee system in the Langsa City government application has been well evaluated. The System Usability Scale score of 79.5 places it in the "Acceptable" category with a grade of "B." This rating implied that the program is very usable. Usability testing findings also suggested that the online employee system is handy, with a usability score of 3.2 and a rating of "Fair." Furthermore, this program is relatively user-friendly, scoring 3.12 in the Learnability dimension, indicating a high level of usability. No severe issues were detected in the Error dimension. This application's efficiency is also*

*outstanding. Conclusion : It may be determined that the online employee system in the SIKEPO application has met the necessary standards for providing services to users.*

**Keywords:** *System Usability Scale, SIKEPO, Efficiency*

### **ABSTRAK (in Bahasa)**

**Permasalahan (GAP) :** Dalam pelaksanaan Sistem Informasi Kepegawaian *Online* Pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang terdapat permasalahan berupa kerusakan *server* dan gangguan koneksi internet, kapasitas *server* yang tidak memadai, hambatan non-teknis dalam penggunaan aplikasi, kurangnya pemahaman pegawai tentang aplikasi SIKEPO, kurangnya program sosialisasi dan pelatihan, ketergantungan terhadap teknologi, dan keterbatasan dana dan sumber daya manusia. **Tujuan :** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas sistem informasi kepegawaian online (SIKEPO) di Badan Kepegawaian Dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang. **Metode :** Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menerangkan tentang suatu objek penelitian. Teknik dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner, observasi, dan dokumentasi. **Hasil/Temuan :** Hasil dari penelitian ini adalah sistem kepegawaian online dalam aplikasi pemerintah Kota Langsa telah dinilai baik. Skor System Usability Scale sebesar 79,5 menempatkannya dalam kategori "Acceptable" dan mendapatkan nilai "B", menandakan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat usability yang baik. Hasil Usability Testing juga menunjukkan bahwa sistem kepegawaian online cukup berguna dengan skor 3,2 pada skala kebergunaan dan diberi nilai "Cukup". Selain itu, aplikasi ini juga tergolong cukup user-friendly dengan nilai 3,12 pada dimensi Learnability, menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Tidak ditemukan masalah serius pada dimensi Errors, efisiensi aplikasi ini juga dinilai cukup baik. **Kesimpulan :** Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem kepegawaian online dalam aplikasi SIKEPO telah mencapai standar yang memadai dalam menyediakan layanan kepada pengguna.

**Kata Kunci :** *System Usability Scale, SIKEPO, dan Efisiensi*

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kemajuan teknologi informasi, khususnya internet, yang telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sehari-hari manusia. Dikatakan bahwa internet telah memfasilitasi berbagai aspek kehidupan, termasuk kesehatan, pendidikan, ekonomi, dan komunikasi.

Pengertian Aplikasi atau dapat disingkat web, dapat diartikan kumpulan berbagai halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan untuk dibagikan melalui jalur koneksi internet (Abdullah, 2016).

Penggunaan internet telah mengubah konsep penyebaran informasi dengan menyediakan berbagai jalur yang terus diperbarui (Nugroho, 2018). Data menunjukkan peningkatan signifikan dalam penetrasi internet di Indonesia, yang dipengaruhi oleh perubahan perilaku masyarakat setelah pandemi COVID-19, di mana internet menjadi alternatif utama untuk menjalankan berbagai aktivitas.

Pemerintah mengambil langkah konkret dalam memanfaatkan teknologi informasi dengan menerapkan e-government, yang bertujuan untuk meningkatkan akuntabilitas, efektivitas, dan efisiensi dalam pelayanan publik. Salah satu aspek e-government adalah Government to Employee (G2E), yang bertujuan untuk mendukung manajemen sumber daya manusia dalam pemerintahan.

Manajemen sumber daya manusia (SDM) merupakan faktor kunci dalam keberhasilan organisasi, dan penerapan e-government membantu dalam pengelolaan SDM secara lebih efisien. Pemerintah Kabupaten Aceh Tamiang menciptakan aplikasi SIKEPO sebagai langkah dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam administrasi dan pelayanan kepegawaian.

Namun, meskipun aplikasi SIKEPO memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pelayanan kepegawaian, masih terdapat berbagai hambatan, baik teknis maupun non-teknis, yang menghambat pelaksanaannya. Hambatan tersebut meliputi kerusakan pada server, tampilan antarmuka pengguna yang kurang baik, dan kurangnya pemahaman pegawai terhadap mekanisme pelayanan aplikasi.

Penelitian dilakukan untuk mengukur kualitas sistem informasi kepegawaian online pada BKPSDM Kabupaten Aceh Tamiang, dengan harapan dapat menemukan solusi untuk permasalahan yang ada dan membantu pemerintah daerah dalam mengoptimalkan pelayanan pegawai berbasis digital.

## **1.2 Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)**

Meskipun terjadi kemajuan pesat dalam teknologi informasi, terutama dalam konteks pelayanan publik dan kepegawaian berbasis digital, masih terdapat kesenjangan antara pertumbuhan teknologi dan implementasi praktisnya. Meskipun pemerintah telah mengeluarkan kebijakan dan strategi untuk menerapkan e-government, seperti Inpres No. 3 Tahun 2003, masih ada tantangan dalam menerapkan teknologi tersebut secara efektif dan efisien dalam pelayanan kepegawaian. Terdapat hambatan teknis dan non-teknis dalam pelaksanaan aplikasi SIKEPO, yang menjadi bagian dari upaya digitalisasi pelayanan kepegawaian. Masalah seperti kerusakan server akibat serangan virus dan gangguan koneksi internet, serta kurangnya pemahaman dan sosialisasi terhadap fitur dan fungsi aplikasi oleh aparatur sipil negara, menjadi tantangan dalam implementasi aplikasi tersebut.

## **1.3 Penelitian Terdahulu**

Penelitian ini terinspirasi oleh beberapa penelitian terdahulu. Penelitian pertama dengan judul Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS) oleh Arista Pratama (2021) dengan metode Pendekatan Kuantitatif. Dengan hasil perhitungan keseluruhan berada pada range OK dengan SUS score antara 15- 59 dengan score 59,71. Sedangkan hasil analisa SUS berdasarkan 2 kategori (jenis kelamin dan usia) berada pada range GOOD.

Penelitian Kedua berjudul Analisis Usability Aplikasi Web Sister Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Daerah Kabupaten Lombok Tengah Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) oleh Lalu Fathir Ayodya Rahman (2023). Dengan metode Pendekatan deskriptif dengan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Perhitungan usability menggunakan System Usability Scale (SUS) dengan hasil 73,08. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Aplikasi Web SISTER PDAM Lombok Tengah dapat diterima oleh user, dan grade scale yang diperoleh berada pada nilai B dengan perolehan adjective rating adalah "GOOD".

Penelitian ketiga berjudul Pengukuran Kualitas Usability Pada Aplikasi Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) oleh Kevin Vera Pedjaga (2021) dengan metode Pendekatan deskriptif dengan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif. Hasil penilaian sebesar 57 untuk

hasil Acceptability termasuk dalam kategori MARGINAL LOW, untuk Grade Scale masuk dalam skala F dan pada Adjective Rating masuk dalam kategori OK dan skor SUS percentile rank termasuk dalam Grade D yaitu buruk (poor).

Penelitian keempat berjudul Penerapan Metode Usability Testing dan System Usability Scale untuk Mengevaluasi Website Akademik oleh Nabila Putri (2022) dengan metode pendekatan kuantitatif. Website belum bisa diterima maka diperlukan perbaikan pada website agar mendapatkan tingkat penerimaan yang lebih baik. Termasuk kategori ok dan penilaian F. Rekomendasi dan Solusi dalam Studi ini Lima solusi yang disarankan disajikan berdasarkan pernyataan-pernyataan kuesioner.

Penelitian kelima berjudul Pengujian Kegunaan Website E-learning Pada SMK Nurul Islam Cianjur Dengan Menggunakan Skala Sistem Usabilitas oleh Satria Budi (2021) dengan metode pendekatan kuantitatif. Pengunjung situs web SIPINTER adalah berjenis kelamin perempuan, antara 18-25 tahun, minimal SMA dan pengunjung terbanyak adalah pelajar. Dengan menggunakan metode System Usability Scale nilai SUS sebesar 66.61 dapat diterima.

Penelitian keenam berjudul Analisa Sistem e-learning Pada Universitas PGRI Palembang Dengan Metode System Usability Scale (SUS) oleh Ayu Antika (2023) dengan analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. E-learning universitas PGRI Palembang mendapatkan skor 70,29 yang berarti e-learning dinyatakan acceptable dengan grade c, sehingga e-learning Universitas PGRI Palembang dapat dikatakan efisiensi penggunaannya, mudah dipahami, mudah dipelajari dan memiliki tampilan yang sederhana.

Penelitian ketujuh berjudul Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) dengan Metode Sistem Usability Scale (SUS) oleh Willy Riyadi (2020), dengan kuantitatif aksidental. Aplikasi SIKOJA berada pada Rentang "Marginal High", dengan Nilai "D", serta Rating "OK". Dengan cukup banyaknya responden yang belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebesar 112 Orang (50,679%).

Penelitian kedelapan berjudul Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale oleh Usman Ependi, (2019), dengan kualitatif deskriptif. Aplikasi administrasi penduduk desa dikategorikan memenuhi standar usability yang dibuktikan dari nilai acceptability, grade scale, dan adjective rating dengan nilai akhir 88,5; sehingga aplikasi tidak membutuhkan perbaikan dan dapat digunakan langsung oleh perangkat desa.

Penelitian kesembilan berjudul Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Dengan Pengujian System Usability Scale Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Masyarakat oleh Asep Wahyu Illahi (2022). Metode System Development Life Cycle (SDLC) Berdasarkan hasil pelaksanaan melalui kuisisioner SUS diperoleh nilai rata-rata sebesar 76 yang dapat disimpulkan bahwa sistem termasuk kategori dapat diterima pengguna dengan baik.

Penelitian kesepuluh berjudul Penerapan E-Government dalam Pelayanan Publik di Kota Jayapura oleh Bonefasius Bao(2023). Metode kualitatif deskriptif masih belum maksimal. Pelayanan publik yang belum maksimal ini dikarenakan; kurangnya ketersediaan sumber daya manusia (SDM), kendala infrastruktur teknologi komunikasi.

#### **1.4 Pernyataan Kebaharuan Ilmiah**

Perbedaan dan kebaruan penelitian ini terletak pada fokusnya terhadap evaluasi kualitas sistem informasi kepegawaian online (SIKEPO) di Badan Kepegawaian dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang. Sebelumnya, penelitian telah dilakukan terkait dengan evaluasi usability pada berbagai aplikasi dan sistem informasi lainnya, seperti aplikasi Frostid, aplikasi Web Sister PDAM Lombok Tengah, aplikasi Sistem Keuangan Desa, website akademik, e-learning, aplikasi SIKOJA, aplikasi administrasi penduduk desa, sistem informasi administrasi kependudukan, serta penerapan e-government di Kota Jayapura. Meskipun ada kesamaan dalam menggunakan metode System Usability Scale (SUS) untuk mengevaluasi kebergunaan sistem, setiap penelitian memiliki konteks dan ruang lingkup yang berbeda, seperti jenis aplikasi atau sistem yang dievaluasi, lokasi penelitian, dan permasalahan yang dihadapi. Penelitian terbaru ini memberikan sumbangan baru dalam pemahaman tentang kualitas SIKEPO di Kabupaten Aceh Tamiang, yang secara khusus menyoroti masalah-masalah teknis dan non-teknis yang dihadapi oleh Badan Kepegawaian dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia, serta menawarkan rekomendasi dan solusi berdasarkan temuan penelitian.

#### **1.5 Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kualitas sistem informasi kepegawaian online (SIKEPO) di Badan Kepegawaian Dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang.

## II. METODE

Metode ilmiah harus bersifat rasional, empiris, dan sistematis sesuai dengan ciri-ciri ilmu (Sugiyono, 2018). Metode penelitian yang digunakan adalah menggunakan metode deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menerangkan tentang suatu objek penelitian. Penelitian yang menggunakan metode deskriptif kualitatif yang berarti suatu metode yang mendeskripsikan dan menerangkan tentang suatu objek yang akan diteliti melalui sampel atau data yang sudah dikumpulkan ( sugioyono, 2014). Teknik dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara kuesioner, observasi, dan dokumentasi. Metode pengujian yang peneliti gunakan adalah metode System Usability Scale yakni menyebarkan quisioner kepada 98 responden dan dikelola menggunakan rumus yang ditetapkan oleh J. Neilsen. Disini penulis melakukan pengujian sistem kepegawaian online dengan memberi 10 pertanyaan baku dan hasil jawaban dikelola dengan menggunakan perhitungan dari J. Neilsen. (Jakob Neilsen, 2012).

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian bertujuan untuk mengetahui kualitas sistem informasi kepegawaian online ( SIKEPO ) di Badan Kepegawaian Dan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang. Sistem Kepegawaian Online ( SIKEPO ) yang diluncurkan oleh Pemerintah Kabupaten Aceh Tamiang Pada 2022 merupakan aplikasi yang dirancang oleh pengembang yang merupakan pegawai daerah kabupaten aceh tamiang, pengembang menciptakan sistem kepegawaian online berbasis website sehingga untuk saat ini aplikasi hanya bisa di akses melalui browser yang tersedia pada perangkat elektronik pengguna.

### 3.1 Dimensi *Learnability*

**Tabel 4.6**  
**Dimensi *Learnability***

***Learnability* (Kemudahan)**

	Q2	Q7	Q9	HASIL
<b>TOTAL</b>	<b>318</b>	<b>305</b>	<b>295</b>	<b>1.224</b>
<b>Mean</b>	<b>3,24</b>	<b>3,11</b>	<b>3,01</b>	<b>3.12</b>

Sumber : Diolah oleh penulis,2024

Inti dari Dimensi Learnability dalam teori Usability Testing mengacu pada kemudahan bagi pengguna untuk mempelajari dan menggunakan sebuah aplikasi. Berdasarkan hasil pengolahan data kuesioner, tingkat Learnability atau kemudahan dalam menggunakan sistem kepegawaian online (SIKEPO) dikategorikan mudah, dengan nilai berkisar 3,12 dari skala 5. Ini menunjukkan bahwa sistem kepegawaian online (SIKEPO), yang diluncurkan sejak tahun 2022, sudah cukup memadai bagi para pengguna. Baik dalam hal navigasi yang mudah dipahami maupun konsistensi antarmuka yang membantu pengguna mempelajari penggunaan aplikasi, SIKEPO telah menunjukkan performa yang baik dalam aspek Learnability.

### 3.2 Dimensi *Efficiency*

Tabel 4.7

Dimensi *Efficiency*

<b><i>Efficiency (Efisiensi)</i></b>			
	Q3	Q4	HASIL
<b>TOTAL</b>	<b>315</b>	<b>309</b>	<b>624</b>
<b>MEAN</b>	<b>3,21</b>	<b>3.15</b>	<b>3.18</b>

Sumber : Diolah oleh penulis,2024

*Efficiency* dalam konteks Usability Testing merujuk pada seberapa efisien suatu aplikasi dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas atau

mencapai tujuan yang diinginkan. Efficiency dapat diukur dengan melihat waktu yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu pada aplikasi. Jika Efficiency suatu aplikasi ditingkatkan melalui pengujian usability, maka pengguna akan dapat menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien. Pengujian usability yang efektif dapat membantu meningkatkan Efficiency suatu aplikasi dengan mengidentifikasi masalah yang menghambat pengguna dalam menyelesaikan tugas atau mencapai tujuan. Dari data tabel 4.7, tingkat Efficiency (efisiensi) sistem kepegawaian online sudah dikategorikan cukup baik berdasarkan hasil rata-rata yang berkisar 3,18 dari skala 5.

### 3.3 Dimensi Memorability

**Tabel 4.8**  
**Dimensi Memorability**

	Q10	HASIL
<b>TOTAL</b>	<b>306</b>	<b>306</b>
<b>MEAN</b>	<b>3,12</b>	<b>3,12</b>

Sumber : Diolah Oleh Peneliti, 2024

Tom Tullis (2013) menyatakan bahwa pengukuran memorability berkaitan dengan learnability, terutama jika pengguna mengakses aplikasi secara rutin. Sistem kepegawaian online di Kabupaten Aceh Tamiang mengharuskan pegawai mengaksesnya secara berkala, sehingga pengguna akan terbiasa dan tidak perlu mempelajari ulang aplikasi tersebut. Semakin sering pengguna berinteraksi dengan sistem, semakin kuat daya ingat mereka.

Dari data kuesioner, hanya 5 dari 98 responden memberikan skor 2 pada q10, yang merupakan indikator memorability. Berdasarkan tabel 4.8, tingkat memorability sistem kepegawaian online berada pada kategori cukup dengan nilai 3.12 dari skala 5.

### 3.4 Dimensi *Error*

**Tabel 4.9**  
**Dimensi *Error***

<b>Error (kesalahan)</b>			
	<b>Q3</b>	<b>Q4</b>	<b>HASIL</b>
<b>TOTAL</b>	<b>310</b>	<b>323</b>	<b>643</b>
<b>MEAN</b>	<b>3,16</b>	<b>3.29</b>	<b>3.22</b>

*Sumber : Diolah Oleh Penulis , 2024*

Error dalam konteks Usability Testing mengacu pada kesalahan atau masalah yang ditemukan pada aplikasi selama pengujian. Error dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti desain yang buruk, kurangnya feedback, atau fitur yang tidak berfungsi dengan baik. Terdapat beberapa jenis error yang dapat terjadi, termasuk error navigasi, error input data, dan error interpretasi informasi.

Untuk mengatasi error yang ditemukan selama pengujian usability, perlu dilakukan tindakan perbaikan dengan mengidentifikasi penyebab error dan memperbaiki desain atau fitur yang bermasalah. Selain itu, memberikan feedback yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna juga penting.

Berdasarkan hasil data tabel 4.9, tingkat error pada sistem kepegawaian online berada pada kategori cukup dengan nilai 3.22 dari skala 5.

### 3.5 Dimensi *Satisfaction*

**Tabel 4.10**  
**Dimensi *Satisfaction***

<b>Satisfaction (kepuasan)</b>
--------------------------------

	Q1	Q8	HASIL
<b>TOTAL</b>	<b>320</b>	<b>318</b>	<b>638</b>
<b>MEAN</b>	<b>3,26</b>	<b>3.24</b>	<b>3.25</b>

Sumber : Diolah Oleh Penulis, 2024

Error dalam konteks Usability Testing mengacu pada kesalahan atau masalah yang ditemukan pada aplikasi selama pengujian. Error dapat disebabkan oleh berbagai faktor seperti desain yang buruk, kurangnya feedback, atau fitur yang tidak berfungsi dengan baik. Terdapat beberapa jenis error yang dapat terjadi, termasuk error navigasi, error input data, dan error interpretasi informasi.

Untuk mengatasi error yang ditemukan selama pengujian usability, perlu dilakukan tindakan perbaikan dengan mengidentifikasi penyebab error dan memperbaiki desain atau fitur yang bermasalah. Selain itu, memberikan feedback yang lebih jelas dan mudah dipahami oleh pengguna juga penting.

Dari hasil perhitungan atas jawaban responden tersebut, ditemukan bahwa nilai uji SUS untuk SIKEPO adalah 79,5. Nilai ini dihitung menggunakan rumus yang ditetapkan oleh Jacob Nielsen, dengan cara mengalikan jumlah total keseluruhan (3119) dengan 2,5 kemudian dibagi 98. Selain itu, nilai rata-rata untuk tiap dimensi Usability Testing juga dihitung, dimulai dari Learnability sebesar 3,12, Efficiency sebesar 3,18, Memorability sebesar 3,12, Error sebesar 3,22, dan Satisfaction sebesar 3,25 dari skala 5. Jumlah keseluruhan dari dimensi-dimensi tersebut adalah 3,17, yang dibulatkan menjadi 3,2 dari skala 5. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem kepegawaian Kabupaten Aceh Tamiang sudah dapat dianggap usable dan user friendly karena nilai masing-masing dimensinya berada di atas nilai keseluruhan usability. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut mudah dipelajari, efisien dalam pengoperasiannya, memiliki tingkat kesalahan yang rendah, dan memuaskan pengguna dalam hal navigasi antarmuka.

### 3.6 Diskusi Temuan Utama Penelitian

Temuan dari penelitian ini adalah sistem kepegawaian online dalam aplikasi pemerintah Kota Langsa telah dinilai baik. *Skor System Usability Scale*

sebesar 79,5 menempatkannya dalam kategori "Acceptable" dan mendapatkan nilai "B", menandakan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat usability yang baik. Hasil *Usability Testing* juga menunjukkan bahwa sistem kepegawaian *online* cukup berguna dengan skor 3,2 pada skala kebergunaan dan diberi nilai "Cukup". Selain itu, aplikasi ini juga tergolong cukup *user-friendly* dengan nilai 3,12 pada dimensi *Learnability*, menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan yang baik. Tidak ditemukan masalah serius pada dimensi *Errors*, efisiensi aplikasi ini juga dinilai cukup baik.

#### IV. KESIMPULAN

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem kepegawaian online dalam aplikasi SIKEPO telah mencapai standar yang memadai dalam menyediakan layanan kepada pengguna. Serta meningkatkan kualitas aplikasi agar traffic meningkat, dibutuhkan tampilan SIKEPO yang lebih menarik dan mempermudah navigasi dengan memperhatikan prinsip desain yang baik dan memperbaiki struktur informasi yang lebih terorganisir. Menambahkan konten yang lebih lengkap dan mudah dipahami oleh pengguna, dengan menyediakan informasi yang terkini dan akurat.

**Keterbatasan Penelitian** : Penelitian ini memiliki keterbatasan utama yaitu waktu dan biaya penelitian. Penelitian juga hanya dilakukan pada satu dinas saja sebagai model studi kasus yang dipilih.

**Arah Masa Depan Penelitian (future work)** : Peneliti menyadari masih sangat awalnya temuan penelitian ini, oleh karena itu peneliti menyarankan agar dapat dilakukan penelitian lanjutan pada Lokasi yang sama yang berkaitan dengan Mengukur Kualitas Sistem Kepegawaian Online pada Badan Kepegawaian dan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang.

#### V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama kepada Kepala Badan Kepegawaian dan Sumber Daya Manusia Kabupaten Aceh Tamiang beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

## VI. DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

Abdullah, R. (2016). *Web Programming Is Easy*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. San Fransisco: Morgan Kaufmann Publishers.

Nugroho, A. F. (2018). Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Mendukung Perpustakaan Umum Bertransformasi. *Jurnal Sositknologi*, 93-103.

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Tullis, Tom., & Albert, B. (2013). *Measuring The Experience (Collecting, Analyzing, Ana Presenting Usability Metric)*. America: Elsevier.

### JURNAL

Arista Pratama, (2021). Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale (SUS).  
[https://www.researchgate.net/publication/357849974 Analisis Tingkat Usability Pada Aplikasi Frostid Menggunakan System Usability Scale SUS](https://www.researchgate.net/publication/357849974_Analisis_Tingkat_Usability_Pada_Aplikasi_Frostid_Menggunakan_System_Usability_Scale_SUS)

Lalu Fathir Ayodya Rahman, (2023). Analisis Usability Aplikasi Web Sister Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Daerah Kabupaten Lombok Tengah Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS).  
<https://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/article/view/911>

- Kevin Vera Pedjaga, (2021). Pengukuran Kualitas Usability Pada Aplikasi Sistem Keuangan Desa Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)  
<https://ejournal.ung.ac.id/index.php/diffusion/article/view/9908>
- Nabila Putri, (2022). Penerapan Metode Usability Testing dan System Usability Scale untuk Mengevaluasi Website Akademik  
<https://ejournal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/5153>
- Satria Budi, (2021). Pengujian Kegunaan Website E-learning Pada SMK Nurul Islam Cianjur Dengan Menggunakan Skala Sistem Usabilitas  
<https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/sitekin/article/view/14804>
- Ayu Antika, (2023). Analisa Sistem e-learning Pada Universitas PGRI Palembang Dengan Metode System Usability Scale (SUS)  
<https://www.researchgate.net/publication/372347020> Analisa Sistem e-learning Pada Universitas PGRI Palembang Dengan Metode System Usability Scale SUS
- Willy Riyadi, (2020). Evaluasi Kegunaan Aplikasi Sistem Informasi Kota Jambi (SIKOJA) dengan Metode Sistem Usability Scale (SUS)  
<https://www.semanticscholar.org/paper/Evaluasi-Kegunaan-Aplikasi-Sistem-Informasi-Kota-Riyadi-Irawan/2894aeb94ee433339263f0427cfaebaeca28704f>
- Usman Ependi, (2019). Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web  
<https://www.researchgate.net/publication/333470870> Evaluasi tingkat kebergunaan aplikasi Administrasi Penduduk menggunakan teknik System Usability Scale
- Asep Wahyu Illahi, (2022). Pengujian System Usability Scale Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Masyarakat  
<https://www.researchgate.net/publication/366944005> Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Berbasis Web Dengan Pengujian System Usability Scale Untuk Meningkatkan Pelayanan Pada Masyarakat
- Bonefasius Bao, (2023). Penerapan E-Government dalam Pelayanan Publik  
Kota Jayapura

<https://www.researchgate.net/publication/367407351> Penerapan E-Government dalam Pelayanan Publik di Kota Jayapura

