

Analisis Pengaruh *Usability* Aplikasi E-Personal Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai di Balai Penerapan Modernisasi Pertanian (BRMP) Jawa Barat

Riza Ramadhan^a, Fikri Aditya Tri Andikaputra^b, Iwan Kurniawan^c, Ricky Adi Putranto^d

^{a,b,c,d} Politeknik STIA LAN Bandung

e-mail : ^atylerdurden1892@gmail.com; ^bfikri@poltek.stialanbandung.ac.id;

^ciwan.kurniawan@poltek.stialanbandung.ac.id;

^dricky.putranto@poltek.stialanbandung.ac.id

Abstrak

Transformasi digital di sektor pemerintahan menuntut sistem informasi yang mudah digunakan oleh pegawai. Salah satunya adalah aplikasi E-Personal di Balai Penerapan Modernisasi Pertanian (BRMP) Jawa Barat yang berfungsi mendukung administrasi kepegawaian. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengaruh *usability* aplikasi E-Personal terhadap efektivitas kerja pegawai. Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan instrumen *System Usability Scale* (SUS) untuk menilai *usability* dan *self-assessment* untuk mengukur efektivitas kerja. Sampel penelitian adalah 75 pegawai BRMP Jawa Barat yang dipilih dengan teknik sampling jenuh. Analisis dilakukan menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai SUS sebesar 58,83 (kategori D), yang mencerminkan aplikasi masih memiliki banyak aspek yang perlu ditingkatkan agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Rata-rata efektivitas kerja pegawai sebesar 23,96 dengan kategori sedang. Uji regresi menghasilkan koefisien positif 0,166, namun tidak signifikan (sig. 0,088 > 0,05), dengan nilai determinasi 0,039. Hal ini menunjukkan *usability* hanya menjelaskan 3,9% variasi efektivitas kerja, sementara sebagian besar dipengaruhi oleh faktor lain di luar ruang lingkup penelitian ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *usability* aplikasi E-Personal tidak berpengaruh signifikan terhadap efektivitas kerja pegawai BRMP Jawa Barat.

Kata Kunci: *usability*, efektivitas kerja, aplikasi E-Personal, SUS, BRMP Jawa Barat.

Analysis of The Effect of E-Personal Application Usability on Employee Work Effectiveness at the Agricultural Modernization Implementation Center (BRMP) West Java

Abstract

Digital transformation in the public sector necessitates user-friendly information systems to enhance employee efficiency. This study investigates the usability of the E-Personal application, a personnel administration system at the Agricultural Modernization Implementation Center (BRMP) West Java, and its effect on employee work effectiveness. Employing a quantitative approach, the research utilized the System Usability Scale (SUS) and self-assessment of work effectiveness. The sample comprised 75 BRMP West Java employees selected via saturated sampling. Simple linear regression was used for data analysis. The findings revealed a low average SUS score of 58.83 (Grade D), indicating the E-Personal application requires substantial improvements to meet user needs. Employee work effectiveness was categorized as moderate, with an average score of 23.96. The regression analysis produced a positive but not statistically significant coefficient (0.166; sig. 0.088>0.05). The low coefficient of determination ($R^2=0.039$) suggests that usability

accounts for only 3.9% of the variance in work effectiveness, with other factors being more influential. In conclusion, the usability of the E-Personal application does not have a significant effect on the work effectiveness of BRMP West Java employees.

Keywords: *usability, work effectiveness, E-Personal application, SUS, BRMP West Java.*

A. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 mendorong pelayanan publik digital yang menekankan efektivitas dan efisiensi (Yunaningsih dkk., 2021). Transformasi digital menjadi elemen kunci reformasi birokrasi, khususnya manajemen kepegawaian, untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas (Latifa & Frinaldi, 2024). Teknologi informasi digunakan dalam pengelolaan pegawai melalui aplikasi berbasis sistem informasi sebagai alat pencatatan, pengolahan data, dan pengambilan keputusan. Di pemerintahan, perkembangan teknologi menuntut efisiensi birokrasi (Selvi & Nasution, 2024). UU No. 5 Tahun 2014 mengatur manajemen ASN yang kompeten, beretika, bebas politik dan KKN, sedangkan PP No. 11 Tahun 2017 mengatur teknis manajemen PNS. Sistem Informasi ASN menjadi basis data terintegrasi nasional.

Balai Penerapan Modernisasi Pertanian (BRMP) Jawa Barat melaksanakan penerapan dan diseminasi standar instrumen pertanian. BRMP mengadopsi aplikasi E-Personal, sistem manajemen kepegawaian berbasis web dari Kementan untuk mencatat aktivitas harian, cuti, kehadiran, dan kinerja ASN. Aplikasi dikembangkan Pusdatin pada 2015 dan diberlakukan 2016 berdasarkan UU ASN dan Permentan No. 54/2015. Tujuannya meningkatkan efisiensi dan efektivitas SDM Kementan.

Usability aplikasi menjadi faktor penting. Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan *usability* memengaruhi kepuasan dan efektivitas pengguna (Ardhana, 2021; Sriyeni, 2022; Rosyid dkk., 2022; Riyadi & Kurniabudi,

2023; Nuryasin & Ferina, 2024). Namun, belum ada kajian *usability* E-Personal terhadap efektivitas kerja pegawai BRMP. Studi sebelumnya umumnya meneliti aplikasi komersial atau publik, jarang menghubungkan *usability* dengan kinerja organisasi. Penelitian ini menilai sejauh mana kemudahan penggunaan E-Personal mendukung efektivitas kerja pegawai, dengan kebaruan: (1) fokus pada E-Personal di BRMP Jawa Barat, (2) mengaitkan *usability* dengan efektivitas kerja, (3) menyoroti perspektif pegawai sebagai pengguna. Penelitian Wahyudi dkk. (2023) membahas efektivitas E-Personal di BBPP Kota Batu, menyoroti kepatuhan dan kendala teknis. Penelitian ini berbeda karena fokus pada *usability* dan dampaknya terhadap efektivitas kerja pegawai BRMP. Pendekatan kuantitatif digunakan dengan *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur *usability* (Wahyuningrum, 2021) serta self-assessment untuk efektivitas kerja. Kombinasi keduanya diharapkan memberi gambaran hubungan *usability* dengan efektivitas.

Data demografis menunjukkan 75 pegawai BRMP terdiri atas 51 laki-laki dan 24 perempuan. Pendidikan SLTA ke bawah 68,5%, pendidikan tinggi 31,5%. Mayoritas Golongan III (65,8%), Golongan II (24,7%), Golongan IV (9,6%). Faktor pendidikan, usia, dan masa kerja memengaruhi adaptasi digital. Implementasi E-Personal sejalan dengan Perpres No. 95 Tahun 2018 tentang SPBE yang menekankan pemanfaatan TIK dalam tata kelola pemerintahan (Rifdan dkk., 2024). Namun, kendala masih terjadi, seperti rendahnya literasi digital pegawai senior, ketidakefektifan fitur, server down, masalah

keamanan, kurang integrasi dengan aplikasi lain, hingga resistensi pegawai terhadap digitalisasi. E-Personal berperan penting karena terkait langsung dengan perhitungan tunjangan kinerja berbasis capaian kinerja dan kehadiran (masing-masing bobot 50%). Keterlambatan absensi berdampak pada potongan tunjangan. Namun, kendala teknis dan rendahnya kemandirian penggunaan membuat pelaporan sering terlambat.

Penelitian ini penting karena kegagalan sistem tidak hanya berasal dari teknologi, tetapi dari kesesuaian rancangan dengan kemampuan pengguna. Evaluasi *usability* dapat mendorong kemandirian, akurasi, dan percepatan administrasi, sehingga meningkatkan efektivitas kerja. Secara akademis, penelitian ini mengisi kesenjangan kajian *usability* dalam pemerintahan, khususnya sektor pertanian. Secara praktis, hasilnya diharapkan memberi rekomendasi bagi BRMP dan instansi lain untuk meningkatkan efektivitas kerja melalui pemanfaatan teknologi informasi yang lebih baik.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi penelitian berjumlah 75 pegawai BRMP Jawa Barat dan seluruhnya dijadikan sampel (sampling jenuh). Instrumen penelitian terdiri dari dua bagian, yaitu kuesioner *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur *usability* aplikasi, dan kuesioner *self-assessment* untuk menilai efektivitas kerja pegawai. Data yang terkumpul diuji validitas dan reliabilitasnya menggunakan SPSS. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana dengan uji t, uji F, dan koefisien determinasi (R^2). Penggunaan metode ini bertujuan untuk mengetahui hubungan langsung antara *usability* aplikasi dengan efektivitas kerja pegawai secara terukur dan objektif.

C. PEMBAHASAN

Perhitungan dan Pengolahan Skor *System Usability Scale* (SUS)

Berdasarkan hasil pengolahan data dari kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang telah dijawab oleh para responden, diperoleh sebaran skor yang cukup beragam. Skor terendah yang muncul dalam kumpulan data adalah 37,5, sementara skor tertinggi mencapai 90. Kedua nilai ini menunjukkan adanya perbedaan dalam persepsi pengguna terhadap tingkat penggunaan aplikasi yang dievaluasi.

Selain itu, dari seluruh data yang dianalisis, skor 60 tercatat sebagai nilai yang paling sering muncul. Angka ini menunjukkan adanya kecenderungan sebagian besar responden memberikan skor pada kisaran tersebut.

Dalam tahap selanjutnya, skor SUS dari masing-masing responden dihitung nilai rata-ratanya dengan cara menjumlahkan seluruh skor dan membaginya dengan jumlah responden. Adapun rumus untuk menghitung nilai rata-rata skor SUS adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$\bar{x}$ = Skor Rata-Rata

$\sum x$ = Jumlah Skor SUS

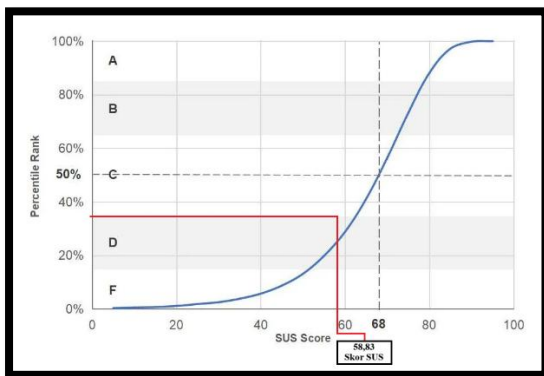
n = Jumlah Responden

Pada penelitian ini, total keseluruhan skor SUS yang diperoleh adalah 4412,5, seperti yang tercantum dalam Tabel 5, dengan jumlah responden sebanyak 75 orang. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh nilai rata-rata skor SUS sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{x} &= \frac{4412,5}{75} \\ &= 58,83 \end{aligned}$$

Nilai rata-rata ini kemudian diinterpretasikan menggunakan skala interpretasi SUS guna menentukan tingkat *usability* dari aplikasi E-Personal yang digunakan di Balai Penerapan Modernisasi Pertanian (BRMP) Jawa Barat. Untuk melakukan interpretasi terhadap nilai SUS, terdapat lima pendekatan yang dapat digunakan sebagaimana dijelaskan oleh Sauro (2018).

Percentile Ranks



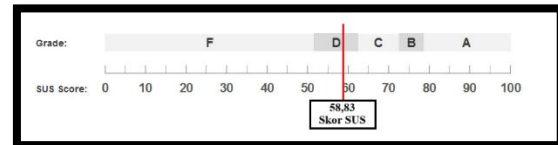
Gambar 1. Percentile Ranks Skor SUS
Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

Percentile ranks digunakan untuk menunjukkan posisi skor dibandingkan aplikasi lain yang diuji dengan SUS. Berdasarkan hasil kuesioner, skor rata-rata sebesar 58,83 berada pada percentile rank sekitar 15-34, yang berarti *usability* aplikasi termasuk 15%-34% terbawah. Hal ini menunjukkan *usability* masih rendah dan perlu perbaikan agar mencapai standar rata-rata ($SUS \geq 68$) serta meningkatkan efektivitas penggunaan (Bangor dkk., 2009; Sauro, 2018).

Grade

Grade adalah representasi skor SUS dalam bentuk huruf. Dengan skor 58,83, aplikasi masuk kategori D, yang menunjukkan *usability* masih rendah atau di bawah rata-rata standar sistem yang baik (Bangor dkk., 2009). Hal ini berarti aplikasi cenderung membingungkan,

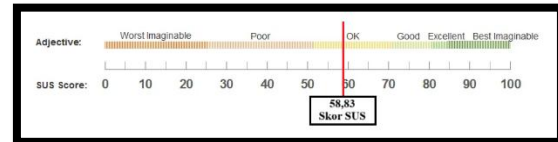
tidak efisien, memerlukan usaha ekstra untuk dipahami, serta belum memberikan pengalaman penggunaan yang optimal.



Gambar 2. Grade Scale Skor SUS
Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

Adjective

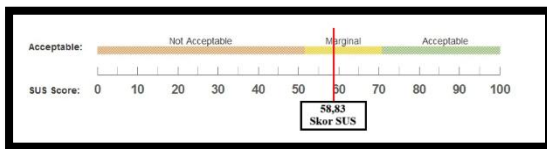
Adjective Rating menggambarkan skor SUS dalam bentuk kualitatif. Dengan skor 58,83, aplikasi berada pada kategori “OK” (50-70), yang berarti cukup dapat digunakan namun belum optimal. Beberapa aspek masih perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna meningkat (Bangor dkk., 2009).



Gambar 3. Adjective Ratings Skor SUS
Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

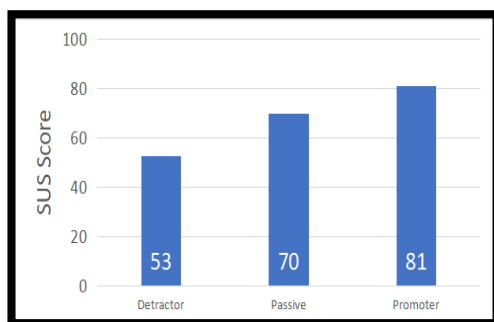
Acceptability

Acceptability Ranges membagi skor SUS dalam tiga kategori: Not Acceptable, Marginal, dan Acceptable. Dengan skor 58,83, aplikasi berada pada kategori *Marginal Acceptability (Low)*, yang berarti belum sepenuhnya diterima pengguna. Aplikasi masih dapat digunakan, namun kepuasan rendah, pengalaman kurang konsisten, dan terdapat kendala yang membuat penggunaan belum efisien (Bangor dkk., 2009).

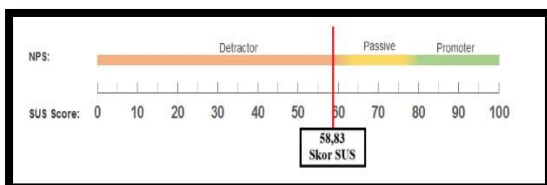


Gambar 4. Acceptability Ranges Skor SUS
Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

Net Promoter Score (NPS)



Gambar 5. Rata-rata skor SUS yang dikaitkan dengan berbagai kelas NPS.
Sumber: (Sauro, 2018)



Gambar 6. Kategori Net Promoter Score (NPS) Skor SUS
Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025)

Net Promoter Score (NPS) mengukur loyalitas dan kepuasan pengguna berdasarkan kecenderungan merekomendasikan sistem, dengan kategori Promoters, Passives, dan Detractors. Dengan skor SUS 58,83, aplikasi masuk kelompok Detractors, yang berarti pengguna belum puas dan kecil kemungkinan merekomendasikan sistem. Hal ini menunjukkan perlunya perbaikan signifikan pada desain, interaksi, dan fungsionalitas agar kepuasan dan kepercayaan pengguna dapat meningkat (Sauro, 2018).

Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk memastikan kuesioner SUS dan Efektivitas Kerja benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian menggunakan SPSS dengan Pearson Product Moment pada taraf signifikansi tertentu. Dengan jumlah responden 75 orang, nilai r -tabel yang digunakan adalah 0,227. Hasil menunjukkan seluruh item memiliki r -hitung lebih besar dari r -tabel, sehingga semua pertanyaan dinyatakan valid. Hal ini membuktikan bahwa kuesioner yang digunakan akurat, layak, dan dapat dipercaya untuk analisis selanjutnya.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi dan keandalan kuesioner SUS (variabel X) dan Efektivitas Kerja (variabel Y). Pengujian menggunakan SPSS dengan metode Cronbach's Alpha, yang menilai konsistensi internal instrumen. Nilai α berada pada rentang 0–1, dengan $\alpha \geq 0,70$ menunjukkan reliabilitas baik. Hasil pengolahan data menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,715 untuk variabel X dan 0,860 untuk variabel Y. Karena keduanya lebih besar dari standar minimal ($\geq 0,60$), maka seluruh item dinyatakan reliabel dan instrumen penelitian dapat dipercaya untuk digunakan dalam analisis selanjutnya.

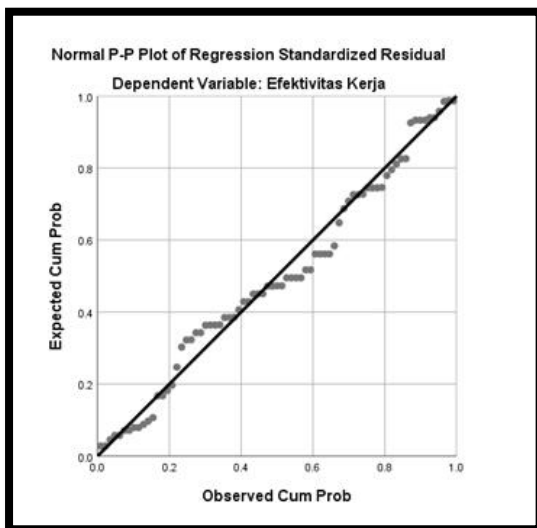
Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik variabel *Usability* (X) dan Efektivitas Kerja (Y) melalui nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Hasil menunjukkan variabel *Usability* memiliki nilai minimum 15, maksimum 36, rata-rata 23,53, dan standar deviasi 3,62, yang berarti persepsi responden relatif konsisten dengan variasi moderat. Variabel Efektivitas Kerja memiliki nilai

minimum 18, maksimum 30, rata-rata 23,96, dan standar deviasi 3,02, menunjukkan penilaian cukup seragam. Secara keseluruhan, kedua variabel berada pada kisaran nilai tengah dengan kondisi moderat hingga baik, serta tidak menunjukkan penyebaran data yang ekstrem.

Uji Normalitas Data

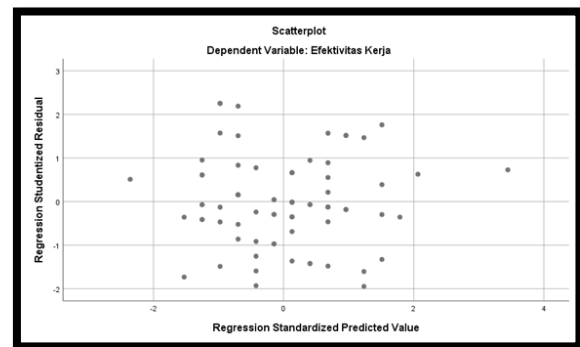
Uji normalitas dilakukan untuk memastikan data mengikuti distribusi normal sehingga analisis parametrik dapat digunakan. Dalam penelitian ini digunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, yang menghasilkan nilai signifikansi 0,194 ($> 0,05$). Artinya, data dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, pemeriksaan visual melalui P-P Plot menunjukkan titik-titik data sebagian besar mengikuti garis diagonal, menandakan penyebaran simetris dan tidak menyimpang dari distribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas terpenuhi dan data layak dianalisis menggunakan metode statistik parametrik.



Gambar 7. Normal P-Plot
Sumber: Pengolahan data (2025)

Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas dilakukan untuk memastikan varians residual konsisten (homoskedastisitas) sehingga hasil regresi dapat dipercaya. Pengujian menggunakan scatterplot antara SRESID dan ZPRED. Hasil menunjukkan titik-titik residual menyebar acak di sekitar garis nol tanpa pola tertentu. Hal ini menandakan tidak terjadi heteroskedastisitas, sehingga model regresi valid dan hasil analisis dapat diinterpretasikan dengan lebih akurat.



Gambar 8. Uji Heterokedastisitas Grafik Scatterplot

Sumber: Pengolahan data oleh penulis (2025).

Analisis Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi linear sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen *Usability* (X) terhadap variabel dependen Efektivitas Kerja (Y). Hasil pengolahan data menghasilkan persamaan regresi:

$$Y = 20,058 + 0,166X$$

Keterangan:

$a = 20,058 \rightarrow$ konstanta, menunjukkan efektivitas kerja tetap bernilai 20,058 meskipun *usability* bernilai nol.

$b = 0,166 \rightarrow$ koefisien regresi, artinya setiap kenaikan 1 unit *usability* akan meningkatkan efektivitas kerja sebesar 0,166. Koefisien positif ini menunjukkan hubungan searah.

Namun, hasil uji t menunjukkan nilai signifikansi $0,088 > 0,05$ sehingga pengaruh *usability* terhadap efektivitas kerja tidak signifikan secara statistik. Artinya, meskipun ada hubungan positif, kontribusi *usability* relatif kecil dibanding faktor lain yang tidak diuji. Meski demikian, temuan ini tetap memberi indikasi bahwa peningkatan *usability* berpotensi mendukung efektivitas kerja, sehingga pengembangan aspek ini penting untuk dipertimbangkan ke depan.

Uji T

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial. Hasil analisis menunjukkan nilai koefisien regresi *usability* sebesar 0,166 dengan t hitung = 1,732 dan $Sig = 0,088$. Karena $Sig > 0,05$ dan t hitung (1,732) $< t$ tabel (1,993), maka *usability* tidak berpengaruh signifikan terhadap efektivitas kerja. Meskipun demikian, koefisien regresi yang positif (+0,166) menunjukkan adanya kecenderungan bahwa peningkatan *usability* diikuti peningkatan efektivitas kerja, namun pengaruhnya masih lemah dan tidak terbukti secara statistik. Hal ini dapat disebabkan oleh dominannya faktor lain seperti motivasi, pengalaman, atau lingkungan kerja. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *usability* memiliki hubungan positif dengan efektivitas kerja, tetapi tidak signifikan, sehingga peningkatan efektivitas kerja memerlukan perhatian pada faktor lain di luar *usability*.

Uji F

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara simultan terhadap variabel dependen. Hasil analisis menunjukkan nilai F hitung = 2,998 dengan $Sig = 0,088$. Karena $Sig > 0,05$ dan F hitung (2,998) $< F$ tabel (3,97), maka model regresi dinyatakan tidak signifikan. Artinya, variabel *usability* bersama konstanta belum mampu menjelaskan

efektivitas kerja secara kuat. Temuan ini konsisten dengan hasil uji t, bahwa *usability* tidak berpengaruh signifikan secara parsial. Dengan demikian, efektivitas kerja lebih dipengaruhi oleh faktor lain di luar *usability*.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) mengukur kemampuan model regresi dalam menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai R^2 berada antara 0–1, semakin mendekati 1 berarti kemampuan model semakin baik.

Berdasarkan hasil analisis, diperoleh $R^2 = 0,039$ atau 3,9%, yang berarti *usability* hanya mampu menjelaskan efektivitas kerja sebesar 3,9%, sedangkan 96,1% dipengaruhi faktor lain di luar model. Nilai Adjusted $R^2 = 0,026$ semakin menegaskan kontribusi *usability* yang relatif kecil.

Dengan demikian, *usability* memiliki pengaruh yang sangat terbatas terhadap efektivitas kerja. Hasil ini konsisten dengan uji t dan uji F yang menunjukkan pengaruh tidak signifikan, sehingga efektivitas kerja memungkinkan lebih banyak ditentukan oleh faktor lain seperti motivasi, keterampilan, budaya organisasi, maupun dukungan manajerial.

Pembahasan Interpretasi Hasil Skor System Usability Scale (SUS) Aplikasi E-Personal

Berdasarkan hasil pengukuran SUS, aplikasi memperoleh skor 58,83 yang setara dengan grade D dan berada pada percentile rank 15–34. Skor ini menunjukkan *usability* masih di bawah rata-rata. Dalam *adjective rating*, aplikasi masuk kategori “OK”, sedangkan pada *acceptability ranges* termasuk *Marginal*, artinya aplikasi masih bisa digunakan tetapi perlu banyak perbaikan. Jika dikaitkan dengan *Net Promoter Score* (NPS), skor ini termasuk kelompok *Detractors*, yaitu pengguna cenderung tidak puas dan kecil kemungkinan merekomendasikannya. Secara keseluruhan,

aplikasi memiliki tingkat *usability* rendah hingga sedang, belum memenuhi harapan sebagian besar pengguna, dan membutuhkan perbaikan signifikan pada desain maupun fungsionalitas agar lebih layak digunakan secara luas.

Grade	SUS	Percentile range	Adjective	Acceptable	NPS
A+	84.1-100	96-100	Best Imaginable	Acceptable	Promoter
A	80.8-84.0	90-95	Excellent	Acceptable	Promoter
A-	78.9-80.7	85-89		Acceptable	Promoter
B+	77.2-78.8	80-84		Acceptable	Passive
B	74.1 - 77.1	70 - 79		Acceptable	Passive
B-	72.6 - 74.0	65 - 69		Acceptable	Passive
C+	71.1 - 72.5	60 - 64	Good	Acceptable	Passive
C	65.0 - 71.0	41 - 59		Marginal	Passive
C-	62.7 - 64.9	35 - 40		Marginal	Passive
D	51.7 - 62.6	15 - 34	OK	Marginal	Detractor
F	25.1 - 51.6	2- 14	Poor	Not Acceptable	Detractor
F	0-25	0-1.9	Worst Imaginable	Not Acceptable	Detractor

Gambar 9. Interpretasi Skor *System Usability Scale* (SUS)

Sumber: Sauro (2018), dimodifikasi oleh penulis (2025).

Pembahasan Pengaruh *Usability* Aplikasi E-Personal terhadap Efektivitas Kerja

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *usability* memiliki koefisien regresi positif sebesar 0,166, yang berarti semakin tinggi *usability* maka efektivitas kerja cenderung meningkat. Namun, uji t menghasilkan Sig = 0,088 ($> 0,05$) dengan t hitung (1,732) $<$ t tabel (1,993), sehingga pengaruh tersebut tidak signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji F (F hitung = 2,998; Sig = 0,088) yang juga menunjukkan model regresi tidak signifikan. Nilai $R^2 = 0,039$ menandakan *usability* hanya menjelaskan 3,9% variasi efektivitas kerja, sementara 96,1% dipengaruhi faktor lain. Secara teoritis, efektivitas kerja dipengaruhi banyak aspek

seperti motivasi, keterampilan, pengalaman, lingkungan, dan dukungan organisasi, sehingga *usability* bukan faktor dominan. Hasil ini juga dapat dipengaruhi keterbatasan sampel atau rendahnya variabilitas data. Dengan demikian, peningkatan efektivitas kerja tidak cukup hanya melalui perbaikan *usability*, tetapi perlu strategi yang lebih komprehensif, termasuk peningkatan motivasi, pelatihan, budaya organisasi, dan dukungan manajemen.

Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi E-Personal memperoleh skor SUS 58,83 (kategori D - OK - Marginal) dengan pengaruh *usability* yang tidak signifikan terhadap efektivitas kerja. Oleh karena itu, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah:

1. Perbaikan Fitur Aplikasi

Pengembangan aplikasi perlu difokuskan pada penambahan fitur penting, seperti help center, notifikasi terpadu, dan search bar. Modul Sinergi sebaiknya dilengkapi dengan pengingat otomatis dan integrasi kalender kerja, sementara E-Kehadiran perlu ditambah rekap cepat, notifikasi, serta visualisasi data yang terhubung dengan kinerja. Aspek keamanan juga harus ditingkatkan melalui autentikasi dua faktor, enkripsi, serta monitoring keamanan real-time.

2. Pelatihan dan Pendampingan Pegawai

Pelatihan literasi digital dasar dan workshop lanjutan perlu dilakukan secara rutin, terutama saat ada pembaruan sistem. Selain itu, penyediaan tim help desk, modul, dan video tutorial akan membantu pegawai yang masih kesulitan dalam penggunaan aplikasi.

3. Monitoring dan Evaluasi Berkelanjutan

Evaluasi *usability* dengan metode SUS sebaiknya dilakukan tahunan, dengan target

peningkatan skor hingga ≥ 70 dalam dua tahun dan > 80 dalam lima tahun. Aplikasi juga perlu menyediakan fitur laporan gangguan, yang ditindaklanjuti dalam 2x24 jam, serta evaluasi kinerja pegawai sebelum dan sesudah perbaikan sistem.

4. Arah Penelitian Lanjutan

Penelitian mendatang sebaiknya memperluas variabel seperti motivasi, kepuasan kerja, dan dukungan organisasi, serta menggunakan instrumen lain seperti UEQ atau TAM. Cakupan populasi perlu diperluas agar hasil lebih generalis, dengan pendekatan kualitatif/mixed methods untuk menggali pengalaman pengguna. Selain usability, penelitian juga dapat mengkaji kualitas sistem, informasi, keamanan, dan integrasi antar aplikasi agar hasil lebih komprehensif.

D. PENUTUP DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi E-Personal masih berada pada tingkat kegunaan (*usability*) yang perlu ditingkatkan, dengan perolehan skor 58.83 yang dikategorikan sebagai "Cukup" atau "Marginal". Meskipun hasil analisis statistik menunjukkan adanya hubungan positif antara kegunaan aplikasi dengan efektivitas kerja (koefisien positif 0.166), hubungan ini secara statistik tidak signifikan. Data juga mengungkapkan bahwa faktor kegunaan hanya mampu menjelaskan sekitar 3.9% dari total efektivitas kerja pegawai, sementara sisanya yang sangat besar (96.1%) dipengaruhi oleh beragam faktor lain yang tidak termasuk dalam lingkup penelitian ini. Temuan ini dengan jelas menegaskan bahwa efektivitas kerja pegawai adalah isu yang bersifat multidimensi. Selain kegunaan teknologi, faktor-faktor penentu lain seperti motivasi kerja, tingkat keterampilan, budaya organisasi, dan dukungan manajerial pimpinan memainkan peran yang jauh lebih dominan.

Oleh karena itu, meskipun aplikasi E-Personal berkontribusi, ia belum menjadi faktor utama yang menentukan tinggi rendahnya kinerja pegawai. Secara umum, aplikasi ini memerlukan perbaikan mendesak pada aspek desain antarmuka, fungsionalitas, dan keseluruhan pengalaman pengguna.

Terkait dengan temuan di atas, terdapat rekomendasi yang ditujukan kepada instansi terkait dan juga bagi arah penelitian selanjutnya. Bagi BRMP Jawa Barat, disarankan untuk segera melakukan pengembangan aplikasi berkelanjutan. Peningkatan harus mencakup perbaikan pada fitur, tampilan, alur kerja, dan aspek keamanan siber. Selain itu, manajemen perlu secara rutin menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan literasi digital pegawai, sekaligus melaksanakan monitoring dan evaluasi berkala terhadap tingkat kegunaan aplikasi serta dampaknya pada efektivitas kerja. Yang paling penting, instansi harus melibatkan langsung pegawai sebagai pengguna dalam setiap tahapan pengembangan aplikasi agar fungsionalitas yang dibangun benar-benar sesuai dengan kebutuhan operasional di lapangan. Seluruh upaya ini harus dituangkan dalam peta jalan (*roadmap*) jangka panjang terkait pembaruan, pemeliharaan, dan penguatan kapasitas teknis.

Sementara itu, bagi penelitian selanjutnya yang tertarik pada topik serupa, disarankan untuk memperluas cakupan variabel dengan memasukkan faktor-faktor penentu kinerja lain seperti motivasi, kepuasan kerja, budaya organisasi, dan dukungan pimpinan. Penggunaan metode dan instrumen kombinasi seperti Model Penerimaan Teknologi (TAM) atau *Usability Evaluation Questionnaire* (UEQ) akan memperkaya temuan. Selain itu, penggunaan pendekatan campuran (*mixed methods*)—menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif—dapat menggali pengalaman

pengguna secara lebih mendalam. Terakhir, perluasan populasi penelitian hingga mencakup lintas instansi atau Unit Pelaksana Teknis (UPT) akan membuat hasil penelitian menjadi lebih mewakili kondisi yang umum (*generalis*). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan konstruktif bagi BRMP Jawa Barat untuk menciptakan aplikasi yang lebih fungsional dan menjadi acuan komprehensif bagi studi berikutnya.

REFERENSI

- Afandi, M.N., Novira, A., Anomsari, E.T., Pradesa, H.A. (2024). Applying Collaborative Governance As An Intervention In Stunting Reduction An Empirical Community Empowerment Model In Sukabumi District. *CosmoGov: Jurnal Ilmu Pemerintahan*, 10 (1), 44 – 64.
<https://doi.org/10.24198/cosmogov.v10i1.50195>
- Amelinda, S., Aditya Pradesa, H., Syahadat Harahap, A., & Wijayanti, R. (2025). Faktor Penentu Dari Tingkat Penerimaan Pasien Atas Sistem Antrian Online Pada Puskesmas Rancaekek DTP. *JMBI : Jurnal Manajemen Bisnis Dan Informatika*, 5(2), 134-146.
<https://doi.org/10.31967/prodimanaje-men.v5i2.1387>
- Andikaputra, F., Yulandary, W., Zulvia, P., & Nugroho, A.B. (2022). Meninjau Efektivitas Sistem Rely-on Dalam Menunjang Pengelolaan Pelanggan Pada PT. Perusahaan Gas Negara (PGN) Area Batam. *Jurnal Manajemen Dan Profesional*, 3(2), 143-162.
<https://doi.org/10.32815/jpro.v3i2.1445>
- Anggraeni, H. N., Nurliawati, N., Sufianti, E., & Taryono, O. (2023). Collaborative Strategies in Efforts to Increase the Innovation Index in Cimahi City Government. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu Dan Praktek Administrasi*, 20(1), 11-28.
- Ardhana, V. Y. P. (2021). Pengujian Usability Aplikasi Halodoc Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *Jurnal Kesehatan Qamarul Huda*, 9, 132–136.
- Arief, A., & Yunus Abbas, M. (2021). Kajian Literatur (Systematic Literature Review): Kendala Penerapan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 8(1), 1–6.
<https://doi.org/10.33387/protk.v8i1.1978>
- Bangor, A., Kortum, P., & Miller, J. (2009). Determining what individual SUS scores mean; adding an adjective rating. *Journal of Usability Studies*, 4(3), 114–123.
- Bormasa, M. F. (2022). *Kepemimpinan Dan Efektivitas Kerja* (Edisi Pert). CV. Pena Persada.
- Brooke, J. (1986). SUS: A “Quick and Dirty” Usability Scale. In *Usability Evaluation In Industry*. Redhatch Consulting Ltd.
<https://doi.org/10.1201/9781498710411-35>
- Desma, S. A., Harahap, A. S., Wijayanti, R., & Kurniawan, I. (2025). Penerapan Metode Servqual dan Kano Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Perumda Air Minum Tirta Raharja. *GEMAH RIPAH: Jurnal Bisnis*, 5(03), 384–397.
<https://doi.org/10.69957/grjb.v5i03.2402>
- Dutta, R., Mantri, A., & Singh, G. (2022). Evaluating system usability of mobile augmented reality application for teaching Karnaugh-Maps. *Smart Learning Environments*, 9(1).
<https://doi.org/10.1186/s40561-022-00189-8>
- Ghozali, I. (2021). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 26 Edisi 10*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Giovani, N. S., Abubakar, R. R. T., Pradesa, H. A., & Novira, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Aplikasi BJB DIGI Pada ASN di Kota Bandung. *GEMAH RIPAH: Jurnal Bisnis*, 5(03), 329–342.
<https://doi.org/10.69957/grjb.v5i03.2393>
- Hamidi, D. Z., Mohzana, Muzakir, U., Mutmainnah, I., Ratnasari, Ilham, R. M.,

- Suprpto, A., Suhartini, T., Irawan, P., & Putra, A. (2024). *Statistik Dasar*. Askara Sastra Media.
- Hanizam, J.H., Sudrajat, A.S., Taryono, O., Novira, A. (2025). An Analysis of the Quality of Srikandi Utilization as a Digital Official Document Management System at Bappelitbangda of Cimahi City. *Jurnal Administrasi Publik Dan Pemerintahan*, 4(2), 229–234. <https://doi.org/10.55850/simbol.v4i2.259>
- Harahap, A.S., Zulvia, P. (2023). Analisis Pengembangan Smart City berdasarkan Dimensi Teknologi, Sumber Daya Manusia, dan Insitutional di Kota Padang Panjang. *Klik: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4 (1), 618 – 624. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1200>
- Haryono, E., Slamet, M., & Septian, D. (2023). *Statistika SPSS 28* (Edisi Pert). Widina Bhakti Persada Bandung.
- Irawan, B., & Hidayat, M. N. (2021). *E-Governmet: Konsep, Esensi, Dan Studi Kasus*. Mulawarman University Press.
- Kaltsum, N. F., Mappalotteng, A. M., & Fathahillah. (2025). Analisi Tingkat Kepuasan Mahasiswa JTIK terhadap My Sams Menggunakan Metode System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin (JIMU)*, 03, 241–250.
- Kawidjaya, S. P., Nugroho, A. B., Pradesa, H. A., & Taufik, N. I. (2023). Persepsi Atas Kualitas Sistem Dan Informasi Dalam Mendorong Kepuasan Pengguna Sistem BJB Greens. *Management Studies and Entrepreneurship Journal (MSEJ)*, 4(6), 7775–7788. <https://doi.org/10.37385/msej.v4i6.2548>
- Latifa, A., & Frinaldi, A. (2024). Transformasi Digital dalam Manajemen Kepegawaian : Studi Kasus Implementasi Aplikasi e-Cuti untuk Mewujudkan Good Governance. *Future Academia*, 2(4), 601–610.
- Lukar, G. G. B., Tewal, B., & Hasan Jan, A. (2023). Pengaruh Keahlian Kerja, Pengembangan Karir dan Self-efficacy terhadap Efektivitas Kerja Perawat pada RSUD Bolaang Mongondow Selatan. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 11(4), 735–747. <https://doi.org/10.35794/emba.v11i4.51809>
- Nabila, P., Sufianti, E., Nugroho, A.B., Harahap, A.S. (2024). Implementasi Balanced Scorecard Sebagai Alternatif Pengukuran Kinerja Di KBM Komersial Kayu Jawa Barat dan Banten Perhutani . *Cakrawala Repositori IMWI*, Vol. 7 No. 5, 1353-1364.
- Nuraieni, F. A., Ravenska, N., & Pradesa, H. A. (2021). Applying Importance Performance Analysis (IPA) Method in Analyzing Level of Service Quality. *Jurnal Ilmu Manajemen Advantage*, 5(2), 85–93. <https://doi.org/10.30741/adv.v5i2.779>
- Nuryasin, & Ferina, A. T. (2024). EVALUASI USABILITY APLIKASI SPOTIFY MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) 1 Nuryasin, 2 Annisa Tasya Ferina. *Jurnal Perangkat Lunak*, 6(2), 245–251.
- Putra, F. A. A., Waluyo, B., Faturrohman, R., Purwoprasetyo, W. D., & Setiawan, I. (2025). Analisis Usability Testing Menggunakan Metode System Usability Scale terhadap Kepuasan Pengguna Website Kemahasiswaan Universitas Amikom Purwokerto. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, Sains Dan Informatika*, 3.
- Putro, A. T. A., Wibowo, A., & Sutikno. (2024). Evaluasi Usability pada Aplikasi Sistem Pencatatan Pegawai Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire. *Jurnal Masyarakat Informatika*, 15(October). <https://doi.org/10.14710/jmasif.15.2.67263>
- Ramdani, E.M. (2018). Analisis Efektivitas Pelaksanaan E Government di Tingkat Kelurahan. *Sawala J. Adm. Negara*, 6 (1), 31 – 48. <https://doi.org/10.30656/sawala.v6i1.520>
- Ramdhani, V. R. ., Asri, M. D. ., Harahap, A. S. ., & Nugroho, A. B. . (2025). Pengukuran

- Tingkat Keberhasilan Penggunaan JMO BPJS Ketenagakerjaan Menggunakan Model Delone & Mclean. *GEMAH RIPA: Jurnal Bisnis*, 5(03), 421–434. <https://doi.org/10.69957/grjb.v5i03.2404>
- Reichheld, F., & Markey, R. (2011). *The Ultimate Question 2.0: How Net Promoter Companies Thrive in a Customer-Driven World*. Harvard Business Review Press.
- Rifdan, Haerul, Sakawati, H., & Yamin, M. N. (2024). Analisis penerapan e-government dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di kecamatan tallo kota makassar. *Jurnal Governance and Politik (JPG)*, 4, 49–61.
- Riyadi, W., & Kurniabudi. (2023). Analisis Usability Aplikasi Belanja Dengan PSSUQ Dan UMUX. *Jurnal Ilmiah Media Sisfo*, 17(2), 240–251. <https://doi.org/10.33998/mediasisfo.2023.17.2.811>
- Rizkia, N. D., Istianingsih, N., Nuryanto, U. W., Surya, A. P., Susriyanti, Rahmat, Misno, Bander, S. E., Safarida, N., Indrajaya, S., Yudawisastra, H. G., & Atmoko, A. D. (2023). *Metodologi Penelitian Bisnis* (M. A. Wardana (ed.); Vol. 7, Issue 2). Intelektual Manifes Media.
- Rosyid, H. Al, Rakhmadani, D. P., & Alika, S. D. (2022). Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(6), 1808. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i6.5073>
- Ruhayat, R.F., Pradesa, H.A., Novira, A., Wijayanti, R. (2025). Implementation of the Balanced Scorecard for Performance Evaluation at the West Java Provincial Plantation Service. *Jurnal Manajemen dan Perbankan (JUMPA)*, Vol. 12, No. 1, 14 – 27. <https://doi.org/10.55963/jumpa.v12i1.729>
- Selvi, S., & Nasution, M. I. P. (2024). Penggunaan Teknologi Informasi Dalam Manajemen Pemerintahan. *Musytari: Neraca Manajemen ...*, 3(6). <https://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/view/1810%0Ahttps://ejournal.warunayama.org/index.php/musytarineraca/article/download/1810/1680>
- Sriyeni, Y. (2022). Analisis Usability Aplikasi Investasi Digital Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan System Usability Scale. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 13(2), 88–93. <https://doi.org/10.36982/jiig.v13i2.2294>
- Soufitri, F. (2023). *Konsep Sistem Informasi*. PT Inovasi Pratama Internasional. <https://ejournal.upi.edu/index.php/JAPSPs/article/viewFile/6095/4116>
- Sudrajat, A. S., & Hanifah Rahayu, R. (2025). Implementasi Kebijakan Kelas Rawat Inap Standar Jaminan Kesehatan Nasional (KRIS-JKN) di RSUD Kota Bandung. *Journal of Governance Innovation*, 7(1), 372–391. <https://doi.org/10.36636/jogiv.v7i1.5256>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Edisi Kedu, Vol. 11, Issue 1). Alfabeta. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SI STEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Syawali, A.Z.S., Harahap, A.S., Pradesa, H.A., Andikaputra, F.A.T. (2023). Analisis Penggunaan Aplikasi BJB DIGI Mobile Banking dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). *Klik: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4 (1), 624 – 633. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1205>
- Tanjung, H., Salleh, N. S. N. M., & Pradesa, H. A. (2023). Mediating Role of Public Service Motivation in Enhancing the Effect of Spiritual Leadership on Felt Obligation and Affective Commitment. *International Journal of Social Science and Business*,

- 7(4), 864–875.
<https://doi.org/10.23887/ijssb.v7i4.49540>.
- Taryono, O., Mursalim, S. W., & Anwar, S. (2021). Strategy for Handling Covid-19 in the Perspectives of Policy Implementation, Community Institutions and Community Participation in Cileunyi Sub-District. In *2nd International Conference on Administration Science 2020 (ICAS 2020)* (pp. 140-145). Atlantis Press.
- Taryono, O., Aritonang, D. M., & Artisa, R. A. (2024). Implementasi Kebijakan Trans Metro Bandung (TMB) Dalam Upaya Meningkatkan Pelayanan Transportasi Publik Di Kota Bandung. *Jurnal Administrasi Publik dan Pemerintahan*, 3(2), 128-140.
- Wahyudi, R., Umiyati, S., & Tamrin, H. (2023). Efektivitas Aplikasi E-Personal Dalam Meningkatkan Kinerja Pegawai (Studi Kasus Di Balai Besar Pelatihan Peternakan Kota Batu). *Jurnal Ilmiah Riset Dan Pengembangan*, 8(4), 26–33. <https://ejournal.irpia.or.id/index.php/irpia-jurnal/article/view/188/140>
- Wahyuning, S. (2021). *Statistik Dasar-Dasar* (Edisi Pert). Yayasan Prima Agus Teknik.
- Wahyuningrum, T. (2021). *Mengukur Usability Perangkat Lunak* (Edisi Pert, Issue 1596). Deepublish.
- Wibisono, P. M., Rokhmawati, R. I., & Hanggara, B. T. (2023). Evaluasi Usability Aplikasi Perangkat Bergerak Sipindo menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1247–1256. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Wirjatmi, E., Abdullah, S., Dwiputrianti, S., Purwasto, B. W., & Sufianti, E. (2024, November). From Manual to Digital: The Evolution of E-Service Models in Public Administration. In *Iapa Proceedings Conference* (pp. 1109-1132).
- Wijaya, A., & Saleh, M. (2025). Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (Spbe) Dalam Mewujudkan Prinsip Good Governance Pada Pemerintahan Daerah. *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora Dan Politik*, 5(3), 2154–2164. <https://doi.org/10.38035/jihhp.v5i3.4201>
- Wulandari, N. Pradesa, H.A., Zulvia, P., Agustina, I. (2025). Analisis Faktor Tentang E-Service Quality Pada Aplikasi Jakone Mobile. *BanKu : Jurnal Perbankan dan Keuangan*, Vol.6,No.1.
- Yunaningsih, A., Indah, D., & Eryanto Septiawan, F. (2021). Upaya Meningkatkan Kualitas Layanan Publik Melalui Digitalisasi. *Altasia : Jurnal Pariwisata Indonesia*, 3(1), 9–16. <https://doi.org/10.37253/altasia.v3i1.4336>
- Zainuddin, F. F., Dhyaksa, P. S., Brilliant, M., Buana, P. A., Studi, P., Informasi, S., Semarang, U., & Korespondensi, P. (2025). System Usability Scale (SUS): Analisis Pengalaman Pengguna pada Portal Penerimaan Mahasiswa Baru Universitas Semarang SYSTEM USABILITY SCALE (SUS): USER EXPERIENCE ANALYSIS ON THE ADMISSIONS PORTAL OF UNIVERSITAS SEMARANG. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Sains*, 4(1), 23–28.
- Zulvia, P., Gedeona, H. T. W., & Pradesa, H. A. (2022). Disentangling Important Factors in Service Quality: An Empirical Study in Vocational Higher Education at Bandung City. *Jurnal Ilmu Manajemen Advantage*, 6(2), 128–141. <https://doi.org/10.30741/adv.v6i2.938>