

EVALUASI APLIKASI SIMPEG KUMHAM MENGGUNAKAN METODE WEBSITE USABILITY EVALUATION TOOL (WEBUSE)

Achmad Ainul Yakin, Rachman Komarudin

Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, Jakarta Timur 13620, Indonesia

11230270@nusamandiri.ac.id

ABSTRAK

Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) merupakan platform digital yang dirancang untuk mengelola data kepegawaian secara terpadu. Aplikasi ini memiliki berbagai fungsi, termasuk pengelolaan data pribadi pegawai, riwayat pekerjaan, penggajian, kenaikan pangkat, hingga pengurusan pensiun. Berdasarkan definisi dari International Organization for Standardization (ISO), usability adalah tingkat kemampuan suatu produk untuk digunakan oleh pengguna tertentu dalam mencapai tujuannya secara efektif, efisien, dan memuaskan. Evaluasi usability pada Simpeg Kumham dilakukan menggunakan metode WEBUSE, yang bertujuan mengukur tingkat kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa semua komponen Simpeg Kumham telah memenuhi standar yang sangat baik, dengan rincian skor sebagai berikut: Content, Organization, and Readability mendapat skor 0,80 (kategori "Excellent"), Navigation and Links mendapat skor 0,84 (kategori "Excellent"), User Interface Design mendapat skor 0,80 (kategori "Excellent"), dan Performance and Effectiveness mendapat skor 0,86 (kategori "Excellent"). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Simpeg Kumham memiliki tingkat usability yang sangat baik, sehingga mampu memenuhi kebutuhan penggunaannya secara optimal.

Kata kunci : *evaluasi, aplikasi, simpeg, webuse.*

1. PENDAHULUAN

Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) adalah platform digital yang dirancang untuk mempermudah pengelolaan data kepegawaian di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM. Simpeg Kumham menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengelolaan informasi pegawai secara lebih efektif dan efisien, mencakup data pribadi pegawai, riwayat pekerjaan, penggajian, kenaikan pangkat, dan pengurusan pensiun. Selain itu, sistem ini juga mendukung otomatisasi dalam berbagai proses administrasi kepegawaian, sehingga memungkinkan penghematan waktu dan sumber daya yang signifikan.[1]

Salah satu keunggulan utama Simpeg Kumham adalah kemampuannya untuk mengurangi kesalahan yang sering terjadi akibat pengelolaan data secara manual. Dengan adanya sistem ini, proses yang dulunya memerlukan input manual dari petugas kini dapat dilakukan secara otomatis, mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pencatatan informasi pegawai. Hal ini tidak hanya memastikan keakuratan data, tetapi juga mempercepat alur kerja administrasi kepegawaian di Kementerian Hukum dan HAM.[2]

Simpeg Kumham juga memiliki kemampuan untuk memantau dan mengelola berbagai aspek penting terkait pegawai secara real-time, seperti riwayat karir, status penggajian, dan proses kenaikan pangkat. Dengan adanya fitur ini, setiap perubahan atau pembaruan dalam data pegawai dapat langsung tercatat dan dipantau, memudahkan pengelolaan yang lebih transparan dan terorganisir.

Dengan segala kemudahan dan efisiensi yang ditawarkan, Simpeg Kumham tidak hanya berperan dalam meningkatkan produktivitas dan kinerja administrasi kepegawaian, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pegawai dalam mengelola berbagai kebutuhan administrasi mereka. Sistem ini mencerminkan komitmen Kementerian Hukum dan HAM dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan kerja yang lebih efisien dan efektif.

Simpeg Kumham biasanya digunakan oleh staf administrasi kepegawaian di lingkup Kementerian untuk memproses dan memantau berbagai aspek terkait status dan perkembangan pegawai.

Meskipun Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) belum pernah dilakukan studi kasus terkait evaluasi usability-nya, International Organization for Standardization (ISO) mendefinisikan usability sebagai sejauh mana suatu produk dapat dimanfaatkan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan mereka secara efektif, efisien, dan memuaskan dalam konteks penggunaan yang ditentukan. Definisi ini merujuk pada standar ISO 9241-11. [3].

Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengevaluasi keunggulan dan pentingnya penerapan teknologi informasi dalam menciptakan sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Studi ini dilakukan dengan menganalisis dan mengevaluasi sistem informasi yang telah diintegrasikan ke dalam perangkat smartphone pengguna, khususnya aplikasi Mobile JKN (aplikasi BPJS Kesehatan). Analisis tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan sistem yang digunakan oleh

pengguna dengan mengukur tingkat kegunaannya melalui metode Use Questionnaire.[4]

Penelitian selanjutnya membahas evaluasi terhadap website Pengadilan Negeri Prabumulih menggunakan Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). Proses evaluasi dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna untuk menilai kualitas setiap aspek usability pada website tersebut. Hasil dari kuesioner kemudian dianalisis dan dihitung guna menghasilkan rekomendasi serta solusi yang dapat meningkatkan penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap website Pengadilan Negeri Prabumulih.[5]

Dalam industri perhotelan, penggunaan aplikasi Hospitality bukanlah hal baru, karena telah diadopsi oleh sebagian besar hotel. Penelitian ini menganalisis aplikasi tersebut menggunakan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE). Hasil analisis menunjukkan nilai usability pada aspek Content, Organization, and Readability sebesar 0,79, yang masuk dalam kategori “Good”. Pada aspek Navigation and Links, diperoleh nilai 0,78, juga termasuk dalam kategori “Good”. Sementara itu, aspek User Interface Design memperoleh skor 0,86 yang dikategorikan “Excellent”, dan aspek Performance and Effectiveness mendapatkan skor 0,85, juga termasuk dalam kategori “Excellent”. [6].

Berdasarkan penelitian sebelumnya, dilakukan analisis untuk mengidentifikasi potensi permasalahan pada aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham), baik dari segi efektivitas maupun efisiensi yang dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengguna. Untuk mengungkap permasalahan tersebut, diperlukan evaluasi usability pada aplikasi Simpeg dengan menggunakan pendekatan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE).[7]

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Usability

Usability merujuk pada sejauh mana suatu produk, sistem, atau antarmuka pengguna dapat digunakan secara efektif, efisien, dan memuaskan oleh pengguna dalam situasi tertentu. Dalam konteks aplikasi *mobile*, *usability* merujuk pada seberapa baik pengguna dapat menggunakan dan berinteraksi dengan aplikasi tersebut [8].

Secara lebih rinci, pengertian *usability* mencakup tiga dimensi utama [9]:

a. Efektivitas

Sejauh mana pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan menggunakan aplikasi. Aplikasi yang efektif memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas yang diinginkan dengan mudah dan tanpa hambatan. [10]

b. Efisiensi

Seberapa cepat dan mudah pengguna dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam aplikasi. Aplikasi yang efisien meminimalkan waktu dan usaha yang dibutuhkan oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka.[11]

c. Kepuasan Pengguna

Sejauh mana pengguna merasa puas dengan pengalaman menggunakan aplikasi. Kepuasan pengguna dipengaruhi oleh berbagai faktor termasuk antarmuka yang intuitif, respons yang cepat, dan kemampuan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna.[12]

Dengan memperhatikan ketiga dimensi tersebut, pengembang aplikasi dapat merancang dan menguji aplikasi mereka untuk memastikan bahwa pengguna memiliki pengalaman yang baik dan memuaskan saat menggunakan aplikasi tersebut. Dengan meningkatkan *usability*, aplikasi *mobile* dapat menjadi lebih efektif dalam mencapai tujuan bisnis mereka dan lebih disukai oleh pengguna. [13]

2.2. Usability Aplikasi

Usability aplikasi mengacu pada sejauh mana aplikasi dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan mereka dengan mudah dan efisien. Hal ini mencakup berbagai aspek dalam desain dan fungsionalitas aplikasi yang mempengaruhi pengalaman pengguna secara keseluruhan. [14]. Beberapa faktor penting dalam *usability* aplikasi meliputi [15]:

a. Navigasi yang Intuitif

Antarmuka pengguna (UI) harus dirancang agar mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Navigasi yang sederhana dan intuitif memungkinkan pengguna untuk dengan cepat menemukan fitur yang diperlukan.

b. Responsif dan Cepat

Aplikasi harus memberikan tanggapan yang cepat terhadap tindakan pengguna. Pengguna tidak boleh merasa frustrasi karena aplikasi lambat atau tidak responsif.

c. Konsistensi

Desain dan perilaku aplikasi harus konsisten di seluruh *platform* dan fitur-fiturnya. Ini membantu pengguna merasa familiar dan nyaman saat menggunakan aplikasi.

d. Keterbacaan dan Keterlihatan

Teks dan elemen grafis dalam aplikasi harus mudah dibaca dan terlihat dengan jelas, terutama pada layar perangkat *mobile* yang terbatas.

e. Pengaturan yang Fleksibel

Aplikasi sebaiknya memberikan opsi untuk menyesuaikan pengaturan sesuai dengan preferensi pengguna, seperti ukuran teks, tema antarmuka, dan notifikasi.

f. Pemberian Umpan Balik yang Jelas

Aplikasi harus memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna, misalnya dengan memberikan pesan kesalahan yang informatif atau konfirmasi setelah suatu tindakan.

g. Optimalisasi untuk Berbagai Perangkat

Aplikasi harus dioptimalkan untuk berbagai jenis perangkat *mobile* dan ukuran layar yang berbeda,

sehingga pengalaman pengguna tetap konsisten di berbagai *platform*.

h. Uji Pengguna

Melakukan pengujian dengan pengguna sesungguhnya dapat membantu mengidentifikasi masalah usability yang mungkin terlewatkan selama proses pengembangan aplikasi.

2.3. Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)

Penelitian ini mengadopsi metode Web Usability Evaluation Tool (WEBUSE) sebagai alat untuk mengevaluasi usability atau kegunaan dari aplikasi atau situs web yang dievaluasi. WEBUSE merupakan metode berbasis kuesioner yang memungkinkan pengguna untuk memberikan penilaian terhadap berbagai aspek kegunaan situs web atau aplikasi yang diuji. Dengan menggunakan kuesioner, pengguna dapat memberikan feedback yang lebih terstruktur mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan aplikasi, serta mengidentifikasi area-area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas dan efektivitasnya.

Metode WEBUSE membagi penilaian usability ke dalam beberapa kategori utama yang masing-masing berfokus pada aspek-aspek penting dalam desain dan pengalaman pengguna. Kategori-kategori ini adalah Content, Organization, and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness.

a. Content, Organization, and Readability

Kategori ini mengevaluasi sejauh mana konten yang ada pada situs web atau aplikasi disusun dengan baik dan mudah dipahami oleh pengguna. Hal ini mencakup kejelasan dan kelengkapan informasi yang disajikan, serta bagaimana informasi tersebut diorganisir agar mudah ditemukan. Sebuah aplikasi atau situs web yang baik harus memastikan bahwa konten yang disajikan tidak hanya relevan tetapi juga mudah diakses dan dimengerti oleh pengguna.

b. Navigation and Links

Dalam kategori ini, penilaian difokuskan pada kemudahan navigasi situs atau aplikasi. Pengguna perlu dapat menemukan informasi atau fitur yang mereka cari dengan cepat dan mudah. Desain yang intuitif sangat penting, di mana menu dan tautan yang ada harus jelas dan mudah diikuti. Jika navigasi tidak efektif, pengguna dapat merasa frustrasi dan kesulitan dalam mengakses fitur yang mereka butuhkan, yang pada akhirnya dapat menurunkan tingkat kepuasan pengguna.

c. User Interface Design

Kategori ini menilai desain antarmuka pengguna (UI) secara keseluruhan. UI yang baik tidak hanya enak dilihat, tetapi juga mempermudah interaksi pengguna dengan aplikasi. Evaluasi mencakup elemen-elemen seperti tata letak, warna, tipografi, serta konsistensi dalam desain. Desain yang konsisten dan menarik dapat meningkatkan kenyamanan pengguna dalam menggunakan

aplikasi, sementara desain yang buruk dapat membuat pengguna merasa bingung atau kesulitan dalam berinteraksi.

d. Performance and Effectiveness

Penilaian dalam kategori ini berfokus pada seberapa baik aplikasi atau situs web bekerja dalam memberikan hasil yang diinginkan oleh pengguna. Kecepatan, ketepatan, dan keandalan aplikasi menjadi faktor penentu. Aplikasi yang lambat atau sering mengalami gangguan dapat sangat mengurangi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penting bagi pengembang untuk memastikan bahwa aplikasi atau situs web berfungsi dengan baik dan memberikan respons yang cepat untuk meningkatkan efektivitasnya.

Dengan pendekatan ini, penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai seberapa baik aplikasi atau situs web dalam memenuhi ekspektasi pengguna dan membantu pengembang dalam membuat keputusan berbasis data untuk perbaikan lebih lanjut. [5]

Langkah-langkah dalam pengujian usability menggunakan metode WEBUSE adalah sebagai berikut:

- Menentukan aplikasi yang akan dievaluasi.
- Responden mengisi seluruh pertanyaan yang ada dalam kuesioner.
- Menilai setiap jawaban responden untuk setiap pertanyaan, kemudian mengakumulasi hasilnya untuk setiap kategori usability.
- Poin untuk setiap kategori usability dihitung berdasarkan nilai rata-rata dari masing-masing kategori.
- Poin usability untuk situs web dihitung sebagai nilai rata-rata dari semua kategori.
- Tingkat usability ditentukan berdasarkan nilai usability yang diperoleh.

Tabel 1. Nilai Merit

No	Pilihan	Merit
1	Sangat tidak setuju	0
2	Tidak setuju	0,25
3	Netral	0,5
4	Setuju	0,75
5	Sangat setuju	1

Sumber : [5]

Kemudian merit diakumulasi berdasarkan 5 kategori *usability*. Nilai rata-rata untuk setiap kategori dianggap sebagai poin *usability* untuk setiap kategori.

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]} \quad (1)$$

Hasil dari semua poin *usability* adalah nilai rata-rata dari ke empat kategori nantinya disimpulkan menjadi level *usability* tersebut berikut tabel hubungan poin *usability* dengan *level usability*.

Tabel 2. Level merit

No	Poin,x	Level usability
1	$0 \leq x \leq 0.2$	Bad
2	$0.2 < x \leq 0.4$	Poor
3	$0.4 < x \leq 0.6$	Moderate
4	$0.6 < x \leq 0.8$	Good
5	$0.8 < x \leq 1.0$	Excellent

Sumber : [5]

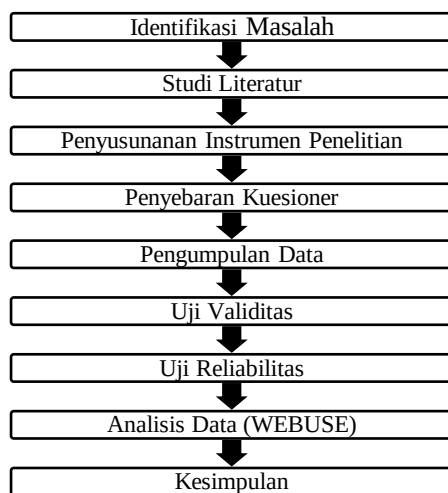
Dari tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa:

- Jika poin x lebih besar atau sama dengan 0, dan kurang dari atau sama dengan 0.2, maka level usability adalah *Bad*.
- Jika poin x lebih besar dari 0.2, dan kurang dari atau sama dengan 0.4, maka level usability adalah *Poor*.
- Jika poin x lebih besar dari 0.4, dan kurang dari atau sama dengan 0.6, maka level usability adalah *Moderate*.
- Jika poin x lebih besar dari 0.6, dan kurang dari atau sama dengan 0.8, maka level usability adalah *Good*.
- Jika poin x lebih besar dari 0.8, dan kurang dari atau sama dengan 1.0, maka level usability adalah *Excellent*.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Proses Penelitian

Proses penelitian ini mengevaluasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) dengan menggunakan pendekatan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) sebagai berikut:



Gambar 1. Proses Penelitian [16]

Berdasarkan proses penelitian di atas, tahapan penelitian evaluasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) menggunakan pendekatan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) dijelaskan sebagai berikut:

a. Identifikasi Masalah

Tahap ini melibatkan identifikasi masalah yang akan dibahas terkait evaluasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) menggunakan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE).

b. Studi Literatur

Pada tahap ini, dilakukan pencarian informasi dari berbagai sumber tertulis, baik buku, arsip, majalah, artikel, jurnal, maupun dokumen relevan lainnya, baik yang berasal dari media offline maupun online. Informasi yang diperoleh dari studi literatur ini digunakan untuk memperkuat argumen-argumen dalam penyusunan skripsi ini.

c. Penyusunan Instrumen Penelitian

Peneliti menyusun kuesioner (angket) yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dari responden berdasarkan pendekatan metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE) yang diperoleh dari referensi studi literatur.

d. Pengumpulan Data

• Populasi dan Sampel

Pengumpulan sampel dilakukan berdasarkan populasi yang telah ditentukan sebelumnya.

• Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian ditentukan dengan menggunakan kuesioner, yang dibagi menjadi dua bagian: identitas sumber data dan kuantitatif. Data kuantitatif dikumpulkan dari pengguna aplikasi Simpeg di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) dan disusun dalam satu bundel untuk disebarakan kepada responden.

• Pengujian Instrumen

Pada tahap ini, instrumen yang digunakan diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

e. Analisis Data

Data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil penelitian dan teori yang relevan dengan metode pendekatan Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE).

f. Kesimpulan

Kesimpulan ditarik berdasarkan analisis data dan memeriksa apakah hasilnya sesuai dengan tujuan penelitian, serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

3.2. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah angket/kuesioner yang berisi pertanyaan-pertanyaan dengan kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan atau skala penilaian (rating scale). Kuesioner ini disebarakan kepada sampel dari populasi, yaitu pengguna aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham).

Kuesioner tersebut terdiri dari 24 pertanyaan, yang cukup untuk mengukur nilai aspek usability

seperti Content, Organization and Readability, Navigation and Links, User Interface Design, serta Performance and Effectiveness.

3.3. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner melalui media survei untuk memperoleh informasi. Media survei yang digunakan adalah Google Form. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok mengenai fenomena sosial. Skala ini bersifat kontinum bipolar, dengan angka rendah di ujung kiri yang menggambarkan jawaban negatif, dan angka tinggi di ujung kanan yang menunjukkan jawaban positif. Skala Likert dirancang untuk memudahkan responden memberikan jawaban pada berbagai tingkatan untuk setiap pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner.

Data mengenai dimensi dari variabel-variabel yang dianalisis dalam penelitian ini dikumpulkan dari responden menggunakan skala 1 hingga 5, menghasilkan data ordinal yang diberi skor.

3.4. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah para pengguna aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham).

3.5. Sampling Penelitian

Dalam penelitian ini populasi diambil berdasarkan jumlah pengguna yang melakukan download Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) sampai dengan September 2024 sebanyak kurang lebih 10.000 pownload yang dijadikan populasi.

Berdasarkan jumlah populasi 10.000 tersebut maka digunakan metode pengambilan sampel *slovin* untuk mendapatkan jumlah respondennya. Metode pengambilan sampel *slovin* yaitu sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (2)$$

Keterangan :

- n = Ukuran sample
N = Ukuran Populasi
e = Persen kelonggaran ketidaktelitian karena kesalahan pengambilan sampel sebesar 10%

$$n = \frac{10.000}{1+10.000(0,1)^2} \quad (3)$$

$$n = \frac{10.000}{1+10.000(0,01)} \quad (4)$$

$$n = \frac{10.000}{1+100} \quad (5)$$

$$n = \frac{10.000}{101} \quad (6)$$

$$n = 99$$

Dari perhitungan sampel diatas didapat hasil pengukuran sampel sebesar 99 sampel.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Aplikasi Simpeg Kumham

Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham) adalah platform digital yang dirancang untuk mengelola data kepegawaian secara terpadu dan efisien. Simpeg ini mendukung proses administrasi kepegawaian, termasuk pengelolaan data pegawai, karier, gaji, penilaian kinerja, mutasi, hingga pensiun.

Fitur Utama Simpeg Kumham:

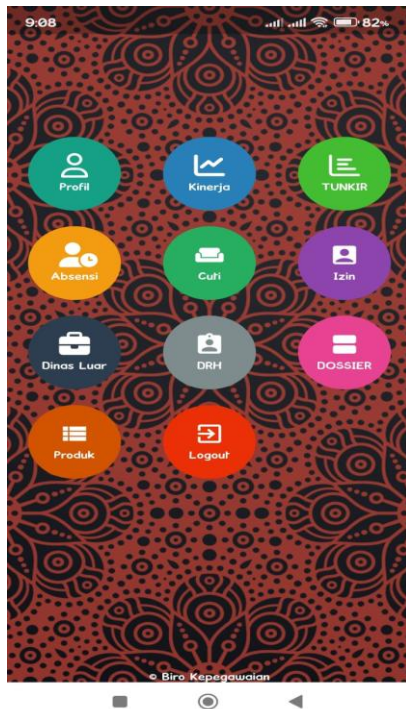
- Manajemen Data Pegawai:
 - Menyimpan informasi personal pegawai, seperti data identitas, pendidikan, riwayat pekerjaan, dan jabatan.
 - Pemutakhiran data secara berkala untuk memastikan keakuratan informasi.
- Manajemen Karier:
 - Pengelolaan riwayat kenaikan pangkat dan jabatan.
 - Pencatatan pelatihan dan pengembangan kompetensi pegawai.
- Penilaian Kinerja:
 - Sistem penilaian berbasis kinerja yang terintegrasi dengan SKP (Sasaran Kinerja Pegawai).
 - Monitoring dan evaluasi untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia.
- Mutasi dan Promosi:
 - Proses mutasi pegawai secara transparan.
 - Rekomendasi promosi berdasarkan kinerja dan kompetensi.
- Integrasi dengan Sistem Lain:
 - Terhubung dengan sistem lain seperti e-Performance, e-Lapkin, dan aplikasi pendukung lainnya di lingkungan Kumham.
 - Integrasi dengan data Badan Kepegawaian Negara (BKN) melalui e-PUPNS.
- Layanan Mandiri:
 - Portal layanan mandiri untuk pegawai, memungkinkan mereka mengakses informasi pribadi, mengajukan cuti, atau melihat riwayat gaji.
- Keamanan dan Kerahasiaan:
 - Penggunaan enkripsi data dan kontrol akses yang ketat untuk melindungi informasi pegawai.

Manfaat Simpeg Kumham

- Efisiensi: Mempercepat proses administrasi kepegawaian dan mengurangi penggunaan dokumen fisik.
- Akurasi: Mengurangi potensi kesalahan dalam pengelolaan data.
- Transparansi: Membuka akses informasi kepegawaian kepada pegawai secara langsung.
- Pengambilan Keputusan: Mendukung pimpinan dalam mengambil keputusan berbasis data yang akurat.

Sistem ini menjadi salah satu upaya digitalisasi untuk meningkatkan kualitas layanan administrasi kepegawaian di lingkungan Kementerian Hukum dan HAM, sejalan dengan agenda reformasi birokrasi dan tata kelola pemerintahan yang baik.

Berikut adalah tampilan Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kumham)



Gambar 2. Aplikasi Simpeg Kumham

4.2. Uji Validitas

Uji validitas berguna untuk mengetahui kebenaran atau kesesuaian angket yang peneliti gunakan untuk memperoleh data dari para responden. Uji Validitas *Product Momen Pearson Correlation* menggunakan prinsip mengkorelasikan atau menghubungkan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dalam penelitian.

Sebelum dilakukan pengujian validitas terlebih dahulu ditentukan taraf nyata (α) yaitu 5% atau 0,05 dan statistik uji yang digunakan adalah (*rho-Spearman*).

Nilai kritis = nilai tabel, dimana $n = 99$ r tabel, = $r_{\alpha; (n-2)} = r_{0,05; (97)} = 0,200$. Tebel berikut merupakan salah satu aspek dari hasil dari pengujian.

Tabel 3. Perbandingan Hasil Uji Validitas Untuk Content, Organization and Readability/ Variabel X1

No	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keputusan
1	Item 1	0,724	0,200	Valid
2	Item 2	0,868	0,200	Valid
3	Item 3	0,782	0,200	Valid
4	Item 4	0,619	0,200	Valid
5	Item 5	0,646	0,200	Valid
6	Item 6	0,512	0,200	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

Tabel ini menyajikan hasil uji validitas untuk enam item dalam kuesioner, menggunakan analisis korelasi Pearson (r Hitung). Berikut penjelasan rinci:

a. Kolom dalam Tabel

- No: Nomor urut item.
- Variabel: Item dalam kuesioner yang diuji validitasnya (Item 1 hingga Item 6).
- r Hitung: Nilai korelasi antara skor masing-masing item dengan skor total variabel.
- r Tabel: Nilai kritis dari tabel distribusi r Pearson pada tingkat signifikansi tertentu (misalnya, $p = 0.05$) dan jumlah sampel ($N = 99$).

Dalam tabel ini, r Tabel = 0,200.

- Keputusan: Menunjukkan apakah item dianggap valid atau tidak berdasarkan perbandingan antara r Hitung dan r Tabel.

b. Kriteria Validitas

Sebuah item dianggap valid jika nilai r Hitung $\geq r$ Tabel.

Jika r Hitung lebih besar atau sama dengan 0,200, maka item tersebut mampu mengukur variabel yang dimaksud secara signifikan.

c. Interpretasi Tiap Item

- Item 1: Nilai r Hitung = 0,724, lebih besar dari r Tabel = 0,200, sehingga valid.
- Item 2: Nilai korelasi r Hitung = 0,868, menunjukkan hubungan yang sangat kuat dan signifikan dengan skor total. Item ini valid.
- Item 3: Nilai r Hitung = 0,782, lebih besar dari r Tabel, sehingga valid.
- Item 4: Nilai r Hitung = 0,619, menunjukkan hubungan yang cukup kuat dengan skor total, dan valid.
- Item 5: Nilai r Hitung = 0,646, valid.
- Item 6: Nilai r Hitung = 0,512, yang meskipun lebih kecil dibanding item lain, masih lebih besar dari r Tabel dan dianggap valid.

d. Kesimpulan Umum

Semua item (Item 1 hingga Item 6) memiliki nilai r Hitung $\geq r$ Tabel (0,200), sehingga seluruhnya dinyatakan valid.

Artinya, keenam item dalam kuesioner tersebut mampu secara signifikan mengukur aspek atau variabel yang diteliti.

Item 2 memiliki nilai korelasi tertinggi (r Hitung = 0,868), menunjukkan kontribusi terbesar dalam mengukur konstruk.

Item 6 memiliki korelasi terendah (r Hitung = 0,512), tetapi tetap valid.

Karena semua item valid, kuesioner dapat digunakan tanpa revisi. Namun, jika ingin meningkatkan kekuatan instrumen, dapat dilakukan evaluasi lebih lanjut pada item dengan nilai korelasi lebih rendah (seperti Item 6) untuk memastikan relevansi atau memperbaiki formulasi pertanyaan.

Demikian pula, pengujian telah dilakukan pada variabel Navigation and Links, User Interface Design, dan Performance and Effectiveness, yang

menunjukkan hasil yang valid. Oleh karena itu, pengujian berikutnya dilanjutkan dengan uji reliabilitas.

4.3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode Alpha Cronbach untuk menentukan tingkat konsistensi suatu instrumen penelitian, seperti kuesioner atau angket. Reliabilitas menggambarkan sejauh mana instrumen tersebut memberikan hasil yang konsisten jika digunakan berulang kali dalam kondisi yang sama.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas ini adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Alpha Cronbach $> 0,60$, maka instrumen dinyatakan reliabel atau konsisten.
- Jika nilai Alpha Cronbach $< 0,60$, maka instrumen dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

Hasil uji reliabilitas ini menjadi acuan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan mampu menghasilkan data yang dapat dipercaya dan stabil.

Tabel 4. Perbandingan Hasil Pengujian Reliabilitas Masing-Masing Variabel

No	Variabel	Nilai Croanbach's Alpha	r Tabel	Keterangan
1	Hasil Uji Variabel Reliabilitas <i>Content, Organization and Readability</i>	0,786	0,60	Reliable
2	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Navigation and Links</i>	0,745	0,60	Reliable
3	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>User Interface Design</i>	0,763	0,60	Reliable
4	Hasil Uji Reliabilitas Variabel <i>Performance and Effectiveness</i>	0,756	0,60	Reliable

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

Berdasarkan tabel di 6, diketahui bahwa nilai alpha hasil uji reliabilitas untuk variabel *Content, Organization, and Readability* adalah 0,786. Untuk variabel *Navigation and Links*, nilai alpha reliabilitas tercatat sebesar 0,745, sedangkan untuk variabel *User Interface Design*, nilai alpha mencapai 0,763. Sementara itu, variabel *Performance and Effectiveness* memiliki nilai alpha sebesar 0,756. Seluruh nilai alpha tersebut lebih besar dari r tabel sebesar 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua variabel tersebut reliabel.

Tabel 5. Total Nilai Rekapitulasi Jawaban

No	Variabel	SS	S	CS	TS	STS	Total Nilai
1	Content, organization and readability	249	228	92	25	0	594
2	Navigation and links	284	212	74	24	0	594
3	User interface design	287	212	81	14	0	594
4	Performance and effectiveness	289	205	86	14	0	594

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

Kuesioner WEBUSE memiliki nilai *range* yang disebut dengan merit yang mewakili setiap jawaban pada kuesioner dan mempresentasikan baik tidaknya *level usability* yang dimiliki sebuah situs. Nilai merit tersebut kemudian akan diakumulasikan berdasarkan kategori evaluasi *usability* WEBUSE untuk mendapatkan *mean value* yang kemudian dianggap sebagai *point usability* untuk setiap kategori.

Dari hasil perhitungan *point usability* dapat mengetahui seberapa baik tingkatan *usability* yang dimiliki setiap kategori pada evaluasi WEBUSE dengan hubungan *point usability* dan *level usability*. Berikut hasil *point usability* pada skripsi ini:

4.5. Point Usability Content, Organization, and Readability

Point usability Content, Organization, and Readability ditampilkan pada tabel dan perhitungan berikut ini:

4.4. Analisis Data Dengan Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE)

Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian dan diperoleh bahwa instrumen telah *valid* dan reliabel maka selanjutnya dilakukan pengujian Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) dengan menggunakan *Website Usability Evaluation Tool* (WEBUSE). Untuk total nilai dari hasil rekapitulasi jawaban responden yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 6. Jumlah Merit Content, Organization, and Readability

Indikator	SS	S	CS	TS	STS	Jumlah Merit
Item 1	40,00	30,00	9,00	0,25	0,00	79,25
Item 2	40,00	29,25	6,50	1,75	0,00	77,50
Item 3	39,00	29,25	7,50	1,50	0,00	77,25
Item 4	39,00	33,00	6,50	0,75	0,00	79,25
Item 5	45,00	28,50	5,50	1,25	0,00	80,25
Item 6	46,00	21,00	11,00	0,75	0,00	78,75
Jumlah Merit						472,25

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

$$x = \frac{472,25}{594}$$

$$x = 0,80$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka didapatkan hasil *point usability* sebesar 0,80 dan termasuk kedalam kategori “Excellent”.

4.6. Point Usability Navigation and Links

Point usability Navigation and Links ditampilkan pada tabel dan perhitungan berikut ini:

Tabel 7. Jumlah Merit Navigation and Links

Indikator	SS	S	CS	TS	STS	Jumlah Merit
Item 7	43,00	29,25	8,50	0,25	0,00	81,00
Item 8	51,00	25,50	6,00	0,75	0,00	83,25
Item 9	52,00	24,00	6,50	0,75	0,00	83,25
Item 10	55,00	23,25	6,50	0,25	0,00	85,00
Item 11	45,00	26,25	8,50	0,75	0,00	80,50
Item 12	56,00	18,75	9,00	0,25	0,00	84,00
Jumlah Merit						497,00

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

$$x = \frac{497,00}{594}$$

$$x = 0,84$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka didapatkan hasil *point usability* sebesar 0,84 dan termasuk kedalam kategori “Excellent”.

4.7. Point Usability User Interface Design

Point usability User Interface Design ditampilkan pada tabel dan perhitungan berikut ini:

Tabel 8. Jumlah Merit User Interface Design

Indikator	SS	S	CS	TS	STS	Jumlah Merit
Item 13	48,00	24,75	8,50	0,50	0,00	81,75
Item 14	41,00	27,75	7,00	2,00	0,00	77,75
Item 15	37,00	33,75	6,50	1,25	0,00	78,50
Item 16	40,00	34,50	5,50	0,50	0,00	80,50
Item 17	42,00	26,25	8,50	1,50	0,00	78,25
Item 18	43,00	27,75	7,00	1,50	0,00	79,25
Jumlah Merit						476,00

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

$$x = \frac{476,00}{594}$$

$$x = 0,80$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka didapatkan hasil *point usability* sebesar 0,79 dan termasuk kedalam kategori “Excellent”.

4.8. Point Usability Performance and Effectiveness

Point usability Performance and Effectiveness ditampilkan pada tabel dan perhitungan berikut ini:

Tabel 9. Jumlah Merit Performance and Effectiveness

Indikator	SS	S	CS	TS	STS	Jumlah Merit
Item 19	47,00	27,75	7,00	0,50	0,00	82,25
Item 20	52,00	27,00	4,00	1,00	0,00	84,00
Item 21	55,00	24,75	4,50	0,75	0,00	85,00
Item 22	62,00	20,25	5,00	0,25	0,00	87,50
Item 23	50,00	27,75	5,50	0,50	0,00	83,75
Item 24	62,00	20,25	5,00	0,25	0,00	87,50
Jumlah Merit						510,00

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

$$x = \frac{[\sum(\text{Merit untuk semua pertanyaan pada kategori})]}{[\text{Jumlah pertanyaan}]}$$

$$x = \frac{510,00}{594}$$

$$x = 0,86$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas maka didapatkan hasil *point usability* sebesar 0,85 dan termasuk kedalam kategori “Excellent”.

Tabel 10. Point Usability Masing-Masing Variabel

No	Variabel (x)	Nilai Point Usability	Kategori
1	Variabel Content, Organization and Readability	0,80	Excellent
2	Variabel Navigation and Links	0,84	Excellent
3	Variabel User Interface Design	0,80	Excellent
4	Variabel Performance and Effectiveness	0,86	Excellent

Sumber : Hasil Pengolahan Data (2024)

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi usability menggunakan metode WEBUSE, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian (Simpeg) memiliki tingkat usability yang sangat baik dan layak digunakan sesuai dengan standar aplikasi pada umumnya. Hal ini dibuktikan dengan skor pada berbagai aspek yang dinilai, yaitu Content, Organization, and Readability yang memperoleh skor 0,80, Navigation and Links dengan skor 0,84, User Interface Design dengan skor 0,80, serta Performance and Effectiveness dengan skor tertinggi, yaitu 0,86. Seluruh skor tersebut masuk dalam kategori "Excellent," yang menandakan bahwa aplikasi Simpeg memiliki kualitas usability yang unggul di semua aspek yang dinilai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Febrianti and N. Nurlaila, “Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) di Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Utara,” *J. Ris. Akunt.*, vol. 2, no. 2, pp. 10–21, 2024, doi: 10.54066/jura-itb.v2i2.1690.
- [2] R. H. Samauna, H. Cangara, and A. Arianto, “Analisis Penerapan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Dalam Pengelolaan Administrasi Kepegawaian (Studi

- Kasus Pada Kantor LAPAS Perempuan Kelas III Mamuju),” *Jurnal Diskurs. Islam*, vol. 12, no. 1, pp. 106–126, 2024, doi: 10.33087/jiubj.v22i3.2509.
- [3] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, “Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit),” *Juisi*, vol. 02, no. 01, pp. 49–55, 2016.
- [4] B. O. Lubis, A. Salim, and J. Jefa, “Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire,” *J. SAINTEKOM*, vol. 10, no. 1, p. 65, 2020, doi: 10.33020/saintekom.v10i1.131.
- [5] D. Wiratama and F. Fatmasari, “Evaluasi Usability Website Pengadilan Negeri Prabumulih Menggunakan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE),” *J. Teknol. Inform. dan Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 87–100, 2022.
- [6] F. E. Schadu, I. Carolina, A. Haidir, B. O. Lubis, and L. S. Marita, “Evaluasi Aplikasi Hospitality pada Hotel dengan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE),” *J. Teknol. Inform. dan Komput. MH. Thamrin*, vol. 9, no. 1, pp. 361–375, 2023.
- [7] A. R. Mutaqin, A. Rusman, B. O. Lubis, and K. Ramanda, “Evaluasi Usability Website Seller Pada Online Marketplace Dengan Pendekatan Metode Webuse,” *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 8, no. 1, p. 1, 2024, doi: 10.31000/jika.v8i1.9597.
- [8] R. A. A. Pratama, Mahmud, Y. Aprizal, Syafrandi, and E. Setiawan, “Pengujian Tingkat Usability Pada Penggunaan Aplikasi Android PalComTech Online Learning dengan Metode PACMAD,” *BULLET J. Multidisiplin Ilmu*, vol. 2, no. 1, pp. 92–103, 2023.
- [9] I. Safi’i, K. Candra Brata, and H. Muslimah Az-Zahra, “Evaluasi Usability dan Perbaikan Antarmuka Pengguna Aplikasi Malang e-Policing dengan Pendekatan Human Centered Design,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 9, pp. 3037–3046, 2020.
- [10] J. I. Sianturi, G. Taufik, B. O. Lubis, and D. Laraswati, “Technology Acceptance Model Untuk Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Dompot Digital Dana Di Kota Bekasi,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 6, pp. 12794–12800, 2024.
- [11] T. Ariestiani, M. A. B. Aji, and B. O. Lubis, “Evaluasi Usability Bni Life Mobile Dengan Pendekatan Metode Website Usability Evaluation Tool (WEBUSE),” *J. INTEK*, vol. 7, no. November, pp. 35–44, 2024.
- [12] N. Alberto, Hendri, I. A. Sobari, W. Widiati, and B. O. Lubis, “Analisis Usability Testing Website Agung Sedayu Group Dengan Metode Use Questionnaire Dan IPA,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 6, pp. 12691–12698, 2024.
- [13] W. Gunawan, B. Oloan Lubis, D. Oscar, and A. Salim, “Analisis Pengukuran Usability Aplikasi DAPODIK Kabupaten Karawang Dengan Metode Use Questionnaire Dan IPA,” *Jtsi*, vol. 5, no. 1, pp. 119–132, 2024.
- [14] A. Miftahul Azisz and W. A. Kusuma, “Perancangan User Interface & User Experience Aplikasi TipsnTrip Menggunakan Metode Design Thinking,” *J. Infortech*, vol. 5, no. 2, pp. 225–232, 2023.
- [15] I. Nugraha and A. Fatwanto, “User Experience Design Practices in Industry (Case Study from Indonesian Information Technology Companies),” *Elinvo (Electronics, Informatics, Vocat. Educ.)*, vol. 6, no. 1, pp. 49–60, 2021, doi: 10.21831/elinvo.v6i1.40958.
- [16] A. U. Safitra, A. M. B. Aji, B. O. Lubis, and B. Santoso, “Evaluasi Mobile Banking dengan Pendekatan Use Questionnaire dan Importance Performance Analysis,” *J. Teknologi Inform. dan Komput. MH. Thamrin*, vol. 8, no. 2, pp. 148–164, 2022.