



## ANALISIS KUALITAS APLIKASI MYASN MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

Jodhi Trio Fernando<sup>\*1</sup>, Edi Supratman<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Bina Darma Palembang, Indonesia

\*Corresponding Author: [jodhitriofernando@gmail.com](mailto:jodhitriofernando@gmail.com)

<p><b>Info Article</b>  Received :  02 Juni 2025  Revised :  01 Juli 2025  Accepted :  01 Agustus 2025  Publication :  30 Agustus 2025</p>	<p><b>Abstract:</b> <i>The purpose of this study is to measure the quality and usability of the MyASN application using the Usability Testing method. The measurement focuses on five aspects of usability, namely learning ability, efficiency, memory, errors, and satisfaction. This method was chosen because it is able to comprehensively describe the user experience, both in terms of ease of use and obstacles encountered when operating the application. The results show that the MyASN application obtained an overall usability score of 63%, which is categorized as “good.” This indicates that the application sufficiently meets the basic needs of civil servants in managing personnel data. However, there are still several aspects that need more serious attention, especially in terms of errors. Some users reported difficulties when navigating certain menus or errors when inputting data, which can reduce comfort and trust in the system. These findings have important implications that the development of the MyASN application should not only stop at achieving a good usability score, but also focus on improving the overall user experience.</i></p>
<p><b>Keywords:</b>  MyASN, Usability Testing, Application Quality, ASN, e-Government  <b>Kata Kunci:</b>  MyASN, Usability Testing, Kualitas Aplikasi, ASN, e-Government</p>	<p><b>Abstrak:</b> Tujuan penelitian ini adalah untuk mengukur kualitas dan kegunaan aplikasi MyASN dengan menggunakan metode Usability Testing. Pengukuran difokuskan pada lima aspek kegunaan, yaitu kemampuan belajar, efisiensi, daya ingat, kesalahan, dan kepuasan. Metode ini dipilih karena mampu menggambarkan pengalaman pengguna secara komprehensif, baik dari segi kemudahan penggunaan maupun hambatan yang dialami ketika mengoperasikan aplikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi MyASN memperoleh skor kegunaan keseluruhan sebesar 63%, yang dikategorikan dalam tingkat “baik”. Hal ini menandakan bahwa aplikasi telah cukup memenuhi kebutuhan dasar ASN dalam mengelola data kepegawaian. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa aspek yang perlu mendapatkan perhatian lebih serius, terutama pada dimensi kesalahan. Beberapa pengguna melaporkan adanya kesulitan ketika menavigasi menu tertentu atau munculnya error saat melakukan input data, yang dapat mengurangi kenyamanan dan kepercayaan terhadap sistem. Temuan ini memberikan implikasi penting bahwa pengembangan aplikasi MyASN tidak hanya berhenti pada pencapaian skor usability yang baik, tetapi juga harus berfokus pada peningkatan pengalaman pengguna secara menyeluruh.</p>
<p><b>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</b>  </p>	

## INTRODUCTION

Perkembangan Dalam kemajuan teknologi saat ini, pengelolaan data dan informasi menjadi elemen kunci untuk mencapai efisiensi dan efektivitas dalam berbagai bidang, termasuk pemerintahan. Dinas Tenaga kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan Kota Palembang adalah salah satu instansi pemerintah yang menjalankan tugasnya dengan baik seperti instansi pemerintah lainnya di Indonesia. Dinas Tenaga Kerja dan Transmigrasi juga menjadi salah satu dinas yang membantu pemerintah dalam mengolah daerah yang terkhusus tentang ketenagakerjaan dan daerah transmigrasi yang dipimpin oleh Kepala Dinas yang berada dibawah tanggung jawab Gubernur melalui Sekretaris Daerah, yang berlokasi di Jalan Jenderal Ahmad Yani No. 284, 14 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30116. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini sudah berkembang pesat. Hampir di segala bidang telah menggunakan TIK sebagai sarana untuk mempermudah pekerjaan. Pada era globalisasi ini penggunaan internet juga telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu bidang yang juga merasakan manfaat dari penggunaan TIK ataupun internet adalah instansi pemerintah, penerapan e-government untuk meningkatkan manajemen pegawai negeri sipil dengan penerapan aplikasi MyASN.

MyASN yang dipelopori oleh Badan Kepegawaian Nasional (BKN) bisa diakses melalui platform web dan seluler. Layanan MyASN adalah rebranding dari layanan Badan Kepegawaian Nasional (BKN) yang pernah ada, yaitu MySAPK, dengan penambahan fitur layanan kepegawaian terkini. MyASN merupakan salah satu cara yang efektif untuk menciptakan layanan yang lebih inklusif dan menyederhanakan proses layanan kepegawaian sejalan dengan tujuan reformasi dan pengaruh sistem pemerintahan berbasis elektronik. Melalui aplikasi MyASN, seorang pegawai negeri sipil bisa langsung memasukkan informasi pribadinya ke dalam basis data BKN, fungsi utama aplikasi MyASN yaitu menyediakan akses data kepegawaian, termasuk informasi profil pegawai, memperoleh kartu pegawai virtual, menerima pemberitahuan untuk layanan promosi dan pensiun, serta informasi terkait jaminan kesehatan dan dana pensiun.

MyASN sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2023 tentang Aparatur Sipil Negara, khususnya pada Pasal 63 ayat (1) yang menyatakan bahwa digitalisasi manajemen kepegawaian dilakukan untuk menjamin efisiensi,

efektivitas, dan ketepatan pelaksanaan proses dan pengambilan keputusan dalam manajemen kepegawaian serta menciptakan ekosistem manajemen kepegawaian yang menyeluruh, sehingga mendukung manajemen kepegawaian yang terpadu secara nasional (Peraturan Aparatur Sipil Negara 2023/21 Tahun 2023). Untuk memahami pengalaman pengguna secara lebih mendalam, metode Usability Testing merupakan alat yang sangat diperlukan dalam menganalisis dan meningkatkan kualitas aplikasi MyASN.

Dengan melibatkan pengguna dalam proses evaluasi, Dinas Ketenaga kerja dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan dapat memastikan bahwa layanan yang diberikan memenuhi kebutuhan dan berfungsi dengan baik. Implementasi hasil dari penggunaan Usability Testing mampu meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas layanan pegawai. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna aplikasi MyASN di lingkungan Dinas Ketenaga Kerja Dan Transmigrasi Provinsi Sumatra Selatan. Penelitian ini akan menggunakan metode Usability Testing untuk memastikan bahwa pengguna dapat mengakses informasi dan layanan dengan mudah. Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini berfokus pada analisis kualitas aplikasi MyASN pada Dinas Ketenaga Kerja Dan Transmigrasi Provinsi Sumatra Selatan menggunakan metode Usability Testing.

Penelitian ini berguna dalam mengidentifikasi aspek-aspek apa saja yang perlu diperbaiki, serta bagaimana aplikasi ini dapat mendukung kinerja pegawai secara lebih efektif. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan aplikasi yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna di instansi tersebut

## **METHOD**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam analisis ini adalah metode kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah pendekatan yang mengutamakan aspek pengukuran dan perhitungan dalam setiap tahapan penelitian, mulai dari perencanaan, pengumpulan data, hingga analisis hasil dan penyusunan kesimpulan. Metode ini sangat sesuai untuk penelitian yang berfokus pada aspek numerik, karena data kuantitatif yang diperoleh dapat memberikan gambaran objektif terkait fenomena yang sedang diteliti. Dengan pendekatan ini, peneliti dapat melakukan pengujian yang lebih sistematis dan tepat, menggunakan teknik analisis yang sesuai untuk memberikan hasil yang dapat diukur dan diuji kebenarannya. penelitian kuantitatif adalah suatu proses menemukan

pengetahuan yang memanfaatkan data angka sebagai alat utama dalam analisis data. Penggunaan data angka ini memungkinkan peneliti untuk melakukan analisis statistik, membuat generalisasi berdasarkan data yang ada, dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan sebelumnya. Selain itu, data numerik membantu peneliti dalam menarik kesimpulan yang lebih valid, terutama ketika jumlah responden atau sampel cukup besar.

### **Desain Penelitian**

Kerangka kerja atau rencana biasa digunakan untuk mengatur, melaksanakan, dan menganalisis, pengujian kegunaan (Usability Testing) berupa sebuah produk, sistem, atau aplikasi. Tujuannya untuk mengevaluasi sejauh mana produk memenuhi kebutuhan dalam hal efektifitas, efisiensi, dan kepuasan. Desain penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Memilih objek, langkah ini adalah proses penentuan objek yang akan diteliti yaitu, aplikasi MyASN.
2. Memilih responden untuk pengisian kuesioner berdasarkan tingkatan pengguna aktif, terampil dan awam.
3. Mempresentasikan tugas kepada responden langkah ini memberikan penjelasan kepada responden bahwa yang diuji bukan responden tetapi objek penelitian dan memberikan penjelasan bagaimana proses mengisi kuesioner.
4. Memberikan tugas kepada responden, yaitu memberikan tugas-tugas dalam kuesioner untuk dijawab oleh responden.
5. Pengisian kuesioner dari responden, responden memberikan jawaban untuk kuesioner yang diberikan sesuai dengan yang dialami oleh responden.
6. Dari menganalisis yang dilakukan akan mendapatkan informasi yang lengkap mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi MyASN yang sekarang ini ada menggunakan teknik Usability Testing.
7. Membuat laporan dari analisis dan memberikan rekomendasi

### **Tahapan Penelitian**

Penelitian ini dilakukan berdasarkan tahapan dari metode Usability Testing.

1. Observasi Mengamati pengguna pada saat mereka berinteraksi dengan aplikasi MyASN. Hal ini diperlukan untuk mengetahui kesulitan yang dihadapi dan waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas.

2. Wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan umpan balik secara langsung dengan beberapa pengguna aplikasi MyASN yang berisikan pertanyaan yang berkaitan dengan data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.
3. Kuesioner, Kuesioner bisa dilakukan dengan cara membagikan daftar pertanyaan kepada responden yang akan memberikan respon atas pertanyaan yang diajukan. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi MyASN dilingkungan Dinas ketenagakerja dan transmigrasi provinsi sumatra selatan.

### **Populasi penelitian**

Populasi menggambarkan jumlah data yang jumlahnya sangat banyak dan luas dalam sebuah penelitian (Darmawan,2016), dimana populasi juga merupakan kumpulan dari semua kemungkinan orang-orang, benda-benda dan ukuran lain yang menjadi objek perhatian dalam sebuah penelitian (Suharyadi and Purwanto S. K., 2016). Pada penelitian ini, populasi yang digunakan mencakup seluruh pegawai di Dinas Ketenagakerja dan transmigrasi provinsi sumatra selatan yang berjumlah total 136 orang.

### **Sampel Penelitian**

Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 136 karyawan, sehingga presentase kelonggaran yang digunakan adalah 5% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut:

$n =$  ukuran sampel yang diperlukan

$N =$  ukuran populasi (136)

$E =$  margin of error

$n = n = n =$

$n = = 101,49 \square 102$

Berdasarkan perhitungan diatas sampel yang mejadi responden dalam penelitian ini di sesuaikan menjadi sebanyak 102 orang seluruh total pegawai ASN pada dinas ketenagakerja dan transmigrasi provinsi Sumatra selatan, hal dilakukan untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk hasil pengujian yang lebih baik. Sampel yang diambil berdasarkan teknik probability sampling; simple random, sampling, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota pupulasi (pegawai) untuk digunakan menjadi sampel yang dilakukan dengan mengisi kuesioner.

### Instrumen Penelitian

Skala pengukuran pada penelitian ini menggunakan skala likert yang merupakan suatu skala psikometrik yang biasa digunakan dalam kuesioner, yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei (Setiono, n.d.). dapat disimpulkan skala likert merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan. Biasanya pertanyaan yang dipakai untuk penelitian disebut variabel penelitian dan ditetapkan secara spesifik.

**Tabel 1. Sekala Likert**

Kode	Pilihan Jawaban	Skor/Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

## RESULTS AND DISCUSSION

### Result

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini yaitu data primer data yang di hasilkan dari penelitian hasil penyebaran kuesioner. Penyebaran kuesioner ditujukan kepada pengguna aplikasi MyASN. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berupa kuesioner tertutup dengan total jumlah 13 pertanyaan yang dibagi dalam 5 variabel Usability Testing, untuk meneliti kualitas aplikasi MyASN pada Dinas Ketrnaga Kerja Dan Transmigrasi Proviinsi Sumatra selatan.

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas**

Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Validitas
<i>Learnabilty</i>	X1.1	0,632	0,195	Valid
	X1.2	0,618	0,195	Valid
	X1.3	0,600	0,195	Valid
<i>Efficiency</i>	X2.1	0,616	0,195	Valid
	X2.2	0,583	0,195	Valid
	X2.3	0,683	0,195	Valid
<i>Memorable</i>	X3.1	0,674	0,195	Valid
	X3.2	0,648	0,195	Valid
<i>Error</i>	X4.1	0,665	0,195	Valid
	X4.2	0,545	0,195	Valid
<i>Satisfaction</i>	Y.1	0,538	0,195	Valid
	Y.2	0,514	0,195	Valid
	Y.3	0,608	0,195	Valid

### **Validitas**

Berdasarkan hasil koesioner yang disebarakan 102 responden, yaitu pengguna aplikasi MyASN. Sebelum data tersebut dilakukan perhitungan variabel usability testing yang terdiri dari variabel Learnabilty, Efficiency, Memorable, Error, dan Satisfaction. Koesioner tersebut akan diuji sejauh mana alat ukur yang digunakan mampu mengukur apa yang ingin diukur. Uji validitas dilakukan dengan membandingkan ketentuan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka item tersebut dinyatakan valid. Dalam penelitian ini  $n=102$ , jadi  $Df = 102-2 = 100$ , dengan tingkat signifikan 0,05 maka di dapat  $r_{tabel}$  sebesar 0.195 (2-tailed) jika nilai pearson correlation  $>$  nilai pembanding berupa  $r_{tabel}$ . Maka item tersebut valid. Atau jika nilai Sig, (2-tailed)  $< 0,05$  berarti item tersebut valid dan berlaku sebaliknya, adapun uji validitas dilakukan dengan menggunakan software SPSS 25. Dapat diketahui bahwa kolerasi antara setiap item pernyataan terdapat skor dengan korelasi tinggi, karena nilainya diatas  $r_{hitung} > r_{tabel}$  sebagai berikut:

1. Learnabilty (X1) yaitu X1.1 0,632  $>$  0,195, X1.2 0,618  $>$  0,195, X1.3 0,600  $>$  0,195 maka semua item pernyataan untuk variabel learnabilty (X1) dinyatakan valid.
2. Efficiency (X2) yaitu X2.1 0,616  $>$  0,195, X2.2 0,583  $>$  0,195, X2.3 0,683  $>$  0,195 maka semua item pernyataan untuk variabel efficiency (X2) dinyatakan valid.
3. Memorable (X3) yaitu X3.1 0,674  $>$  0,195 , X3.2 0,648  $>$  0,195 dengan demikian semua item pernyataan untuk variabel memorable (X3) dinyatakan valid.
4. Error (X4) yaitu X4.1 0,665  $>$  0,195, X4.2 0,545  $>$  0,195 dengan demikian semua item pernyataan untuk variabel error (X4) dinyatakan valid.
5. Satisfaction (Y) yaitu Y.1 0,538  $>$  0,195, Y.2 0,514  $>$  0,195, Y.3 0,608  $>$  0,195 maka semua item pernyataan untuk variabel satisfaction (Y) dinyatakan valid.

### **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen terkait sudah layak digunakan untuk mengumpulkan data. Kuesioner disebut reliabel bila jawaban dari responden konsisten (Sugiyono, 2009:172). Uji reliabilitas bertujuan untuk meyakinkan apabila akan dilakukan pengukuran ulang menggunakan indikator yang sama, hasil tak berubah. Uji reliabilitas pada penelitian ini memakai uji statistik Cronbach Alpha ( $\alpha$ ) dengan ketentuan:

1. Apabila angka Cronbach Alpha  $>$  0,60 (Cronbach Alpha  $>$  0,60), disebut reliabel.

2. Apabila angka Cronbach Alpha < 0,60 (Cronbach Alpha < 0,60), disebut tak reliabel.

Berikut adalah hasil hitung uji reliabilitas seluruh variabel:

Tabel 3. Hasil Reliabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	N of items	N reliabilitas
1.	<i>Learnabilty</i>	0,729	3	102 reliabel
2.	<i>Efficiency</i>	0,618	3	102 reliabel
3.	<i>Memorability</i>	0,617	2	102 reliabel
4.	<i>Error</i>	601	2	102 reliabel
5.	<i>Satisfaction</i>	609	3	102 reliabel

### Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui apakah variabel X sangat berpengaruh signifikan dalam variabel Y. Tingkat signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,5 dan apabila nilai dari hasil perhitungan F lebih besar dari nilai F menurut tabel maka hipotesis alternatif bisa dikatakan semua variabel independent juga berpengaruh secara signifikan terhadap variabel (Y). Berikut dapat kita ketahui hasil dari uji F.

Gambar 1. Hasil Uji F

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	76,269	1	76,269	49,777	,000 <sup>b</sup>
	Residual	153,222	100	1,532		
	Total	229,490	101			

a. Dependent Variable: Saticfation  
 b. Predictors: (Constant), Usability

Bisa kita lihat hasil uji pada gambar diatas maka bisa di simpulkan F hitung = 49,777 > F table = 309 maka secara simutan berpengaruh terhadap variabel Y.

### Uji t

Gambar 2. Hasil Uji t

Coefficients <sup>a</sup>						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,623	,890		7,441	,000
	Usability	,179	,025	,576	7,055	,000

a. Dependent Variable: Saticfation

Berdasarkan hasil analisis uji t diperoleh nilai t hitung sebesar 7,055 , yang lebih besar dari nilai t tabel sebesar 1,984 untuk derajat kebebasan (df) 102 pada tingkat signifikansi 0,05 (dua sisi).

### **Aspek Pengukuran Usability Testing**

Data yang diperoleh dari masing-masing responden dianggap valid jika mereka memberikan penilaian untuk setiap item pertanyaan. Berdasarkan hasil kuesioner, persentase jawaban dari semua responden untuk setiap item pertanyaan yang diperoleh dari perhitungan jawaban keseluruhan responden pada aspek Usability, dikalikan dengan setiap skor sesuai dengan skala Likert. Sementara itu, skor yang diharapkan diperoleh adalah nilai tertinggi pada skala Likert yang dikalikan dengan jumlah responden dan jumlah pertanyaan untuk setiap aspek Usability

### **Aspek Learnability**

Pada aspek Learnability ini terdiri dari 3 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 69% berdasarkan skala likert nilainya masuk dalam skala 60-79 berarti Aplikasi MyASN masuk kedalam kategori setuju

$$\begin{aligned}
 \text{Learnability} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 44) + (3 \times 96) + (4 \times 130) + (5 \times 33)}{5 \times 102 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{1.061}{1.530} \times 100\% \\
 &= 0,69 \times 100\% \\
 &= 69\%
 \end{aligned}$$

### **Aspek Efficiency**

Pada aspek Efficiency ini terdiri dari 3 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 76% berdasarkan skala likert nilainya masuk dalam skala 60-79 berarti Aplikasi MyASN masuk kedalam kategori setuju

$$\begin{aligned}
 \text{Efficiency} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 6) + (3 \times 107) + (4 \times 120) + (5 \times 70)}{5 \times 102 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{1.163}{1.530} \times 100\% \\
 &= 0,76 \times 100\% \\
 &= 76\%
 \end{aligned}$$

### **Aspek Memorialbility**

Pada aspek Memorialbility ini terdiri dari 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 50% berdasarkan skala likert nilainya masuk dalam skala 40-59 berarti Aplikasi MyASN masuk kedalam kategori Netral.

$$\begin{aligned}
 \text{Memoribilitas} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 5) + (3 \times 59) + (4 \times 122) + (5 \times 18)}{5 \times 102 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{765}{1.530} \times 100\% \\
 &= 0,5 \times 100\% \\
 &= 50\%
 \end{aligned}$$

### Aspek Error

Pada aspek Error ini terdiri dari 2 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 35% berdasarkan sekala likert nilainya masuk dalam sekala 20-39 berarti Aplikasi MyASN masuk kedalam kategori tidak setuju

$$\begin{aligned}
 \text{Errors} &= \frac{(1 \times 22) + (2 \times 56) + (3 \times 101) + (4 \times 23) + (5 \times 2)}{5 \times 102 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{539}{1.530} \times 100\% \\
 &= 0,35 \times 100\% \\
 &= 35\%
 \end{aligned}$$

### Aspek Satisfaction

Pada aspek Satisfaction ini terdiri dari 3 butir pertanyaan, diperoleh kelayakan 85% berdasarkan sekala likert nilainya masuk dalam sekala 80-100 berarti Aplikasi MyASN masuk kedalam kategori sangat setuju.

$$\begin{aligned}
 \text{Satisfaction} &= \frac{(1 \times 0) + (2 \times 5) + (3 \times 24) + (4 \times 157) + (5 \times 120)}{5 \times 102 \times 3} \times 100\% \\
 &= \frac{1.310}{1.530} \times 100\% \\
 &= 0,85 \times 100\% \\
 &= 85\%
 \end{aligned}$$

## CONCLUSION

Berdasarkan penelitian mengenai kualitas aplikasi MyASN di Dinas Ketenagakerjaan dan Transmigrasi Provinsi Sumatera Selatan menggunakan metode *Usability Testing*, dapat diperoleh skor keseluruhan *usability* sebesar 63%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Aplikasi MyASN dinilai memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang baik dengan skor *Learnability* sebesar 69%, menunjukkan bahwa aplikasi ini relatif mudah dipelajari oleh pengguna baru. Efisiensi aplikasi mencapai skor 76%, menandakan bahwa informasi yang disajikan cukup cepat dan mudah diakses. Namun, aspek *Memorability* hanya mencapai skor 50%, yang menunjukkan bahwa desain aplikasi masih memerlukan peningkatan agar lebih mudah diingat oleh pengguna.

Pada aspek *Error*, aplikasi mendapatkan skor 35%, yang mengindikasikan adanya tingkat kesalahan teknis yang cukup tinggi, terutama pada fitur login dan penggunaan fitur lainnya. Meskipun demikian, aplikasi memperoleh skor tinggi pada aspek *Satisfaction* sebesar 85%, mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat baik. Secara keseluruhan, aplikasi MyASN memberikan manfaat yang signifikan dalam mendukung pengelolaan data kepegawaian ASN.

## REFERENCES

- Amin, NF, Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Pilar* , 14(1), 15–31.
- Anuraga, G., Indrasetianingsih, A., & Athoillah, M. (2021). PELATIHAN PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DASAR DENGAN SOFTWARE R. *Jurnal akuntansi dan manajemen* , 3(2). <https://jurnal.stie-a.ac.id/index.php/JAI>
- Ardiansyah, H., & Wicaksono, D. (2018). TRANSFORMASI DIGITAL DALAM LAYANAN PUBLIK . Jakarta: Pustaka Nasional.
- Arikunto, S. (2012). PROSEDUR PENELITIAN SUATU PENDEKATAN PRAKTEK. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bulu, VR, Nahak, RL, & Lawa, STN (2021). PELATIHAN PENGOLAHAN DAN ANALISIS DATA MENGGUNAKAN SPSS. *Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan* , 1(1), 1–4.
- Dewangga Dwi Kharislam, YA (2021). PENGARUH PELAYANAN, KUALITAS PRODUK, DAN LOKASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN. *Jurnal Akuntansi dan Pajak*, 22(02), 2579–3055. <https://jurnal.stie-aas.ac.id/index.php/jap>
- Gangga Anuraga, AI (2021). PELATIHAN PENGUJIAN HIPOTESIS STATISTIKA DASAR DENGAN SOFTWARE R. *Jurnal Budimas* , 03(02), 327–334.
- Hermawan, D. (2018). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN KONSUMEN SERTA DAMPAKNYA TERHADAP LOYALITAS PELANGGAN PADA PT JNE KOTA BANDUNG (SURVEI PADA KONSUMEN YANG MENGGUNAKAN JASA JNE) (Disertasi Doktor, Universitas Sangga Buana YPKP Bandung).
- Kasiram, M., & Idris, M. (2010). METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF-KUANTITATIF .

- Nugroho, R. (2016). MANAJEMEN KETENAGAKERJAAN DI ERA DIGITAL . Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, E., & Handayani, S. (2020). E-GOVERNMENT DAN INOVASI PELAYANAN PUBLIK DI INDONESIA. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Subrata, J., & Marimin, M. (2022). ANALISIS MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS. <https://doi.org/10.55182/jtp.v2i3.190>
- Sugiyono. (2016). METODE PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF DAN R&D . Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, M. (2018). METODE PENELITIAN KUANTITATIF . Bandung: Alfabeta