



## Usability Testing Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) di Kejaksaan Negeri PALI

Shonda Andriall<sup>1</sup>, Muhammad Nasir<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Sains Teknologi, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Bina Darma,  
Palembang, Indonesia

Email: <sup>1</sup>shonda.amndriall48@gmail.com, <sup>2</sup>nasir@binadarma.ac.id

### Abstrak

Teknologi Informasi (TI) merupakan aset terpenting yang harus dimiliki oleh setiap organisasi karena dapat membantu meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja organisasi. Sebagai salah satu bagian dari institusi pemerintahan, Kejaksaan Negeri tidak dapat terlepas dari penggunaan sistem informasi. Mekanisme penanganan berkas perkara di Kejaksaan Negeri PALI masih dilakukan secara konvensional. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, Kejaksaan Negeri PALI kini telah menggunakan Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) untuk mempermudah dalam melakukan pengolahan atau pengoperasian data. Penelitian uji usability pada aplikasi SIMKARI menggunakan metode *usability testing* dengan menggunakan 5 kriteria, yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata/*mean* untuk kriteria *learnability* sebesar 4.08, kriteria *efficiency* sebesar 4.11, kriteria *memorability* sebesar 4.00, kriteria *error* sebesar 4.25, dan untuk kriteria *satisfaction* sebesar 4.10. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *usability* aplikasi SIMKARI termasuk dalam kriteria baik.

**Kata kunci:** Sistem Informasi; SIMKARI, *Usability Testing*, *Website*, Kejaksaan Negeri PALI

### 1. PENDAHULUAN

Dengan semakin berkembangnya teknologi, khususnya teknologi informasi, maka banyak lembaga yang mengadopsi sistem informasi berbasis computer tidak terkecuali lembaga pemerintahan. Sebagai bagian dari struktur pemerintahan, Kejaksaan Negeri juga turut mengandalkan sistem informasi. Hal ini memiliki kepentingan yang sangat signifikan dalam mendukung fungsi Kejaksaan Negeri Republik Indonesia, dengan



tujuan memberikan pelayanan yang optimal dan efisien kepada masyarakat [1]. Kejaksaan Negeri PALI sendiri baik Bidang Tindak Pidana Umum maupun Tindak Pidana Khusus tidak lepas dari aktivitas penanganan berkas perkara untuk segera dilakukan penuntutan. Dalam penanganan berkas perkara tersebut atau biasa disebut tahap prapenuntutan sudah diatur di dalam Peraturan Jaksa Agung Republik Indonesia Nomor: Per-036/A1jal09/2011 Tentang Standar Operasional Prosedur (SOP) Penanganan Perkara Tindak Pidana Umum, pada Pasal 12 ayat 3 [2].

Sistem informasi memiliki berbagai definisi, sehingga berdasarkan berbagai definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, *computer*, teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (dari data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan[3]. Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari kumpulan komponen sistem, yaitu *software*, *hardware* dan *brainware* yang memproses informasi menjadi sebuah *output* yang berguna untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam suatu organisasi [4].

Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) merupakan aplikasi dan/atau alat bantu dalam pengelolaan administrasi secara komputerisasi yang terintegrasi ke seluruh unit terjadi Kejaksaan Agung, Kejaksaan Tinggi dan Kejaksaan Negeri seluruh Indonesia [5]. Aplikasi SIMKARI dibangun berbasis web yang tidak membutuhkan instalasi pada masing - masing komputer pengguna (*workstation*), untuk mengakses aplikasi SIMKARI hanya membutuhkan *browser*, *Mozilla Firefox*, seperti mengakses *website* di internet, yang hanya bisa diakses melalui jaringan WAN khusus Kejaksaan RI (VPN Kejaksaan), dan tidak dapat diakses masyarakat umum, hal ini dimaksudkan untuk menjamin keamanan data SIMKARI [6].

Untuk mengetahui sejauh mana efektivitas penggunaan SIMKARI di Kejaksaan Negeri PALI maka penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul Analisis *Usability Testing* pada Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) di Kejaksaan Negeri PALI. *Usability* mengacu pada seberapa mudah pengguna dapat mempelajari dan menggunakan produk untuk mencapai tujuannya serta tingkat kepuasan pengguna terhadap produk tersebut [7]. *Usability* merupakan analisa kualitatif yang menentukan seberapa mudah user

menggunakan antarmuka suatu aplikasi [8]. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk mengetahui tingkat *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction* pada aplikasi SIMKARI. Penelitian ini diharapkan dapat membantu pegawai Kejaksaan Negeri PALI dalam melakukan pengelolaan berkas penanganan perkara. Selain itu penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kinerja pegawai Kejaksaan Negeri PALI.

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode uji ketergunaan atau *usability testing*. Langkah awal dalam penelitian ini dimulai dengan pengujian *task scenario* kepada 10 partisipan untuk mengetahui sejauh mana pegawai memahami tentang aplikasi SIMKARI. Setelah itu dilakukan penyebaran kuesioner kepada pegawai Kejaksaan Negeri PALI dengan menggunakan skala *likert*. Dilanjutkan ke tahap wawancara dimana tahap wawancara ini menggunakan jenis wawancara yang tidak terstruktur. Hasil dari pengujian *usability* akan dibahas cara sistematis melalui langkah - langkah yang spesifik untuk digunakan dalam menyelesaikan masalah penelitian.

### 2.1 Studi Literatur

Studi literatur diperlukan untuk memperoleh teori-teori pendukung yang menjadi landasan dalam penelitian dan perencanaan yang harus dibuat. Selain itu studi literatur juga digunakan untuk memperjelas teori-teori yang berhubungan dengan penelitian, yaitu tentang pengukuran *usability* pada suatu sistem.

### 2.2 Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan metode angket yaitu menyebarkan kuisisioner kepada pegawai Kejaksaan Negeri PALI. Pengukuran hasil dari angket dilakukan dengan menggunakan skala *likert* yang terbagi dalam skala 1 sampai 5 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Ragu-Ragu (RR), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala pada tabel 1 [9]:

Tabel 1. Skala Nilai

Pilihan Jawaban	Kode	Nilai
Sangat Tidak Setuju	STS	1

Pilihan Jawaban	Kode	Nilai
Tidak Setuju	TS	2
Ragu-Ragu	RR	3
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

### 2.3 Usability Testing

#### 2.3.1 Persiapan Pengujian

Untuk melakukan pengujian *usability* dibutuhkan beberapa tahapan sebelum diujikan kepada *user/participant* dengan melakukan persiapan pengujian untuk mempersiapkan apa saja yang akan peneliti butuhkan dalam melakukan analisa. Setelah dilakukan persiapan pengujian selanjutnya dilakukan pengujian task scenario kepada *user/participant* untuk mencapai tujuan dari analisa. Dalam tahapan pengujian dilakukan penyebaran kuesioner kepada *user/participant* dan dilakukan wawancara untuk menggali lebih dalam lagi kenyamanan *user/participant* dalam penggunaan aplikasi [10].

#### 2.3.2 Pengujian Task Scenario

Pada tahap ini pengujian *usability testing* dilakukan dengan memberikan sejumlah *task* atau tugas kepada *participant*. 10 *participant* yang telah didata sebelumnya, harus melaksanakan *task* tersebut sampai selesai Terdapat 5 macam tugas yang telah dirangkum, di dalam Tabel 2 [11]:

Tabel 2. Task Scenario

No	Task/Tugas
1	Log-in aplikasi SIMKARI
2	Buka menu SIMKARI CMS Pidum (Pidana Umum) dan perhatikan semua menu yang ada
3	Buka menu prapenuntutan
4	Inputkan berkas perkara terbaru dan lihat hasilnya pada kolom laporan perkara
5	Lihat berkas perkara di CMS Publik

Berikut adalah penjelasan dari taks-task yang terdapat pada tabel diatas:

- 1) **Task 1.** *Participant* diminta untuk mengklik menu login pada halaman utama SIMKARI, setelah memasukkan *username* dan *password* maka *participant* baru bisa masuk kehalaman utama
- 2) **Task 2.** Setelah halaman utama SIMKARI Pidum muncul, *participant* memperhatikan semua menu yang ada dihalaman utama
- 3) **Task 3.** *Participant* diminta untuk membuka menu prapenuntutan untuk mengunggah/input berkas terbaru
- 4) **Task 4.** Unggah berkas penuntutan terbaru
- 5) **Task 5.** Setiap berkas yang diunggah akan menuju ke server pusat dan tergabung pada setiap Kejaksaan Negeri. Lihat berkas pada CMS Publik.

### 2.3.3. Wawancara

Setelah selesai melakukan pengujian task scenario kepada pengguna, tahapan selanjutnya adalah melakukan kegiatan wawancara. Jenis wawancara pada penelitian ini adalah wawancara tidak terstruktur, hal ini dipilih dengan pertimbangan bahwa peneliti ingin menggali informasi yang lebih dalam terkait pendapat pengguna setelah menjalankan tugas yang diberikan.

### 2.3.4. Kuisisioner

Pada tahapan ini peneliti memberikan kuisisioner yang sudah dibuat kepada partisipan setelah mengerjakan skenario pengujian. Pemberian kuisisioner bertujuan untuk mendukung data yang telah didapat dari scenario pengujian yang nantinya akan diolah dan menghasilkan suatu kesimpulan bagi penelitian [12].

**Tabel 3.** Butir Kuisisioner

Indikator	Kode	Pernyataan
<i>Learnability</i> (A)	A1	<i>Website</i> dapat dipelajari dengan mudah
	A2	Pengguna mampu dengan mudah memahami alur dari navigasi yang ada pada <i>website</i>
	A3	Pengguna mampu mempelajari sendiri penggunaan <i>website</i>
<i>Efficiency</i> (B)	B1	Pengguna mampu mengakses menu dengan cepat
	B2	Pengguna dapat dengan mudah memperoleh informasi yang ada terkait <i>website</i>

Indikator	Kode	Pernyataan
Memorability(C)	B3	Pengguna dapat langsung menemukan informasi yang mereka inginkan dari awal membuka
	C1	Pengguna merasa mudah mengingat penggunaan <i>website</i>
	C2	Pengguna merasa mudah mengetahui dan mengingat arah navigasi dan fitur pada <i>website</i>
Error(D)	C3	Pengguna merasa mudah menggunakan <i>website</i> kapanpun
	D1	Pengguna tidak menemukan eror saat menggunakan <i>website</i>
	D2	Pengguna tidak menemukan menu yang eror atau tidak sesuai fungsinya
Satisfaction(E)	D3	Pengguna dapat menemukan fitur atau menu yang dicari
	E1	Pengguna merasa senang dengan desain antarmuka pada <i>website</i>
	E2	Pengguna merasa nyaman dengan penggunaan <i>website</i>
	E3	Pengguna merasa nyaman dengan warna dan tata letak dari konten yang ada

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal dalam pengujian *usability* adalah pengujian task scenario yang dilakukan oleh partisipan yang bersangkutan, peneliti membuat beberapa skenario tugas untuk masing - masing partisipan, yaitu operator SIMKARI lama dan operator SIMKARI baru.

**Tabel 4.** Hasil Pengujian *Task Scenario*

Nama	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
R1	S	S	S	S	S
R2	S	S	S	S	S
R3	S	S	S	SB	SB
R4	S	S	S	S	S
R5	S	S	S	SB	S
R6	S	S	S	S	S

Nama	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5
R7	S	S	S	S	S
R8	S	S	S	SB	S
R9	S	S	S	SB	S
R10	S	S	S	S	S

Pengukuran waktu pengerjaan pada skenario tugas dilakukan dengan menggunakan *stopwatch* pada *smartphone* untuk memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian.

**Tabel 5.** Waktu Pengerjaan Partisipan

Nama	Waktu(s)					Total
	Task 1	Task 2	Task 3	Task 4	Task 5	
R1	15	15	10	29	18	87
R2	10	17	14	25	19	85
R3	16	19	13	25	16	89
R4	17	20	15	27	17	96
R5	20	15	17	28	17	97
R6	24	14	18	25	14	95
R7	13	18	11	26	16	84
R8	15	18	13	22	18	86
R9	17	13	16	26	13	85
R10	19	15	19	25	15	93
<b>Total</b>						<b>897</b>

Kegiatan wawancara dilakukan setelah sesi pengerjaan skenario tugas dan peneliti selesai mencatat informasi yang dibutuhkan. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa akan lebih mudah untuk menggali informasi terkait permasalahan yang dihadapi oleh partisipan.

**Tabel 6.** Hasil Wawancara

No	Nama	Permasalahan	Kode Masalah
1.	R1	-	-
2.	R2	-	-
3.	R3	Sering gagal <i>login</i> karna <i>ip address</i> komputer tidak sejalan dengan <i>server</i>	M1

No	Nama	Permasalahan	Kode Masalah
4.	R4	Kadang terjadi kesalahan / tertukar no surat di tiap menu sub surat	M2
5.	R5	-	-
6.	R6	Gagal Upload berkas terkait batasan ukuran <i>File upload</i>	M3
7.	R7	Harus terbiasa agar bias hafal menu agar lebih cepat dalam <i>upload</i> berkas	M4
8.	R8	-	-
9.	R9	-	-
10.	R10	Menu tampilan yang sedikit kurang minimalis	M5

Hasil kuisioner dari 30 sampel yang mengukur kelayakan aplikasi SIMKARI dengan 5 variabel *usability* adalah sebagai berikut:

### 3.1 Learnability

**Tabel 7.** Hasil Rata-Rata Variabel *Learnability*

	<i>Learnability</i>				
	SS	S	RR	TS	STS
A1	18	11	1	0	0
A2	6	24	0	0	0
A3	8	22	0	0	0
<b>Total</b>	<b>32</b>	<b>57</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Variabel *Learnability* diukur berdasarkan rata-rata waktu pengerjaan partisipan dalam pelaksanaan evaluasi. Variabel *learnability* akan dijabarkan pada tabel diatas sedangkan penjelasannya, yaitu:

- a) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 5 sebanyak 32 jawaban
- b) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 4 sebanyak 57 jawaban
- c) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 3 sebanyak 1 jawaban
- d) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban
- e) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban



Dari hasil analisa variabel *Learnability* yang dilihat pada tabel 3. paling banyak jumlah jawaban responden dengan kategori setuju sebanyak 57 jawaban dan yang terkecil kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 0 jawaban.

### 3.2 Efficiency

**Tabel 8.** Hasil Rata-Rata Variabel *Efficiency*

	<i>Efficiency</i>				
	SS	S	RR	TS	STS
B1	10	20	0	0	0
B2	11	18	1	0	0
B3	15	15	0	0	0
<b>Total</b>	<b>36</b>	<b>53</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Variabel *Efficiency* diukur berdasarkan waktu yang berhasil diselesaikan oleh partisipan dalam melakukan pengujian *usability*. Jumlah responden yang memilih jawaban pada setiap nilai dari pertanyaan variabel *Efficiency* akan di jabarkan dibawah ini:

- a) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 5 sebanyak 36 jawaban
- b) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 4 sebanyak 53 jawaban
- c) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 3 sebanyak 1 jawaban
- d) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban
- e) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban

Dari hasil analisa variabel *Efficiency* yang dilihat pada tabel 3. paling banyak jumlah jawaban responden dengan kategori setuju sebanyak 53 jawaban dan yang terkecil kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 0 jawaban.

### 3.3 Memorability

**Tabel 9.** Hasil Rata-Rata Variable *Memorability*

	<i>Memorability</i>				
	SS	S	RR	TS	STS
C1	7	22	1	0	0
C2	12	17	1	0	0
C3	5	25	0	0	0

	<i>Memorability</i>				
	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>RR</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
<b>Total</b>	<b>24</b>	<b>64</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Jumlah responden yang memilih jawaban pada setiap nilai dari pertanyaan variabel *memorability* akan di jabarkan dibawah ini:

- a) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 5 sebanyak 24 jawaban
- b) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 4 sebanyak 64 jawaban
- c) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 3 sebanyak 2 jawaban
- d) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban
- e) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban

Dari hasil analisa variabel *memorability* yang dilihat pada tabel 3. paling banyak jumlah jawaban responden dengan kategori setuju sebanyak 64 jawaban dan yang terkecil kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 0 jawaban.

### 3.4 Error

**Tabel 10.** Hasil Rata-Rata Variabel *Error*

	<i>Error</i>				
	<b>SS</b>	<b>S</b>	<b>RR</b>	<b>TS</b>	<b>STS</b>
D1	23	7	0	0	0
D2	19	11	0	0	0
D3	9	21	0	0	0
<b>Total</b>	<b>51</b>	<b>39</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Jumlah responden yang memilih jawaban pada setiap nilai dari pertanyaan variabel *error* akan di jabarkan dibawah ini:

- a) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 5 sebanyak 51 jawaban
- b) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 4 sebanyak 39 jawaban
- c) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 3 sebanyak 0 jawaban
- d) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban
- e) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban

Dari hasil analisa variabel *error* yang dilihat pada tabel diatas paling banyak jumlah jawaban responden dengan kategori setuju sebanyak 51

jawaban dan yang terkecil kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 0 jawaban.

### 3.5 Satisfaction

Tabel 11. Hasil Rata-Rata Variabel Satisfaction

	Satisfaction				
	SS	S	RR	TS	STS
E1	13	17	0	0	0
E2	12	17	1	0	0
E3	10	20	0	0	0
<b>Total</b>	<b>35</b>	<b>54</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

Jumlah responden yang memilih jawaban pada setiap nilai dari pertanyaan variabel *satisfaction* akan di jabarkan dibawah ini:

- a) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 5 sebanyak 35 jawaban
- b) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 4 sebanyak 54 jawaban
- c) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 3 sebanyak 1 jawaban
- d) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 2 sebanyak 0 jawaban
- e) Jumlah jawaban responden yang memilih nilai 1 sebanyak 0 jawaban

Dari hasil analisa variabel *satisfaction* yang dilihat pada tabel 3. paling banyak jumlah jawaban responden dengan kategori setuju sebanyak 54 jawaban dan yang terkecil kategori tidak setuju dan sangat tidak setuju yaitu sebanyak 0 jawaban.

### 3.6 Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Analisis data mempunyai gradasi dari sangat positif menggunakan skor skala 1 - 5 sampai sangat negatif. Untuk mengukur kelayakan aplikasi penulis menggunakan metode *Mean*. *Mean* adalah sebuah rata-rata dari data yang diperoleh berupa angka. Mean adalah "Jumlah nilai-nilai dibagi dengan jumlah individu" (Sutrisno Hadi; 1998). Perhitungan dengan mean ini digunakan untuk mendapatkan nilai pemetaan dari setiap komponen *Usability Testing*, data yang dihitung adalah data hasil kuesioner yang diisi oleh 30 responden yang merupakan pegawai Kejaksaan Negeri PALI. Adapun untuk mengetahui panjang interval menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Interval} = \frac{(\text{skor tertinggi} - \text{skor terendah})}{\text{jumlah kriteria}} \quad (1)$$

Sehingga hasil dari perhitungan panjang interval seperti dibawah ini :

$$I = \frac{(\text{Skt} - \text{Skr})}{v}$$

$$I = \frac{(5 - 1)}{5} \quad (2)$$

$$I = 0,8$$

Panjang kelas interval 0,8 tersebut dibuat jarak penilaian untuk mengetahui nilai rata - rata yang diberikan oleh responden terhadap setiap 137nsure pertanyaan yang diberikan. Adapun untuk penilaian kelas interval dapat dilihat pada Tabel 12.

**Tabel 12.** Interval kriteria penilaian

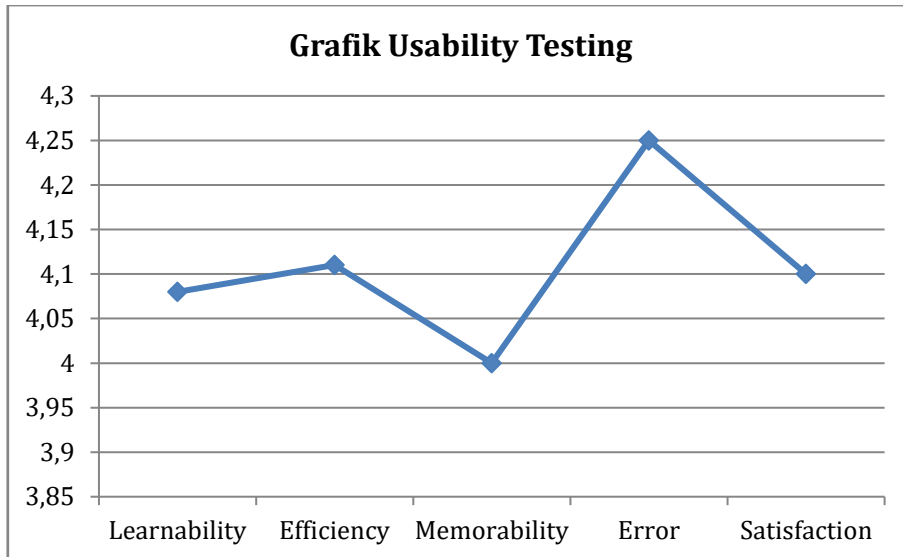
Kuadran	Kelas Interval	Kriteria Penilaian
V	4,21 - 5,00	Sangat Baik
IV	3,41 - 4,20	Baik
III	2,61 - 3,40	Cukup
II	1,81 - 2,60	Kurang
I	1,00 - 1,80	Sangat Kurang

Dari hasil perhitungan rata - rata dari variable *usability* didapatlah nilai-nilai pada Tabel 13.

**Tabel 13.** Nilai rata - rata variabel *usability*

No	Variabel	Rata - Rata	Kategori
1	<i>Learnability</i>	4,08	Baik
2	<i>Efficiency</i>	4,11	Baik
3	<i>Memorability</i>	4,00	Baik
4	<i>Error</i>	4,25	Sangat Baik
5	<i>Satisfaction</i>	4,10	Baik
	Mean	4,10	Baik

Dari hasil perhitungan pada tabel diatas dapat dibuat grafik pemetaan tingkat *usability* dari aplikasi SIMKARI seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Grafik variabel *usability*

### 3.7 Analisis Permasalahan dan Solusi

Setelah evaluasi dilakukan peneliti melakukan wawancara dengan partisipan untuk mendapatkan permasalahan yang ada saat menggunakan sistem. Berikut adalah berbagai masalah yang dihadapi dan rekomendasi solusinya:

- 1) Masalah 1 (M1): sering gagal login karna *ip address* komputer tidak sejalan dengan *server*  
Pengguna website dalam hal ini adalah pegawai / operator SIMKARI sering kali gagal *log-in* kedalam *website*, hal itu bisa saja terjadi dikarenakan sinyal wifi yang buruk ataupun teknik enkripsi tak berfungsi dengan benar di perangkat. Untuk mengatasi hal tersebut, adapun solusinya adalah meng-update adaptor jaringan atau menyetel ulang IP.
- 2) Masalah 2 (M2): Kadang terjadi kesalahan / tertukar no surat di tiap menu sub surat  
Solusi dalam permasalahan ini adalah operator yang bertugas melakukan input data harus lebih teliti dalam melakukan input data di aplikasi SIMKARI.
- 3) Masalah 3 (M3): Gagal *upload* berkas terkait batasan ukuran *file upload*

Beberapa penyebab gagalnya *upload* berkas dikarenakan koneksi internet yang kurang stabil, ukuran *file* yang terlalu besar, jenis / format *file* yang tidak sesuai ataupun *file corrupt* / rusak. Untuk mengatasi hal tersebut pengguna harus memeriksa koneksi internet terlebih dahulu sebelum melakukan *upload* berkas. Pastikan juga jenis *file* yang di *upload* sudah sesuai dengan format yang diminta dan pastikan *file* tidak mengalami kerusakan

- 4) Masalah 4 (M4): Harus terbiasa agar bisa hafal menu agar lebih cepat dalam upload berkas

Dalam hal ini pegawai harus terbiasa dengan aplikasi SIMKARI, karena jika pegawai sudah terbiasa maka dapat dengan mudah melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan aplikasi ini. Aplikasi SIMKARI juga mempermudah pegawai dalam pengelolaan berkas/administrasi.

- 5) Masalah 5 (M5): Menu tampilan yang sedikit kurang minimalis

Untuk permasalahan ini, pegawai bisa memberikan saran kepada Kejaksaan untuk bisa meminimalisir tampilan *website*.

#### 4. KESIMPULAN

Dari hasil analisis *usability* yang telah dilakukan pada penelitian terkait Sistem Manajemen Informasi Kejaksaan Republik Indonesia (SIMKARI) di Kejaksaan Negeri PALI, maka peneliti dapat mengambil kesimpulan yaitu analisis *usability* pada aplikasi SIMKARI menggunakan metode *Usability Testing* dengan menggunakan 5 kriteria yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*. Dari hasil pengujian yang telah dilakukan didapatkan hasil nilai rata - rata / mean untuk kriteria *learnability* sebesar 4,08, kriteria *efficiency* sebesar 4,11, kriteria *memorability* 4,00, kriteria *error* 4,25, dan untuk kriteria *satisfaction* sebesar 4,10. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat *usability* aplikasi SIMKARI masuk dalam kriteria baik. Berbagai permasalahan yang dikeluhkan oleh pengguna ditemukan saat melakukan kegiatan wawancara. Permasalahn tersebut lebih didominasi oleh kurang stabil nya jaringan internet di Kejaksaan Negeri PALI membuat berkas terlambat untuk diunggah. Dari berbagai permasalahan diatas, peneliti memberikan solusi yang sesuai untuk menyelesaikan tiap-tiap masalah.

**REFERENSI**

- [1] Aliska, S., Safriadi, N., & Prihartini, N. (2018). *Sistem Informasi dan Manajemen Pemberkasana Perkara di Kejaksaan Negeri Mempawah*. 6(1).
- [2] Alviandi Liansyah, J., Safriadi, N., Esyudha Pratama, E., & Hadari Nawawi, J. H. (2022). *JEPIN (Jurnal Edukasi dan Penelitian Informatika) Aplikasi Monitoring Berkas Perkara Tindak Pidana Umum pada Kejaksaan Negeri Ketapang*. 195.<https://doi.org/10.26418/jp.v8i2.56670>.
- [3] Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. <https://doi.org/10.13140/2.1.2637.6328>
- [4] Marimin, M. (2006). *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*.
- [5] Rosmalina. 2018. Analisis Aplikasi Kepegawaian Pada Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (Simkari) Di Kejaksaan Negeri Bale Bandung. *Jurnal Petik* 4 (2): 173-78. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v4i2.364>.
- [6] Hesti Nur Fitriani. (2015). Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Kejaksaan Republik Indonesia (Simkari) pada Perpustakaan Hukum dan Dokumentasi Perundang-Undangan di Kejaksaan Negeri Sukoharjo. Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Jawa Tengah
- [7] Joseph S. Dumas, Janice C. Redish. 1993. *A Practical Guide to Usability Testing*. England: Intellect.
- [8] Jakob Nielsen. 2012. *Usability 101, Introduction to Usability Alertbox*. San francisco: Morgan Kaufman. 2014. *Usability 101, Introduction to Usability Alertbox*. San francisco: Morgan Kaufman.
- [9] Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [10] Kanthy Sylvia Paramithanrp. (2017). *Usabilty Evaluation Design of Institut Teknologi Sepuluh Nopember Website Using Eye Tracking Method Based Nielsen Model And Nielsen Attributes Of Usabilty (NAU) Questionnaire*
- [11] Ricky Firmansyah. (2018). *Usability Testing Dengan Use Questionnaire Pada Aplikasi Sipolin Provinsi Jawa Barat*. AMIK BSI Bandung, Indonesia
- [12] A. H. Muhammad, I.K.A. Mogi, G.A.V.M. Giri. (2023). *Analisis Usability Testing Pada Website Desa Musi*. Universitas Udayana, Badung, Indonesia