

Evaluasi *User Interface* Pada Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim Dengan Metode *System Usability Scale* (SUS)

Yudi Saputra ^{1*}, Suyanto ², Nyimas Sopiah ³, Kiky Rizky Nova Wardani ⁴

^{1*,2,3,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi, Universitas Bina Darma, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan, Indonesia.

Email: yudisaputra.prakom@gmail.com ^{1*}, suyanto@binadarma.ac.id ², nyimas.sopiah@binadarma.ac.id ³, kikyrizkynovawardani@binadarma.ac.id ⁴

Histori Artikel:

Dikirim 16 Maret 2024; *Diterima dalam bentuk revisi* 7 April 2024; *Diterima* 27 April 2024; *Diterbitkan* 10 Mei 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Manfaat dari evaluasi adalah meningkatkan dan tercapainya suatu tujuan serta mengidentifikasi permasalahan suatu sistem informasi oleh pengguna. Banyak instansi yang menjadikan sistem informasi sebagai tulang punggung dalam penyebaran informasi. Kondisi tersebut juga terjadi pada Pemerintah Kabupaten Muara Enim, yang menjadikan sistem informasi e-kinerja sebagai wadah untuk menyalurkan informasi penilaian kinerja Aparatur Sipil Negara di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Muara Enim. Sehingga keberadaan sistem informasi e-kinerja menjadi sangat penting karena menyangkut kinerja ASN itu sendiri. Untuk itu pada penelitian ini akan dilakukan evaluasi guna mengetahui atau melihat pandangan pengguna berkaitan dengan bentuk dan tampilan yang ada pada sistem informasi e-kinerja Kabupaten Muara Enim. Dalam melakukan evaluasi ini metode yang digunakan adalah metode System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian ini nantinya berupa data statistik berkaitan dengan pandangan pengguna terhadap sistem informasi e-kinerja Kabupaten Muara Enim.

Kata Kunci: Evaluasi; User Interface; System Usability Scale (SUS); E-Kinerja.

Abstract

The benefits of evaluation are improving and achieving a goal and identifying problems with an information system by users. Many agencies use information systems as the backbone for disseminating information. This condition also occurs in the Muara Enim Regency Government, which uses the e-kinerja information system as a forum for distributing information on assessing the performance of State Civil Apparatus within the Muara Enim Regency Government. So the existence of an e-performance information system is very important because it concerns the performance of ASN itself. For this reason, this research will carry out an evaluation to find out or see the views of users regarding the form and appearance of the Muara Enim Regency e-performance information system. In carrying out this evaluation, the method used is the System Usability Scale (SUS) method. The results of this research will be in the form of statistical data relating to users' views of the Muara Enim Regency e-performance information system.

Keyword: Evaluation; User Interface; System Usability Scale (SUS); E-Kinerja.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era reformasi industri saat ini memberikan dampak positif yang signifikan pada kemajuan berbagai sektor. Salah satu hasil positif dari kemajuan ini adalah adanya sistem, baik berupa aplikasi maupun website, yang bertujuan mendukung efisiensi dan efektivitas kinerja instansi pemerintahan (Muliani, Aknuranda, & Rusydi, 2020). Kualitas informasi yang dihasilkan dapat memengaruhi kinerja individu dan kepuasan pengguna terhadap sistem tersebut, yang dirancang untuk kemudahan penggunaan oleh berbagai kalangan, termasuk instansi pemerintahan dan masyarakat umum. Selain itu, sistem ini juga menawarkan penyelesaian tugas dengan waktu yang lebih singkat (ANISA, 2023). Pengolahan informasi yang akurat serta cepat tentu sangat diperlukan untuk ketersediaan informasi sehingga cepat didapatkan oleh pengguna. Demikian juga seperti halnya Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim. E-Kinerja menghadirkan laporan kinerja ASN yang di ketahui oleh pimpinan unit kerja masing-masing, memberikan pelayanan yang profesional, serta wadah bagi instansi menciptakan SDM ASN yang disiplin. Dilihat dari fungsinya Sistem Informasi pada E-Kinerja digunakan untuk menampilkan laporan kerja ASN dengan tujuan menginformasikan kepada pengguna mengenai hasil kinerja yang bersangkutan (Muliani, Aknuranda, & Rusydi, 2020). Pada saat ini penggunaan Sistem Informasi E-Kinerja dijadikan tulang punggung dalam penilaian disiplin kerja ASN di lingkungan Pemerintah Kabupaten Muara Enim.

Sistem informasi E-Kinerja perlu memiliki antarmuka pengguna (UI) yang baik agar dapat memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kepuasan pengguna. Dalam konteks ini, salah satu aspek yang krusial adalah kebergunaan, yang erat kaitannya dengan antarmuka pengguna (UI). Peran UI sangat penting dalam sebuah sistem informasi atau bahkan dalam pembangunan situs, karena UI dapat memengaruhi tingkat kenyamanan yang dirasakan oleh pengguna dan efektivitas interaksi mereka dengan sistem. Keberhasilan penerapan aplikasi dapat diukur dengan seberapa baik pengguna mampu memanfaatkan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, pengukuran kesuksesan tidak hanya mencakup fungsionalitas teknis, tetapi juga sejauh mana pengguna dapat dengan mudah dan efektif berinteraksi dengan antarmuka yang disajikan. Dengan memiliki UI yang baik, sistem informasi E-Kinerja dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih positif, meningkatkan efisiensi, dan pada akhirnya, meningkatkan tingkat kepuasan pengguna. Dikutip dari (Pressman, 2015), Suatu sistem informasi perlu dilakukan evaluasi baik sebelum ataupun setelah sistem informasi tersebut dipublikasikan kepada khalayak umum. Hal ini bertujuan guna memastikan bahwa tidak ada kesulitan yang dapat mengganggu pengguna.

Evaluasi berasal dari bahasa Inggris *evaluation*, yang berarti penilaian atau penaksiran, sesuai dengan definisi bahasa (Pradana, Wijoyo, & Perdanakusuma, 2020). Sementara itu, menurut definisinya, "evaluasi ialah kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolok ukur untuk memperoleh kesimpulan." (Chandra, 2013). Pernyataan ini selaras dengan keyakinan bahwa pengumpulan data, pengukuran kinerja, dan penentuan keunggulan objek penilaian terkait dengan indikator, tujuan, atau standar merupakan beberapa tujuan dari proses evaluasi (Wantania *et al.*, 2021). Saat menilai sistem informasi, pengujian dilakukan untuk mengukur kualitas aplikasi dan memastikan pengguna dapat menggunakannya. Hal ini dilakukan dengan menggunakan metode *system usability scale* (SUS), sebuah analisis kuantitatif yang mengukur seberapa sederhana antarmuka pengguna (UI) suatu aplikasi untuk digunakan oleh pengguna dan mengontrol seberapa berguna suatu aplikasi. Menurut (Nur Yahya & Prehanto, 2022), antarmuka (*Interface*) dapat diartikan sebagai sarana komunikasi antara pengguna dan sistem. Dengan tujuan membantu memandu proses pencarian masalah hingga teridentifikasi solusi, antarmuka mampu mengumpulkan informasi dari pengguna dan menyampaikan informasi kembali kepada pengguna. Istilah "antarmuka pengguna" (UI) merujuk pada tampilan komputer yang berinteraksi secara langsung dengan pengguna (Norhan & Sukmawardana, 2023). Kualitas dari *user interface* (UI) ditunjukkan dari kesulitan atau kemudahan pengguna untuk dapat memahami sebuah program melalui tampilan antarmuka program tersebut (Siswanto & Suyanto, 2018). Menurut

(Sugiyono, 2019), tujuan dari desain antarmuka pengguna (UI) adalah menciptakan antarmuka yang mudah digunakan untuk sistem perangkat lunak. Efektivitas diartikan sebagai kemampuan antarmuka untuk digunakan dan menghasilkan hasil yang memenuhi kebutuhan, dan dalam konteks ini, kebutuhan yang dimaksud adalah kebutuhan pengguna (Aliyah, 2020).

Pendekatan menggunakan kuesioner berkaitan erat dengan evaluasi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna dalam penggunaan sistem informasi, menjadikan kuesioner sebagai alat yang sangat efektif. Dalam beberapa situasi, kuesioner dapat memberikan ukuran penilaian subjektif dari pengguna terhadap kegunaan sistem informasi. Alat ini memungkinkan evaluasi yang cepat selama sesi evaluasi tanpa mengorbankan elemen kunci dari uji kegunaan, efisiensi, efektivitas, kepuasan pengguna, dan kelangsungan jangka panjang dari sistem informasi E-Kinerja. Mangkunegara (2018) mendefinisikan kinerja karyawan sebagai hasil kerja secara kuantitas dan kualitas yang dicapai oleh seorang karyawan dalam melaksanakan kewajibannya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya (Norhan & Sukmawardana, 2023). E-Kinerja didefinisikan sebagai alat bantu berbasis web yang digunakan untuk menganalisis beban kerja unit organisasi atau unit kerja. E-Kinerja juga melibatkan evaluasi kebutuhan jabatan serta beban kerja sebagai dasar perhitungan prestasi kerja dan pemberian insentif kerja.

Elemen yang memengaruhi performa sistem informasi adalah kegunaan. Menurut definisi *International Organization for Standardization* (ISO), kegunaan didefinisikan sebagai sejauh mana produk dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu dalam konteks penggunaan dengan cara yang efektif, efisien, dan memuaskan. Teknik *System Usability Scale* (SUS) dicetuskan pertama kali oleh John Brooke pada tahun 1986, yang merupakan salah satu metode sebagai alat ukur melakukan evaluasi produk layanan seperti sistem informasi, *website*, perangkat *mobile*, aplikasi, dan sebagainya. *System Usability Scale* (SUS) merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi berbagai jenis produk dan layanan, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, perangkat seluler, situs web, dan aplikasi seluler. Jika suatu program atau aplikasi memanfaatkan tampilan berkualitas tinggi, maka program atau aplikasi tersebut dianggap mudah digunakan. Umpan balik positif dari aplikasi akan datang dari pengguna, yang akan membantu merampingkan prosedur yang sedang dilakukan. Selain itu, karena dikendalikan oleh pengguna dan merupakan tahap awal dari desain implementasi, *user interface* (UI) adalah sistem yang kompleks. Meskipun tujuan dari desain UI adalah untuk memfasilitasi interaksi yang positif dan menyenangkan, UI yang dirancang dengan baik juga memiliki standarisasi berbagai properti antarmuka, integrasi perangkat lunak, konsistensi aplikasi, dan portabilitas-kemampuan untuk mengkonversi data di antara aplikasi yang berbeda.

Metode yang digunakan untuk proses evaluasi ini ialah *System Usability Scale* (SUS) dengan harapan mendapatkan hasil *output* evaluasi kemampuan yang baik dalam *learnability* (Kemampuan Belajar), *efficiency* (Efisiensi), dan *memorability* (Daya Ingat) serta merasa puas dengan pengalamannya dalam menggunakan sistem informasi e-kinerja. Untuk itu perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan desain terkait tampilan sistem informasi e-kinerja dengan fokus pada aspek *user interface* (UI). Hal ini karena pengguna terlibat langsung dalam semua proses dan berhak memberikan komentar dan saran yang berdampak signifikan terhadap pengembangan sistem informasi e-kinerja. Melalui evaluasi yang teliti dan perbaikan desain yang berkaitan dengan antarmuka pengguna, diharapkan sistem informasi E-Kinerja dapat terus ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan layanan publik di Kabupaten Muara Enim. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis evaluasi *User Interface* pada sistem informasi E-Kinerja sebagai bagian dari upaya peningkatan layanan publik dan kinerja instansi pemerintahan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif yang didasarkan pada positivisme. Di dalamnya, cakupan dan variasi penelitian kuantitatif menonjol dengan skala yang lebih besar dan tingkat kompleksitas yang lebih tinggi. Metode penelitian ini mengacu pada positivistik, yang mengandalkan

data konkret. Data kuantitatif dijelaskan sebagai angka-angka yang akan diukur menggunakan alat statistik untuk menguji dan mengaitkannya dengan masalah penelitian, dengan tujuan memberikan kesimpulan, prinsip positivisme diterapkan pada populasi atau sampel yang spesifik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi *user interface (UI)* untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan rekomendasi pengembangan *user interface (UI)* dimasa mendatang pada sistem informasi e-kinerja dengan menggunakan metode *System Usability Scale (SUS)*. Lokasi penelitian ini dilakukan di Kantor BKPSDM Kabupaten Muara Enim Bidang Pengadaan, Informasi dan Pengembangan Kinerja Aparatur yang beralamat di Jln. Jenderal A.Yani No. 16 Kabupaten Muara Enim Propinsi Sumatera Selatan. Objek pada penelitian ini yaitu sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim. Sistem informasi e-kinerja adalah sebuah sistem informasi untuk menganalisis hasil kerja ASN sebagai dasar perhitungan prestasi kerja dan pemberian insentif kerja. Pada penelitian evaluasi ini, alat yang peneliti digunakan yaitu berupa perangkat keras (*hardware*) dan juga perangkat lunak (*software*).

- 1) Perangkat keras (*Hardware*), terdiri dari:
 - a) Laptop merk hp AMD Ryzen 3 dan PC hp Core i7 ENVY27, dipakai sebagai alat pembuatan laporan akhir dan penyimpanan data yang digunakan dalam mencari informasi yang dibutuhkan.
 - b) Printer Canon Epson PIXMA E410, dipakai untuk mencetak data yang dibutuhkan.
 - c) *Harddisk* merk Transcend 2TB, dipakai sebagai media untuk penyimpanan data.
- 2) Perangkat Lunak (*Software*), meliputi :
 - a) *Microsoft Word 2010*, yang berfungsi sebagai media untuk membuat laporan.
 - b) *Microsoft Excel 2010*, yang berfungsi sebagai media untuk mempermudah proses perhitungan dalam mengolah data dari responden.
 - c) Kuisisioner, dipakai sebagai media untuk pengambilan data dari pengguna sistem informasi dalam hal ini menggunakan *google form*

Pada penelitian ini bahan untuk penelitian yang dapat digunakan yang kemudian dapat menjadi acuan yaitu:

- a) Data-data dari jawaban responden dalam kuisisioner yang meliputi (ASN pemerintah kabupaten muara enim selaku *user* dari sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim)
- b) Data dari pengguna e-kinerja yang didapat dari Sistem Informasi e-kinerja kabupaten muara enim.

Tingkat kesalahan sebesar 10% diidentifikasi dengan tingkat kepercayaan sebesar 90%. Dengan memasukkan margin kesalahan ini ke dalam rumus Slovin, para peneliti dapat menentukan ukuran sampel minimum yang diperlukan untuk memenuhi persyaratan margin kesalahan sebesar 10%. Sesuai dengan pandangan tersebut, jika populasi terdiri dari 7.150 individu, para peneliti dapat menghitung ukuran sampel terkecil yang perlu diuji. Margin kesalahan yang telah ditetapkan adalah sebesar 10% atau 0,1. Jadi setelah dihitung menggunakan Rumus Slovin didapatkan sampel sebanyak 99 sampel. Dengan demikian peneliti memutuskan untuk melibatkan partisipan padapenelitian ini berjumlah 99 orang. Penentuan partisipan menggunakan *simple random sampling*, dimana seluruh pengguna sistem informasi e-kinerja berhak menjadi partisipan dalam penelitian ini (Valentin *et al.*, 2018). Peneliti menggunakan 3 metode untuk mengumpulkan data terkait objek penelitian, yaitu observasi, studi pustaka, dan kuesioner.

Pada penelitian ini pengumpulan data yaitu menggunakan kuisisioner, oleh karena itu dalam menjawab kuisisioner ini diperlukan responden yang mempunyai keseriusan dalam menjawabnya. Jika alat ukur yang digunakan tidak valid maka akan mendapatkan hasil yang tidak dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Untuk mengatasi hal itu, maka diperlukannya dua macam pengujian yakni pengujian Validitas (*test of validity*) dan pengujian keandalan (*test of reliability*) digunakan untuk menguji responden dalam melakukan pilihan jawaban. Jawaban yang tersedia berupa angka interval yakni dari 1-5. Kuisisioner tersebut diuji menggunakan pengujian validitas dan pengujian reliabilitas dapat dilakukan dengan bantuan *SPSS for windows versi 25*.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Spesifikasi Konteks Penggunaan

Pada tahap ini akan dilakukan proses identifikasi konteks pengguna berdasarkan hasil observasi, hasil kuisisioner dan evaluasi *user interface (UI)* sistem informasi e-kinerja. Hasil pada tahap ini kemudian diidentifikasi pada tahap selanjutnya.

3.2 Gambaran Umum E-Kinerja Kabupaten Muara Enim

Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim beralamat atau dengan url pada <https://ekinerja.muaraenimkab.go.id/site/landing>. Tujuan dari dibuatnya Sistem Informasi E-Kinerja ini merupakan wadah dalam penilaian disiplin kerja ASN di lingkup wilayah kerja Pemerintah Kabupaten Muara Enim. Berikut halaman utama dari Sistem Informasi E-Kinerja Kabupaten Muara Enim:

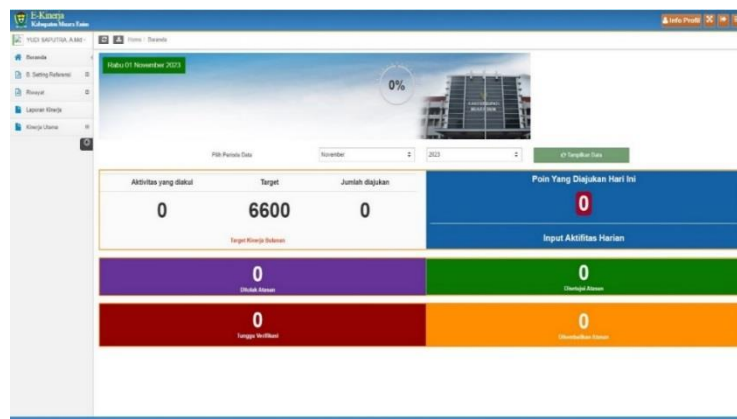
- 1) Tampilan Utama E-Kinerja Kabupaten Muara Enim



Gambar 1. Halaman Utama E-Kinerja Kabupaten Muara Enim

Ini merupakan tampilan depan dari e-kinerja kabupaten muara enim sebelum pengguna login ke akun masing-masing dengan menggunakan NIP (Nomor Induk Pegawai) dan *password*.

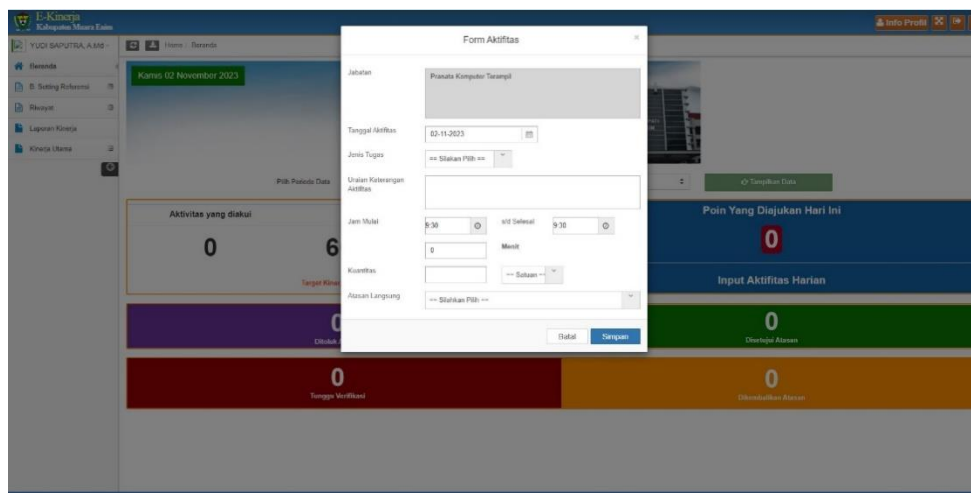
- 2) Tampilan Beranda E-Kinerja



Gambar 2. Tampilan Beranda E-Kinerja

Tampilan ini berupa informasi-informasi yang terdiri dari informasi profil pengguna, informasi hari/tanggal/bulan dan tahun saat login, informasi persentase isian kinerja yang telah disetujui, informasi periode penginputan, informasi target yang harus tercapai dalam 1 (satu) bulan, informasi aktifitas yang di akui atasan, informasi jumlah diajukan dalam 1 (satu) bulan, informasi point yang di ajukan (isian aktifitas harian), informasi total kinerja yang ditolak atasan, informasi total kinerja yang disetujui atasan, informasi total kinerja yang sedang menunggu untuk diverifikasi atasan, informasi total kinerja yang dikembalikan atasan untuk diperbaiki, serta menu-menu yang akan dibahas selanjutnya.

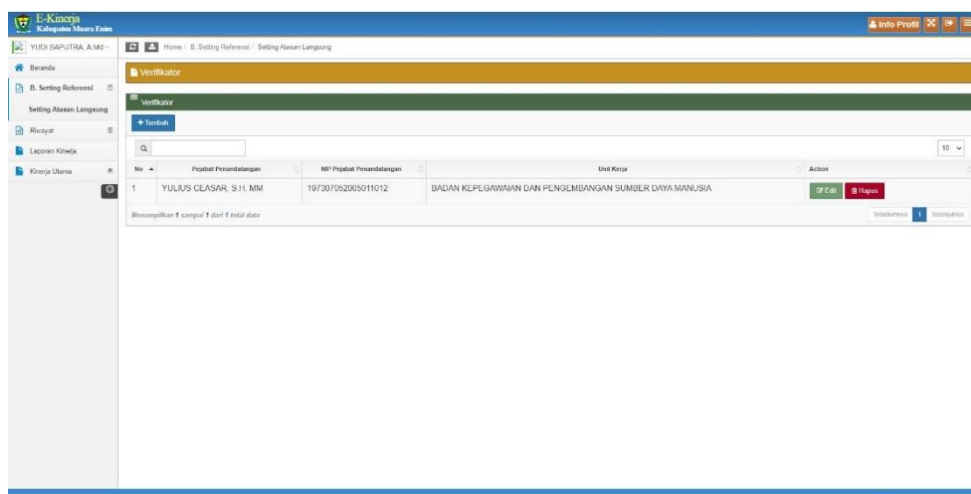
3) Menu Aktifitas Harian



Gambar 3. Tampilan Menu Aktifitas Harian

Pada menu ini berupa form isian aktifitas harian pegawai berupa informasi jabatan, tanggal aktifitas, jenis tugas, uraian keterangan aktifitas, jam mulai, jam selesai, total menit aktifitas, jumlah kuantitas kegiatan, dan atasan langsung, terdapat juga tombol batal dan simpan.

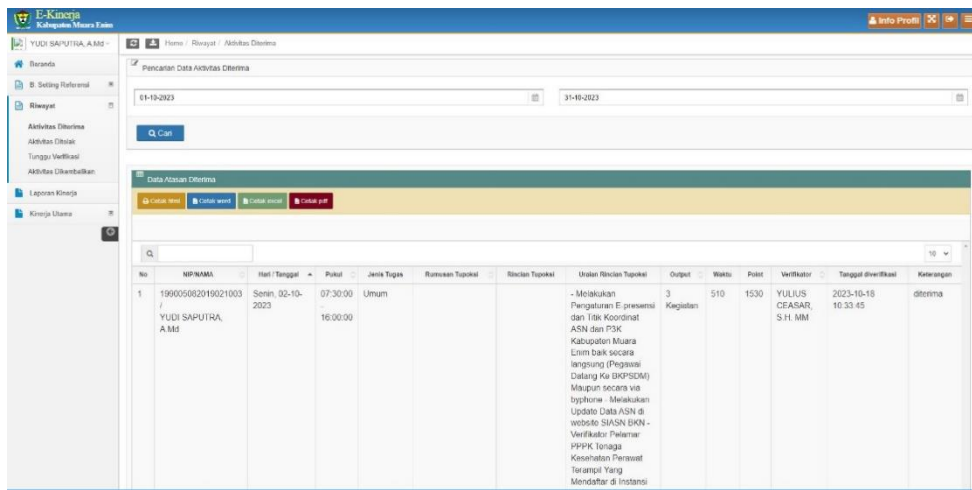
4) Tampilan Setting Referensi



Gambar 4. Tampilan Setting Referensi

Di tampilan setting referensi ini terdapat informasi berupa setting atasan langsung yang memeriksa hasil dari isian kegiatan harian pegawai.

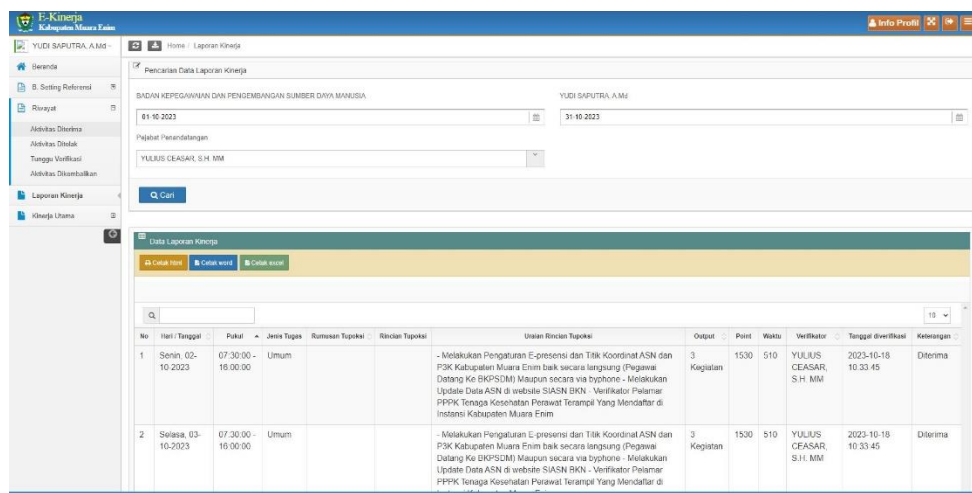
5) Tampilan Riwayat



Gambar 5. Tampilan Riwayat Aktivitas Pengguna

Pada tampilan setting referensi ini terdapat informasi berupa Riwayat aktifitas yang diterima, Riwayat aktifitas yang ditolak, Riwayat tunggu verifikasi dan Riwayat aktifitas yang dikembalikan untuk diperbaiki.

6) Tampilan Laporan Kinerja



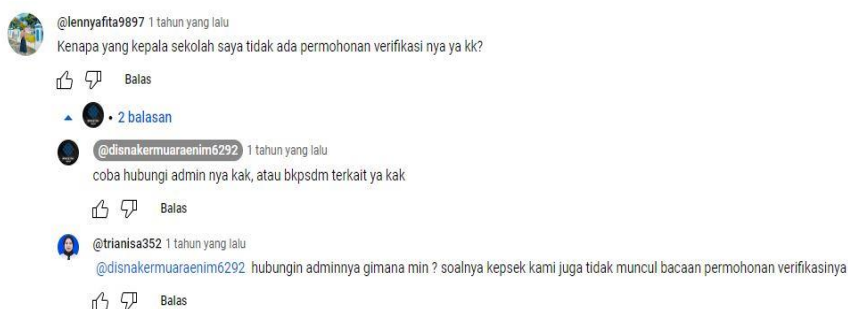
Gambar 6. Tampilan Laporan Kinerja

Tampilan laporan kinerja ini menampilkan informasi berupa hasil isian kegiatan harian pegawai, pengguna bisa melihat hasil isian mereka dengan memasukkan tanggal awal dan tanggal akhir, pilih pejabat penanda tangan kemudian klik tombol cari.

Pada tampilan ini juga yang dipakai untuk mempertanggung jawabkan hasil kegiatannya berupa *hardcopy* yang diprint dalam format *excel / word* dan dikumpulkan ke atasan untuk proses laporan kegiatan di akhir bulan.

3.3 Observasi

Hasil dari observasi *user interface (UI)* peneliti terhadap pengguna sistem informasi e-kinerja mengeluhkan kesulitan pada saat ingin merubah atasan yang memverifikasi jika terjadi penggantian pimpinan. Pengguna kebingungan dimana letak menu *setting* atasan jika terjadi permasalahan diatas, karena tampilan di e-kinerja harus di buka *setting* referensi terlebih dahulu supaya bisa *setting* atasan langsung, dan ini sangat mengecoh bagi pengguna.



Gambar 7. Ulasan Pengguna Sistem Informasi E-Kinerja Pada YouTube

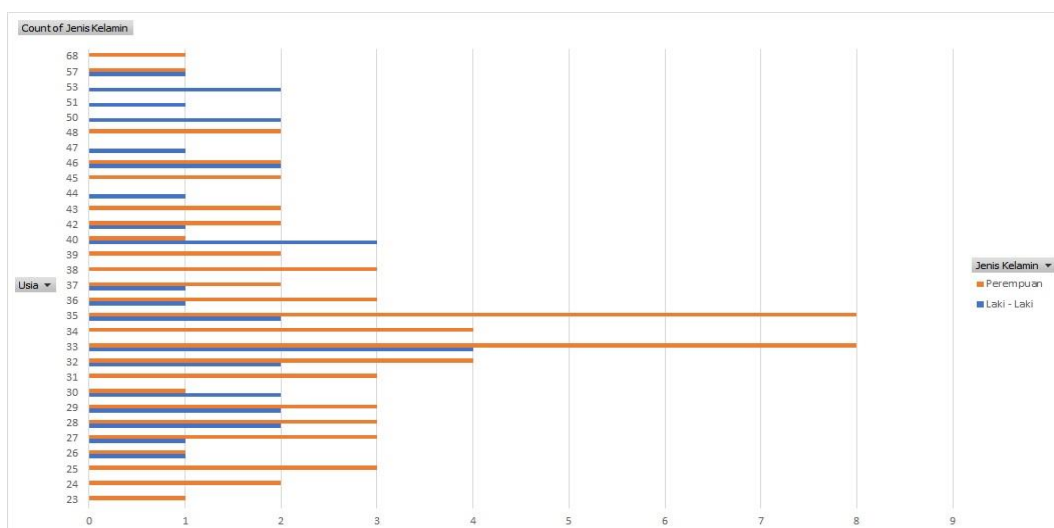
3.4 Deskripsi Objek Penelitian

Pada Bab Sebelumnya telah dijelaskan bahwa objek penelitian ini adalah sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim, Pengumpulan data didapatkan dari kuesioner berupa *Google Form* yang telah di isi oleh Aparatur Sipil Negara (ASN) dengan menyebarkan melalui aplikasi *whatsApp*. Tujuan penyebaran kuesioner menggunakan *google form* agar data tersimpan melalui media digital sehingga data dapat diakses Kembali dengan mudah. Setelah penyebaran kuesioner, peneliti melakukan pengolahan data untuk persiapan analisis. Berdasarkan hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa responden sebanyak 99 Aparatur Sipil Negara (ASN) mengisi 10 pertanyaan untuk dianalisis. Pada tahap ini peneliti memberikan kuesioner kepada responden secara *online* melalui *google form*. Diketahui bahwa dari 99 jawaban didominasi oleh perempuan (68%) dan laki-laki (32%).

Tabel 1. Rentang Usia Dan Jenis Kelamin Responden

Count of Usia	Jenis Kelamin		Grand Total
	Laki Laki	Perempuan	
23		1	1
24		2	2
25		3	3
26	1	1	2
27	1	3	4
28	2	3	5
29	2	3	5
30	2	1	3
31		3	3
32	2	4	6
33	4	8	12
34		4	4
35	2	8	10

36	1	3	4
37	1	2	3
38		3	3
39		2	2
40	3	1	4
42	1	2	3
43		2	2
44	1		1
45		2	2
46	2	2	4
47	1		1
48		2	2
50	2		2
51	1		1
53	2		2
57	1	1	2
68		1	1
Grand Total	32	67	99



Gambar 8. Chart Usia Dan Jenis Kelamin Responden

Dari hasil kuesioner yang telah disebar kepada responden diketahui 99 responden telah menjawab dengan rentang usia 21-30 tahun sebanyak 25 responden, usia 31-40 tahun sebanyak 51 responden, usia 41-50 tahun 17 responden, 51-60 sebanyak 5 orang dan rentang usia 61-70 berjumlah 1 responden.

3.5 Uji Validitas

Dikarenakan peneliti memilih nilai yang mendekati jumlah responden, pada tahap pengujian validitas, nilai r tabel yang dicapai pada saat ini adalah 0,195. Nilai r tabel tersebut digunakan pada tingkat signifikansi 5%, dengan jumlah responden sebanyak 99 orang. Apabila nilai r hitung melebihi nilai r tabel sebesar 0,195, maka item tersebut dianggap valid; sedangkan jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel, maka item tersebut dianggap tidak valid. Rincian dapat dilihat pada tabel r berikut ini:

Tabel 2. Tabel Distribusi Nilai rtabel signifikansi 5% dan 1%

N	<i>The Level of Significance</i>		N	<i>The Level of Significance</i>	
	5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	38	0.320	0.413
4	0.950	0.990	39	0.316	0.408
5	0.878	0.959	40	0.312	0.403
6	0.811	0.917	41	0.308	0.398
7	0.754	0.874	42	0.304	0.393
8	0.707	0.834	43	0.301	0.389
9	0.666	0.798	44	0.297	0.384
10	0.632	0.765	45	0.294	0.380
11	0.602	0.735	46	0.291	0.376
12	0.576	0.708	47	0.288	0.372
13	0.553	0.684	48	0.284	0.368
14	0.532	0.661	49	0.281	0.364
15	0.514	0.641	50	0.279	0.361
16	0.497	0.623	55	0.266	0.345
17	0.482	0.606	60	0.254	0.330
18	0.468	0.590	65	0.244	0.317
19	0.456	0.575	70	0.235	0.306
20	0.444	0.561	75	0.227	0.296
21	0.433	0.549	80	0.220	0.286
22	0.432	0.537	85	0.213	0.278
23	0.413	0.526	90	0.207	0.267
24	0.404	0.515	95	0.202	0.263
25	0.396	0.505	100	0.195	0.256
26	0.388	0.496	125	0.176	0.230
27	0.381	0.487	150	0.159	0.210
28	0.374	0.478	175	0.148	0.194
29	0.367	0.470	200	0.138	0.181
30	0.361	0.463	300	0.113	0.148
31	0.355	0.456	400	0.098	0.128
32	0.349	0.449	500	0.088	0.115
33	0.344	0.442	600	0.080	0.105
34	0.339	0.436	700	0.074	0.097
35	0.334	0.430	800	0.070	0.091
36	0.329	0.424	900	0.065	0.086
37	0.325	0.418	1000	0.062	0.081

Setelah dilakukan uji validitas menggunakan *SPSS for windows versi 25* maka didapatkan hasil seperti pada gambar dibawah ini:

		Correlations										
		P1_Ganjil	P2_Genap	P3_Ganjil	P4_Genap	P5_Ganjil	P6_Genap	P7_Ganjil	P8_Genap	P9_Ganjil	P10_Genap	Total
P1_Ganjil	Pearson Correlation	1	.615**	.654**	.178	.573**	.465**	.553**	.587**	.592**	.307**	.708**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.078	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P2_Genap	Pearson Correlation	.615**	1	.542**	.252*	.486**	.493**	.460**	.699**	.457**	.312**	.691**
	Sig. (2-tailed)			.000	.012	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P3_Ganjil	Pearson Correlation	.654**	.542**	1	.163	.561**	.456**	.606**	.426**	.651**	.245*	.677**
	Sig. (2-tailed)				.108	.000	.000	.000	.000	.000	.015	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P4_Genap	Pearson Correlation	.178	.252*	.163	1	.319**	.304**	.388**	.321**	.211*	.626**	.616**
	Sig. (2-tailed)					.001	.002	.000	.001	.036	.000	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P5_Ganjil	Pearson Correlation	.573**	.486**	.561**	.319**	1	.502**	.636**	.583**	.687**	.347**	.752**
	Sig. (2-tailed)						.000	.000	.000	.000	.000	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P6_Genap	Pearson Correlation	.465**	.493**	.456**	.304**	.502**	1	.456**	.607**	.577**	.409**	.735**
	Sig. (2-tailed)							.000	.000	.000	.000	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P7_Ganjil	Pearson Correlation	.553**	.460**	.606**	.388**	.636**	.456**	1	.506**	.615**	.401**	.755**
	Sig. (2-tailed)								.000	.000	.000	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P8_Genap	Pearson Correlation	.587**	.699**	.425*	.321**	.583**	.607**	.506**	1	.591**	.354**	.750**
	Sig. (2-tailed)			.000	.001	.000	.000	.000		.000	.000	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P9_Ganjil	Pearson Correlation	.592**	.457**	.651**	.211*	.687**	.577**	.615**	.591**	1	.331**	.749**
	Sig. (2-tailed)				.036	.000	.000	.000	.000		.001	.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
P10_Genap	Pearson Correlation	.307**	.312**	.245*	.626**	.347**	.409**	.401**	.354**	.331**	1	.703**
	Sig. (2-tailed)		.002	.015	.000	.000	.000	.000	.000	.001		.000
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99
Total	Pearson Correlation	.708**	.691**	.677**	.616**	.752**	.735**	.755**	.750**	.749**	.703**	1
	Sig. (2-tailed)											
	N	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99	99

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

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

Gambar 9. Output Correlation Uji Validitas SPSS

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, maka didapatkan rata-rata yaitu 0.713 maka r-hitung (0,713) > r-tabel (0.195) sehingga semua butir item dinyatakan valid dan layak untuk pengumpulan data penelitian.

3.6 Uji Realibilitas

Setelah butir-butir instrumen diuji validasi maka selanjutnya dilakukan uji tingkat kehandalan, Variabel dinyatakan reliabel dengan kriteria sebagai berikut:

- 1) Jika r-alpha positif dan lebih besar dari r-tabel maka pernyataan tersebut reliabel.
- 2) Jika r-alpha negatif dan lebih kecil dari r-tabel maka pernyataan tersebut tidak reliabel.

Variabel dikatakan baik apabila memiliki nilai Cronbach's Alpha > dari 0,6. Setelah dilakukan uji validitas menggunakan SPSS for windows versi 25 maka didapatkan hasil seperti pada gambar dibawah ini:

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	99	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	99	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.866	10

Gambar 10. Output Uji Realibilitas SPSS

Kuesioner dikatakan reliabel jika *Cronbrach Alpha* > 0.6. Berdasarkan hasil uji reabilitas diatas didapatkan nilai *Cronbach's Alpha* 0,866 yang berarti > 0,6 sehingga semua instrumen tersebut dikatakan reliabel dan konsisten sebagai alat pengumpul data penelitian.

3.7 Pembahasan Hasil Kuesioner

Tabel. 3. Tabel Rekapitulasi Hasil Responden

NO	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Total
1	Saya Berpikir Akan Menggunakan Website (E-Kinerja) ini Lagi	48	51	0	0	0	99
2	Saya Merasa Website (E-Kinerja) Ini Rumit Untuk Digunakan	0	0	2	63	34	99
3	Saya Merasa Website (E-Kinerja) Ini Mudah Digunakan	53	45	1	0	0	99
4	Saya Membutuhkan Bantuan Dari Orang Lain Atau Teknisi Dalam Menggunakan Website (E-Kinerja) Ini	2	8	2	53	34	99
5	Saya Merasa Fitur - Fitur Website (E-Kinerja) Ini Sudah Berjalan Dengan Semestinya	45	52	2	0	0	99
6	Saya Merasa Ada Banyak Hal Yang Tidak Konsisten Pada Website (E-Kinerja) Ini	1	3	8	55	32	99
7	Saya Merasa Orang Lain Akan Memahami Cara Menggunakan Website (E-Kinerja) Ini Dengan Cepat	50	47	2	0	0	99
8	Saya Merasa Website (E-Kinerja) Ini Membingungkan	0	0	0	62	37	99
9	Saya Merasa Tidak Ada Hambatan Dalam Menggunakan Website (E-Kinerja) Ini	44	51	4	0	0	99
10	Saya Perlu Membiasakan Diri Terlebih Dahulu Sebelum Menggunakan Website (E-Kinerja) Ini	4	16	8	46	25	99
Total		247	273	29	279	162	990
Proporsi		24.9%	27.6%	2.9%	28.2%	16.4%	100%

Pada tabel 3, bahwa sebanyak 24.9% responden memilih sangat setuju, 27.6% responden memilih setuju, 2.9% responden memilih ragu-ragu (netral), 28.2% responden memilih tidak setuju, dan 16.4% responden memilih sangat tidak setuju.

3.8 Pembahasan Perhitungan *System Usability Scale (SUS) Score*

Pada tahap ini, hasil responden sebanyak 99 ASN yang telah mengisi kuesioner melalui *google form* didapatkan *score system usability scale (SUS)* masing- masing responden dan keseluruhan sebagai berikut:

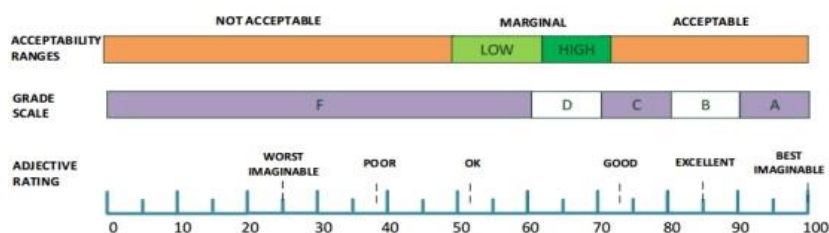
Tabel 4. Hasil Skor SUS Sistem Informasi E-Kinerja

Responden	Skor Hasil Hitung Kuesioner										Total	Nilai (Jumlah x 2.5)
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10		
1	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	33	82.5
2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	33	82.5
3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	1	25	62.5
4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	70.0
5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	1	35	87.5
6	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
7	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
8	4	3	4	1	4	3	3	3	4	1	30	75.0
9	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	33	82.5
10	4	4	4	2	4	2	3	4	4	2	33	82.5
11	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	33	82.5
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70.0
13	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	29	72.5
14	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	35	87.5
15	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
16	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
17	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	27	67.5
18	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	36	90.0
19	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	37	92.5
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72.5
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	31	77.5
22	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
23	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	38	95.0
24	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	34	85.0
25	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
27	3	3	4	3	3	3	4	3	3	2	31	77.5
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
29	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
32	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	38	95.0
33	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
34	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70.0
35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
36	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65.0
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0

38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
39	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	34	85.0
40	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
41	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
42	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	26	65.0
43	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
44	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39	97.5
45	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
46	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
48	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	38	95.0
49	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
50	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	28	70.0
51	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	35	87.5
52	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	32	80.0
53	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	32	80.0
54	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	34	85.0
55	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80.0
56	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65.0
57	3	3	4	1	3	3	3	4	4	0	28	70.0
58	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	34	85.0
59	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	35	87.5
60	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
61	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	32	80.0
62	3	3	3	3	3	2	3	3	2	1	26	65.0
63	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	35	87.5
64	3	3	3	1	3	1	3	3	3	1	24	60.0
65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92.5
66	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
67	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
68	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36	90.0
69	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	29	72.5
70	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	72.5
71	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	36	90.0
72	4	3	4	1	3	3	3	3	3	1	28	70.0
73	4	4	3	3	2	2	2	3	2	2	27	67.5
74	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	26	65.0
75	4	4	4	4	4	4	4	4	4	0	36	90.0
76	4	4	4	0	3	3	4	4	4	3	33	82.5
77	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
78	4	4	4	0	4	4	4	4	4	0	32	80.0

79	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
81	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
82	3	3	3	3	4	3	4	3	3	0	29	72.5
83	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
84	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	35	87.5
85	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
86	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
87	4	4	4	1	3	3	3	3	3	1	29	72.5
88	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	26	65.0
89	3	3	3	3	4	0	4	3	3	3	29	72.5
90	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	37	92.5
91	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	28	70.0
92	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
93	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
94	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
95	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	31	77.5
96	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
97	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
98	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	33	82.5
99	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100.0
Total	345	329	349	307	340	312	345	334	337	270	3268	8170.0

Untuk mendapatkan nilai rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) dari tabel 4, menggunakan rumus SUS diperoleh $\bar{x} = 82.5$. Dari perhitungan tersebut baru dilihat standar nilai *System Usability Scale* (SUS) dari skala SUS berikut:



Gambar 11. Perhitungan *System Usability Scale* Scor

Dari skor *System Usability Scale* (SUS) tersebut didapatkan skor rata-rata sebesar 82.5 dimana hasilnya sudah berada di atas rata-rata skor *System Usability Scale* (SUS) yaitu sebesar 68. Nilai skor rata-rata sistem informasi e-kinerja tersebut berada pada peringkat *grades* B dengan *adjective ratings* "Excellent". Selanjutnya untuk *acceptability* ranges masuk ke dalam kategori "Acceptable" atau dapat diterima. Setelah peneliti melakukan perhitungan kuesioner dengan metode perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) didapatkanlah hasil rata-rata sebesar 82.5 dimana hasil dari perhitungan ini sudah sangat baik, dan sistem informasi e-kinerja dapat dikategorikan layak untuk di gunakan sebagai alat ukur disiplin pegawai di lingkungan pemerintah kabupaten muara enim, untuk selanjutnya di uji kelayakan dari segi validitas dan realibilitas e-kinerja menggunakan *SPSS for windows versi 25*.

3.9 Wawancara

Untuk meneliti lebih lanjut tentang evaluasi *user interface* peneliti melakukan wawancara kepada pengguna e-kinerja, wawancara ini dilakukan kepada 5 pengguna sistem informasi e-kinerja dengan mewakili kategori jabatan (Jabatan Struktural, Jabatan Pelaksana, Jabatan Fungsional Umum Dan jabatan Fungsional Tertentu). Hasil wawancara ini berupa lembar pertanyaan dan jawaban yang didapat dari skor hasil SUS pada pertanyaan nomor 10 “Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan website e-kinerja ini yang mendapat skor terkecil=270, kemudian ditulis kembali dalam bentuk transkrip wawancara untuk memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan yang ada. Berikut merupakan kesimpulan yang didapatkan dari hasil wawancara yang sudah peneliti lakukan:

Tabel 5. Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Pengguna

No	Tujuan	Hasil
1	Mengetahui tujuan pengguna sistem informasi e-kinerja	Tujuan pengguna menggunakan sistem informasi e-kinerja adalah sebagai tanda kedisiplinan ASN dalam melaksanakan kewajiban
2	Mengetahui kebutuhan dan cara pengguna mendapatkan informasi di sistem informasi e-kinerja	Pengguna membutuhkan sistem informasi e-kinerja ketika mereka memerlukan hasil laporan kegiatan di akhir bulan. Pengguna bisa mencari hasil kegiatan mereka dengan mengeksplorasi menu-menu yang ada pada sistem informasi e-kinerja
3	Mengetahui masalah umum yang dihadapi pengguna dalam keseharian pengguna	Permasalahan yang sering dialami pengguna adalah membiasakan diri dan kesulitan Ketika mencari menu untuk merubah verifikator / atasannya langsung. Dan pengguna juga kesulitan mengakses e-kinerja pada akhir bulan.
4	Mengetahui pendapat pengguna mengenai desain pada sistem informasi e-kinerja	Keseluruhan tampilan sistem informasi e-kinerja dari segi warna sudah cukup baik, menarik dan tidak membuat mata terasa tidak nyaman. Masih ada menu-menu yang tidak dipahami oleh pengguna. <i>Icon</i> yang digunakan sudah cukup mudah untuk dipahami. Beberapa <i>layout</i> yang digunakan terlalu besar sehingga terlihat banyak yang kosong.

Berdasarkan hasil yang di dapatkan dari wawancara kepada pengguna / *user* maka pokok permasalahan dari sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim ini hanya terdapat permasalahan pada Pertanyaan 3: “Perlu membiasakan diri dan kesulitan Ketika mencari menu untuk merubah verifikator / atasannya langsung. Pengguna juga kesulitan mengakses e-kinerja pada akhir bulan.” Oleh sebab itu peneliti bermaksud membuat rekomendasi *user interface* / tampilan dari permasalahan tersebut dengan menambahkan menu merubah verifikator di tampilan utama.

3.9.1 Tampilan Ubah Verifikator Rekomendasi User



Gambar 12. Tampilan awal *Dashboard Setting* atasan langsung

Pada tampilan awal “setting atasan langsung” berada di bawah “setting referensi” setelah dilakukan wawancara langsung terhadap user maka direkomendasikan lah untuk “setting atasan langsung” di tampilkan pada tampilan menu dashboard agar user tidak kebingungan mencari “setting atasan langsung” pada saat akan melakukan pergantian verifikator.



Gambar 13. Tampilan *Dashboard Setting* atasan langsung rekomendasi

Berdasarkan rekomendasi dari user mengenai *user interface* e-kinerja kabupaten muara enim maka didapatkanlah hasil sesuai kehendak user dengan tampilan “setting atasan langsung” berada di tampilan awal dashboard e-kinerja kabupaten muara enim.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa evaluasi terhadap e-kinerja kabupaten muara enim dengan cara observasi, kuesioner dan wawancara. Wawancara diberikan kepada 5 pengguna sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim, dan menyebarkan kuesioner *system usability scale (SUS)* ke 99 responden atau pengguna dari sistem informasi e-kinerja. Evaluasi *user interface (UI)* sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim menggunakan metode *system usability scale (SUS)* dan menguji validitas dan realibilitas. Hasilnya diketahui bahwa sistem informasi e-kinerja kabupaten muara enim mendapatkan skor rata-rata sebesar 82.5 dimana hasilnya sudah berada di atas rata-rata skor *System Usability Scale (SUS)* yaitu sebesar 68. Nilai skor rata-rata sistem informasi e-kinerja tersebut berada pada peringkat *grades B* dengan *adjective ratings “Excellent”*. Selanjutnya untuk *acceptability* ranges masuk ke dalam kategori “*Acceptable*” atau dapat diterima. Sedangkan untuk uji validitas dinyatakan layak untuk pengumpulan data penelitian dan hasil perhitungan uji realibilitasnya dikatakan reliabel dan konsisten sebagai alat pengumpul data penelitian. Semua tahapan dihitung menggunakan menggunakan program *SPSS for windows versi 25*.

5. Daftar Pustaka

- ANISA, G. (2023). PERANCANGAN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE APLIKASI PENILAIAN KINERJA PEGAWAI DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN PADA KOPERASI KARYA USAHA MANDIRI SYARIAH.
- Anwar, P. M. (2013). Manajemen sumber daya manusia perusahaan. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Chandra, T. (2013). Evaluasi User Interface Desain Sistem Informasi Perpustakaan Pada Perguruan Husni Thamrin Medan. *Jurnal TIMES*, 2(2).
- INDI, A., & Firamon, S. (2020). ANALISIS KUALITAS LAYANAN E-LEARNING UNIVERSITAS BINA DARMA TERHADAP TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER DENGAN PENERAPAN METODE WEBQUAL 4.0 (Doctoral dissertation, Universitas Bina Darma).

- Meliyanti, E., & Fatmasari, F. (2022, October). PENGUKURAN TINGKAT KEPUASAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK (SISFO) UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS). In *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS)* (Vol. 4, No. 2, pp. 322-330).
- Muliani, M. D., Aknuranda, I., & Rusydi, A. N. (2020). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Human Centered Design (HCD)(Studi Kasus: SMP Islam Sabilurrosyad Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2772-2781.
- Muliani, M. D., Aknuranda, I., & Rusydi, A. N. (2020). Perancangan Antarmuka Pengguna Sistem Informasi Penilaian Kinerja Guru Menggunakan Human Centered Design (HCD)(Studi Kasus: SMP Islam Sabilurrosyad Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(9), 2772-2781.
- Norhan, L., & Sukmawardana, N. (2023). Perancangan Aplikasi Pengelolaan Dan Evaluasi Kinerja Pegawai Paud Ar-Rosyidin Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 1(1), 27-32. DOI: <https://doi.org/10.51920/jurminsi.v1i1.111>.
- Pradana, N. D., Wijoyo, S. H., & Perdanakusuma, A. R. (2020). Evaluasi Usability dan Rekomendasi Perbaikan pada Aplikasi E-Kinerja Kabupaten Kediri menggunakan Metode Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(4), 1265-1272.
- Pressman, R. S. (2012). *Rekayasa perangkat lunak: pendekatan praktisi*.
- Siswanto, S. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Korelasional*. Klaten: Bossscript.
- Soejono, A. W., Setyanto, A., & Sofyan, A. F. (2018). Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website UNRIYO). *Respati*, 13(1). DOI: <https://doi.org/10.35842/jtir.v13i1.213>.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. *Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research and Treatment*. New York: Plenum Press, Yudistira P, Chandra.
- Wantania, L. J., Hidayanto, A. N., Ruldeviyani, Y., & Kurnia, S. (2021, March). Analysis of user satisfaction factors of E-Kinerja application as utilization of the paperless office system: A case study in regional civil service agency, North Sulawesi province. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 700, No. 1, p. 012011). IOP Publishing. DOI: <https://doi.org/10.1088/1755-1315/700/1/012011>.
- Yahya, A. I. N., & Prehanto, D. R. (2022). Analisis User Interface dan User Experience Menggunakan Metode Heuristic Evaluation pada Aplikasi My FirstMedia. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(3), 61-70.