
ANALISIS USABILITY WEBSITE SRIKANDI MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Muhammad Alfaiz Ilham¹, Rusmala Santi²

^{1,2}UIN Raden Fatah Palembang

Email: 2220803067@radenfatah.ac.id¹, rusmalasanti_uin@radenfatah.ac.id²

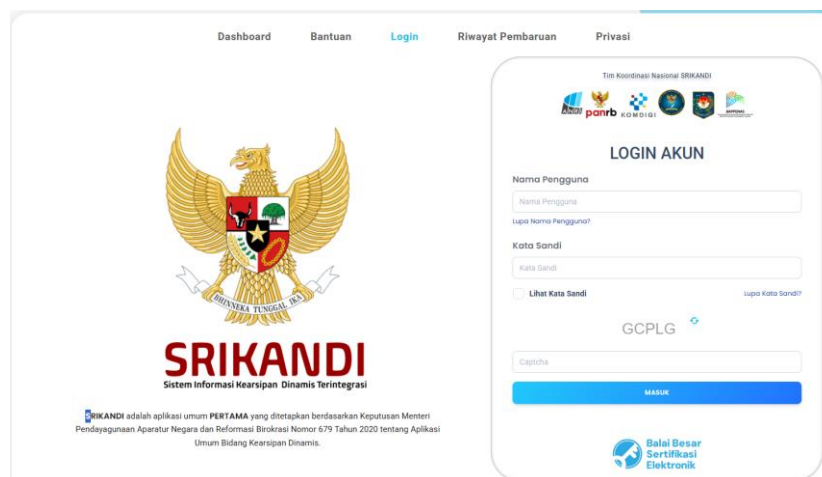
Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat usability website Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi (SRIKANDI) menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Metode kuantitatif ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan skor tunggal yang ringkas dan mudah diinterpretasikan. Data dikumpulkan dari 100 responden yang merupakan Aparatur Sipil Negara (ASN) pengguna website SRIKANDI. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor SUS rata-rata dari website ini adalah 49, yang berada pada kategori "Buruk" dan menempatkannya di bawah ambang batas yang dapat diterima. Analisis lebih lanjut dari data kualitatif dan deskriptif mengungkapkan bahwa rendahnya skor ini disebabkan oleh beberapa faktor utama, seperti kurva pembelajaran yang curam, antarmuka yang rumit, kurangnya konsistensi, dan kebutuhan yang tinggi terhadap bantuan teknis. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun website SRIKANDI memiliki peran vital dalam tata kelola pemerintahan berbasis elektronik, desain dan pengalaman penggunaannya masih menjadi hambatan signifikan bagi efektivitas dan produktivitas ASN. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perbaikan mendesak pada aspek usability sangat diperlukan, dan merekomendasikan penyederhanaan antarmuka, peningkatan konsistensi, dan penyediaan panduan terintegrasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Kata Kunci: Usability, System Usability Scale (SUS), Website SRIKANDI, Kearsipan Digital, Pengalaman Pengguna.

Abstract: This study aims to measure the usability level of the Integrated Dynamic Archival Information System (SRIKANDI) website using the System Usability Scale (SUS) method. This quantitative method was chosen for its ability to provide a single, concise, and easily interpretable score. Data was collected from 100 respondents who were Civil Servants (ASN) using the SRIKANDI website. The analysis results show that the website's average SUS score is 49, which falls into the "Poor" category and places it below the acceptable threshold. Further analysis of qualitative and descriptive data revealed that this low score is caused by several main factors, such as a steep learning curve, a complicated interface, a lack of consistency, and a high reliance on technical support. These findings indicate that although the SRIKANDI website plays a vital role in electronic-based government governance, its design and user experience remain significant barriers to the effectiveness and productivity of civil servants. This study concludes that urgent improvements to usability aspects are essential and recommends simplifying the interface, increasing consistency, and providing integrated guidance to enhance the user experience.

Keywords: *Usability, System Usability Scale (SUS), SRIKANDI Website, Digital Archiving, User Experience.*

PENDAHULUAN



Pesatnya perkembangan teknologi informasi telah mendorong sektor pemerintahan untuk mengadopsi sistem berbasis elektronik (e-government) guna meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam pelayanan publik. Di Indonesia, upaya ini diwujudkan melalui implementasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang menjadi landasan bagi berbagai inisiatif digital. Salah satu pilar penting dari transformasi ini adalah digitalisasi kearsipan, yang bertujuan untuk mengelola dokumen dan informasi negara secara terpusat, aman, dan efisien. Dalam konteks ini, hadirnya Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi (SRIKANDI) menjadi inisiatif strategis pemerintah Indonesia. SRIKANDI merupakan aplikasi umum di bidang kearsipan yang dikembangkan melalui kolaborasi antara Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI), Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PANRB), serta Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN). Tujuannya adalah untuk menjadi platform terpadu dalam pengelolaan arsip digital bagi seluruh instansi pemerintah, mulai dari proses pembuatan surat, disposisi, hingga penyimpanan arsip.

Meskipun SRIKANDI memiliki peran krusial sebagai memori kolektif bangsa, keberhasilan implementasinya tidak hanya bergantung pada ketersediaan fitur-fitur teknisnya. Aspek yang tidak kalah penting adalah sejauh mana sistem tersebut mudah dan nyaman digunakan oleh Aparatur Sipil Negara (ASN) sebagai pengguna utamanya. Pengabaian

terhadap aspek usability (ketergunaan) dapat menyebabkan berbagai permasalahan, seperti resistensi dari pengguna, penurunan produktivitas, meningkatnya jumlah kesalahan, dan pada akhirnya, kegagalan dalam mencapai tujuan e-government. Penelitian terdahulu dan evaluasi sistem serupa seringkali hanya berfokus pada fungsionalitas, namun belum secara mendalam menganalisis pengalaman pengguna. Oleh karena itu, penelitian ini menjadi sangat relevan dan mendesak untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan evaluasi yang komprehensif dari perspektif pengguna.

Dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS), penelitian ini bertujuan untuk mengukur secara kuantitatif tingkat *usability* website SRIKANDI. Hasil yang diperoleh akan memberikan gambaran objektif mengenai kekuatan dan kelemahan sistem dari sudut pandang pengguna. Analisis ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dengan menyajikan data empiris dan rekomendasi praktis bagi pengembang untuk meningkatkan kualitas website SRIKANDI. Dengan demikian, sistem ini tidak hanya akan berfungsi dengan baik secara teknis, tetapi juga dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh jutaan ASN di seluruh negeri, sehingga dapat memberikan manfaat yang optimal dan mendukung agenda pemerintahan digital nasional secara berkelanjutan.

TINJAUAN PUSTAKA

1) Konsep Usability

Usability atau ketergunaan adalah konsep kunci dalam interaksi manusia-komputer (HCI). Jakob Nielsen, seorang ahli *usability*, mendefinisikannya sebagai atribut kualitas dari suatu sistem yang mudah digunakan. Nielsen membagi *usability* menjadi lima komponen kualitas, yaitu:

- a. Kemudahan Belajar (*Learnability*): Seberapa mudah pengguna baru dapat menyelesaikan tugas-tugas dasar saat pertama kali melihat antarmuka.
- b. Efisiensi (*Efficiency*): Seberapa cepat pengguna ahli dapat menyelesaikan tugas setelah belajar menggunakan desain.
- c. Kemudahan Mengingat (*Memorability*): Seberapa mudah pengguna dapat mengingat cara menggunakan desain setelah periode tidak aktif.
- d. Kesalahan (*Errors*): Jumlah kesalahan yang dilakukan pengguna, seberapa parah kesalahan tersebut, dan seberapa mudah pengguna dapat pulih dari kesalahan.

- e. Kepuasan (*Satisfaction*): Seberapa menyenangkan atau nyaman pengguna menggunakan sistem tersebut.

Singkatnya, *usability* adalah tentang merancang produk yang efektif, efisien, dan memuaskan bagi pengguna. Tanpa *usability* yang baik, sistem secanggih apa pun tidak akan digunakan secara optimal.

2) System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah alat evaluasi *usability* yang dikembangkan oleh John Brooke pada tahun 1986. SUS terdiri dari 10 butir pertanyaan dengan skala Likert 5 poin, mulai dari "Sangat Tidak Setuju" hingga "Sangat Setuju". Butir-butir pertanyaan ini sengaja dirancang secara bergantian antara pernyataan positif (P1, P3, P5, P7, P9) dan negatif (P2, P4, P6, P8, P10) untuk menghindari bias jawaban.

Keunggulan SUS terletak pada kemudahannya dalam penerapan, keandalannya yang teruji, dan kemampuannya untuk memberikan skor tunggal (0-100) yang mudah diinterpretasikan. Skor ini dapat diklasifikasikan menggunakan skala adjektif (misalnya, "Excellent," "Good," "Marginal," atau "Poor") untuk memberikan gambaran cepat tentang tingkat *usability* sistem. SUS merupakan alat yang banyak digunakan dalam penelitian dan industri karena efektivitasnya dalam mengevaluasi persepsi pengguna secara cepat dan komprehensif.

3) Website SRIKANDI

Website Sistem Informasi Kearsipan Dinamis Terintegrasi (SRIKANDI) adalah aplikasi umum yang dikembangkan oleh Kominfo dan instansi terkait. Tujuan utamanya adalah untuk mendukung tata kelola pemerintahan berbasis elektronik dengan mengelola arsip secara digital. SRIKANDI dirancang untuk menjadi platform terpadu yang dapat digunakan oleh seluruh ASN di Indonesia, mulai dari proses pembuatan surat, disposisi, hingga penyimpanan arsip. Pentingnya website ini dalam birokrasi digital menjadikannya objek yang sangat relevan untuk dianalisis dari sisi *usability*. Analisis ini akan membantu memastikan bahwa sistem tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga dapat digunakan secara efektif oleh jutaan ASN di seluruh negeri.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menganalisis tingkat *usability* website SRIKANDI.

Populasi dan Sampel Penelitian

- Populasi: Seluruh Aparatur Sipil Negara (ASN) yang menggunakan website SRIKANDI, yang berdasarkan data memiliki populasi sekitar 1.928.940 ASN.
- Sampel: Untuk menentukan jumlah sampel yang representatif, digunakan rumus Slovin dengan margin of error sebesar 10% ($e=0.10$). Berdasarkan perhitungan tersebut, jumlah sampel minimal yang dibutuhkan adalah 100 responden. Sampel dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria ASN yang aktif menggunakan website SRIKANDI setidaknya selama 3 bulan.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui kuesioner daring menggunakan instrumen utama **System Usability Scale (SUS)**. Kuesioner ini terdiri dari 10 pertanyaan dengan skala Likert 5 poin, yang dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan dan kepuasan secara keseluruhan.

Tabel 1 : Indikator Pertanyaan

Item	Pertanyaan
P1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.
P2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit.
P3	Saya pikir sistem ini mudah digunakan.
P4	Saya memerlukan bantuan dari ahli teknis untuk menggunakan sistem ini.
P5	Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.
P6	Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini.
P7	Saya membayangkan bahwa sebagian besar orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat.
P8	Saya merasa sistem ini sangat canggung (tidak praktis) untuk digunakan.
P9	Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini.
P10	Saya harus mempelajari banyak hal sebelum bisa menggunakan sistem ini.

Metodologi Penelitian

1) Tabulasi Data

Bagian ini menyajikan data mentah dari setiap responden, menunjukkan respons mereka untuk setiap butir pertanyaan SUS dan skor total yang dihasilkan. Tabulasi ini memberikan gambaran detail tentang bagaimana setiap individu mempersepsikan *usability* website SRIKANDI.

Tabel 2 : Penyajian data hasil kuesioner

No. Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah
1	5	4	4	3	5	3	4	3	5	3	39
2	3	5	2	5	3	4	2	5	3	4	36
3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	35
4	5	3	5	2	5	3	5	2	5	2	37
5	2	5	2	5	3	4	2	5	3	4	35
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
100	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	35

2) Data Demografi

Bagian ini menyajikan profil demografi dari 100 responden yang berpartisipasi dalam penelitian. Data ini penting untuk memberikan konteks dan pemahaman mengenai karakteristik pengguna yang menjadi objek penelitian. Data demografi yang dikumpulkan mencakup jenis kelamin, kelompok usia, dan jabatan.

Tabel 3: Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah Orang	Persentase
Laki-Laki	45	45%
Perempuan	55	55%
Jumlah	100	100%

Dari Tabel 3, terlihat bahwa partisipan dalam penelitian ini sedikit lebih banyak didominasi oleh responden perempuan (55%) dibandingkan laki-laki (45%).

Tabel 4: Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Kelompok Usia	Jumlah	Persentase
20 – 30 Tahun	30	30%
31 – 40 Tahun	45	45%

41 – 50 Tahun	20	20%
> 50 Tahun	5	5%
Jumlah	100	100%

Tabel 4 menunjukkan bahwa sebagian besar responden berada pada rentang usia produktif, yaitu 31-40 tahun (45%), diikuti oleh kelompok usia 20-30 tahun (30%). Hal ini mencerminkan pengguna aktif yang kemungkinan besar sering berinteraksi dengan sistem digital.

Tabel 5: Distribusi Responden Berdasarkan Jabatan

Jabatan	Jumlah Orang	Persentase
Staf Administrasi	60	60%
Staf Keuangan	15	15%
Kepala Sub-Bagian	20	20%
Lain-Lain	5	5%
Total	100	100%

Berdasarkan Tabel 5, mayoritas responden (60%) adalah staf administrasi, yang menunjukkan bahwa mereka adalah pengguna utama website SRIKANDI dalam tugas-tugas harian, terutama yang berkaitan dengan pengelolaan surat-menyurat dan dokumen.

Pengujian data

a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk menentukan apakah setiap butir pertanyaan dalam kuesioner System Usability Scale (SUS) valid atau tidak. Sebuah butir pertanyaan dikatakan valid jika skor yang diperoleh memiliki korelasi yang signifikan dengan skor totalnya. Pengujian ini biasanya menggunakan korelasi *Pearson*. Butir pertanyaan dinyatakan valid jika nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0.05 ($p < 0.05$) atau jika nilai *r*-hitung lebih besar dari *r*-tabel.

Tabel 6 : Uji Validitas

No. Pertanyaan	r-hitung	r-tabel (N=100, $\alpha=0.05$)	Keterangan
P1	0,852	0,195	Valid
P2	0,791	0,195	Valid
P3	0,887	0,195	Valid
P4	0,810	0,195	Valid
P5	0,775	0,195	Valid
P6	0,824	0,195	Valid
P7	0,803	0,195	Valid
P8	0,799	0,195	Valid
P9	0,831	0,195	Valid
P10	0,805	0,195	Valid

b. Uji Realibilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengukur konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten dari waktu ke waktu. Uji ini umumnya menggunakan **Alpha Cronbach**. Instrumen dianggap reliabel jika nilai Alpha Cronbach lebih besar dari 0.60.

Tabel 7 : Uji Realibilitas

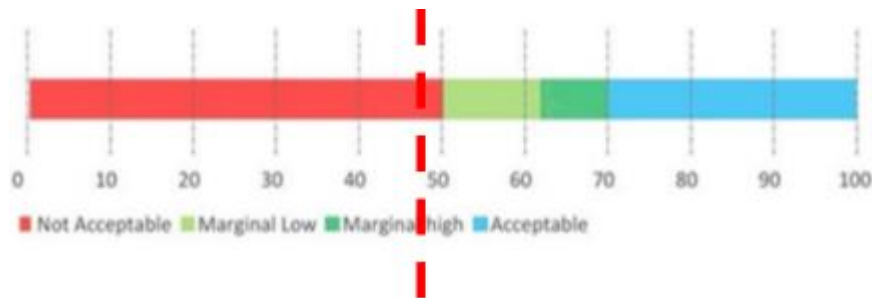
Cronbach's Alpha	N of Items
.927	10

c. Perhitungan Skor

Bagian ini menyajikan hasil perhitungan skor **System Usability Scale (SUS)** secara detail untuk setiap responden. Perhitungan ini penting untuk menunjukkan bagaimana skor akhir diperoleh dari setiap jawaban yang diberikan.

Tabel 8 : Hasil Perhiungan skor SUS

No. Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah (Skor Sub- item)	Skor SUS (Jumlah x 2.5)
1	5	4	4	3	5	3	4	3	5	3	27	67.5
2	3	5	2	5	3	4	2	5	3	4	10	25.0
3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	21	52.5
4	5	3	5	2	5	3	5	2	5	2	33	82.5
5	2	5	2	5	3	4	2	5	3	4	9	22.5
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
100	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	21	52.5
Rata-rata	3.8	4.0	3.5	3.5	3.6	3.8	3.4	3.6	3.7	3.5	19.6	49



Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini menemukan bahwa skor rata-rata System Usability Scale (SUS) dari 100 responden adalah 49. Angka ini menempatkan tingkat *usability* website SRIKANDI pada kategori "Buruk". Hasil ini menunjukkan bahwa sistem yang digunakan oleh ASN ini memiliki masalah mendasar dalam hal kemudahan penggunaan. Alih-alih mendapatkan skor yang ideal, yang berada di atas 70, website SRIKANDI justru berada jauh di bawah batas minimal penerimaan. Dari skor ini sangat jelas: pengguna secara konsisten merasa bahwa sistem tidak mudah, tidak efisien, dan tidak nyaman untuk digunakan. Angka 49 menjadi bukti kuat bahwa meskipun sistem ini memiliki tujuan yang penting, implementasinya belum berhasil dari sisi pengalaman pengguna. Hal ini menjadi tantangan besar yang harus segera diatasi untuk memastikan tujuan digitalisasi kearsipan nasional dapat tercapai secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Etika

Etika dalam bahasa Yunani yaitu *Ethos* yang merupakan istilah untuk perasaan, Kebiasaan, adat istiadat, watak, serta cara berpikir untuk melakukan suatu perbuatan atau tindakan yang baik atau buruk, sedangkan dalam pengertian etimologisnya etika merupakan ilmu yang membahas tentang segala kebiasaan atau adat istiadat. Sementara Itu, dalam bahasa prancis yakni *Etiquete* yang memiliki arti sebuah peraturan yang mengatur dan menetapkan segala tingkah laku dalam kehidupan sosial atau kehidupan dengan orang lain. Dengan begitu etika menjadi salah satu struktur penting dalam keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Etika juga unsur dalam membentuk identitas yang mencerminkan kepribadian, integritas, dan tanggung jawab sosial seseorang.

Berdasarkan Franz Magnis-Suseno, etika memberikan orientasi atau arah bagi manusia dalam mengambil keputusan yang sesuai dengan nilai-nilai moral. Dalam kehidupan sehari-

hari, generasi Z memerlukan panduan etika untuk menghadapi tantangan yang mereka temui, terutama di dunia digital di mana norma-norma tradisional sering kali tidak diterapkan.

Ada beberapa teori-teori etika yang menjadi acuan untuk mengevaluasi prinsip-prinsip etika yang terkait dengan kehidupan kontemporer, serta untuk mempertimbangkan konflik moral dan tantangan dalam mempertahankan prinsip-prinsip etika tersebut dalam lingkungan yang semakin kompleks dan dinamis. Adapun teori-teori tersebut ialah :

- a. Utilitarianisme adalah teori etika yang pertama kali diperkenalkan oleh Jeremy Bentham dan John Stuart Mill. Teori ini berpendapat bahwa tindakan yang benar adalah tindakan yang menghasilkan manfaat terbesar bagi jumlah orang yang terlibat. Dalam utilitarianisme, manfaat yang dimaksud dapat berupa kebahagiaan, kesejahteraan, kepuasan, atau hal-hal lain yang dapat meningkatkan kualitas hidup individu atau masyarakat. Dalam konteks kehidupan kontemporer, utilitarianisme dapat digunakan sebagai acuan dalam mempertimbangkan kepentingan masyarakat dan dampak sosial dari keputusan yang diambil.
- b. Deontologi adalah teori etika yang berfokus pada kewajiban dan hak moral individu dalam mengambil tindakan yang benar atau salah. Teori ini menganggap bahwa tindakan yang benar adalah tindakan yang sesuai dengan aturan moral yang ada, dan bukan hanya berdasarkan hasil atau konsekuensi dari tindakan tersebut. Dalam deontologi, aturan moral dianggap sebagai prinsip universal yang harus diikuti oleh setiap individu, tanpa memperhatikan situasi atau kondisi yang ada. Sebagai contoh, tindakan membunuh seseorang dianggap sebagai tindakan yang Salah, meskipun tindakan tersebut dilakukan dalam situasi yang membenarkan Seperti membela diri atau dalam tindakan peperangan. Dalam konteks kehidupan kontemporer, deontologi dapat digunakan sebagai panduan dalam mengambil keputusan etis, termasuk dalam lingkup profesional dan bisnis.
- c. Etika hak asasi manusia adalah bidang studi yang membahas tentang hak asasi manusia dari perspektif etika. Hak asasi manusia dianggap sebagai hak yang melekat pada individu, yang tidak dapat diambil atau dilanggar oleh negara atau pihak lain. Dalam etika hak asasi manusia, prinsip-prinsip etis digunakan sebagai panduan dalam mempertimbangkan dan memperjuangkan hak asasi manusia. Dalam konteks kehidupan kontemporer, etika hak asasi manusia dapat digunakan sebagai panduan dalam mengambil keputusan dan tindakan yang memperjuangkan dan melindungi hak asasi

manusia, termasuk dalam hal-hal seperti hak pendidikan, hak kesehatan, hak politik, dan hak-hak lainnya.

- d. Etika lingkungan adalah bidang studi yang membahas tentang kewajiban etis manusia terhadap lingkungan hidup. Etika lingkungan menganggap bahwa lingkungan hidup memiliki nilai intrinsik yang harus dilindungi dan dilestarikan. Prinsip-prinsip etis seperti keadilan, tanggung jawab, dan kesetaraan, digunakan sebagai panduan dalam mempertimbangkan dan memperjuangkan keberlangsungan lingkungan hidup. Dalam konteks kehidupan kontemporer, etika lingkungan dapat digunakan sebagai panduan dalam mengambil keputusan dan tindakan yang memperjuangkan keberlangsungan lingkungan hidup.
- e. Etika profesional adalah bidang studi yang membahas tentang tanggung jawab etis individu dan organisasi dalam konteks profesi atau pekerjaan tertentu. Etika profesional meliputi prinsip-prinsip etis seperti integritas, transparansi, kepercayaan, dan keadilan, yang digunakan sebagai panduan dalam mempertimbangkan tindakan dan keputusan dalam konteks profesional. Dalam konteks kehidupan kontemporer, etika profesional dapat digunakan sebagai panduan dalam mengambil keputusan dan tindakan yang etis dalam pekerjaan atau profesi. Hal ini meliputi tindakan seperti menghindari konflik kepentingan, mematuhi standar etis profesi, menjaga integritas dan transparansi dalam bisnis dan hubungan profesional, serta menghargai hak-hak dan martabat manusia. Etika profesional juga memiliki kritik dari beberapa pihak. Kritik terbesar adalah bahwa teori ini dapat digunakan untuk menjustifikasi tindakan yang tidak etis dengan alasan profesi.

2. Pengertian Moral

Kata moral merupakan salah satu kata yang dapat menunjukkan pola tingkah laku seseorang. Menurut KBBI (kamus besar Bahasa Indonesia) moral merupakan ajaran tentang baik buruk yang diterima umum mengenai perbuatan, sikap, kewajiban, dan sebagainya; akhlak; budi pekerti; susila. Definisi arti kata moral berasal dari bahasa latin *mos* (jamak: *mores*) yang berarti: kebiasaan, adat. Secara etimologis kata moral berasal dari bahasa latin yaitu “*Mores*” yang berasal dari suku kata “*Mos*”. *Mores* berarti adat-istiadat, kelakuan, tabiat, watak, akhlak, yang kemudian artinya berkembang menjadi sebagai kebiasaan dalam bertingkah laku yang baik. Moral berasal dari Bahasa Latin yaitu *Moralitas* adalah istilah manusia menyebut ke manusia atau orang lainnya dalam tindakan yang mempunyai nilai

positif. Moral adalah perbuatan/tingkah laku/ucapan seseorang dalam berinteraksi dengan manusia. Apabila yang dilakukan seseorang itu sesuai dengan nilai rasa yang berlaku di masyarakat tersebut dan dapat diterima serta menyenangkan lingkungan masyarakatnya, maka orang itu dinilai mempunyai moral yang baik, begitu juga sebaliknya.

Beberapa pengertian moral menurut para ahli :

- a. Pengertian moral dalam kamus psikologi (Chaplin, 2006): dituliskan bahwa moral mengacu pada akhlak yang sesuai dengan peraturan sosial, atau menyangkut hukum atau ada kebiasaan yang mengatur tingkah laku.
- b. Pengertian moral dalam Hurlock (Edisi ke-6, 1990): mengatur bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Moral sendiri berarti tatacara, kebiasaan, dan adat. Perilaku moral dikendalikan konsep-konsep moral atau peraturan perilaku yang telah menjadi kebiasaan bagi anggota suatu budaya.
- c. Aristoteles berpendapat bahwa nilai-nilai moral adalah bagian dari kebajikan, dan bahwa orang yang memiliki kebajikan akan selalu bertindak dengan cara yang tepat. Menurutnya, orang yang memiliki kebajikan akan selalu bertindak demi kebaikan orang lain, tidak hanya demi kepentingan diri sendiri.

3. Perbedaan Etika dan Moral

Etika dan moral senantiasa bersifat dinamis, berubah-ubah sesuai dengan perkembangan kondisi, situasi dan tuntutan manusia. Etika sebagai aturan baik dan buruk yang ditentukan oleh akal pikiran manusia bertujuan untuk menciptakan keharmonisan. Begitu juga moral sebagai aturan baik buruk yang didasarkan kepada tradisi, adat budaya yang dianut oleh sekelompok masyarakat juga bertujuan untuk terciptanya keselarasan hidup manusia.

Etika merupakan pengetahuan yang membahas tentang baik dan buruknya suatu tindakan berdasarkan akal dan hati nuraninya. Sedangkan, moral merupakan tindakan manusia yang dilahirkan dari adat dan kebiasaan; etika tolak ukurnya adalah pikiran atau akal, sedangkan moral tolak ukurnya adalah norma yang hidup dalam masyarakat. Terdapat beberapa tokoh yang membedakan kedua hal tersebut, salah satunya adalah Al Mawardi, dilansir Jurnal Agama Islam Al Mawardi, etika dan moral Sifatnya lebih dinamis dan tidak mutlak; 3) Sudut pandang filosofis, dalam perspektif filsafat, sudut pandang filosofis, dalam perspektif filsafat, etika,

merupakan tingkah laku manusia yang dihasilkan dari pola pikirnya. Sedangkan moral merupakan nilai-nilai dan tingkah laku manusia yang ditunjukkan berdasarkan suatu tindakan.

4. Definisi dan demografi

Generasi Z adalah kohort demografi yang mendefinisikan dirinya melalui hubungan yang intim dengan teknologi. Meskipun rentang tahun kelahirannya bervariasi dalam berbagai literatur umumnya generasi Z diartikan sebagai individu yang lahir antara pertengahan 1990-an sampai awal 2010-an, tepat sekitar tahun 1995 hingga 2010¹, atau 1997 hingga 2012. Mereka adalah generasi pertama yang sejak lahir tidak pernah mengenal kehidupan tanpa internet dan teknologi digital yang terus berkembang.²

Status mereka sebagai digital native bukanlah sekedar kemampuan teknis, melainkan sebuah identitas fundamental yang membentuk cara mereka memandang realitas dan berinteraksi dengan dunia. Laporan IDN Reseach Intitute secara eksplisit menyatakan bahwa generasi Z, “dunia digital adalah dunia nyata”. Pemahaman ini merupakan fondasi yang krusial untuk menganalisis setiap aspek etika mereka, dari segi komunikasi hingga aktivitasnya, karena batas antara online dan offline telah menjadikannya sangat kabur³.

Secara demografi, Generasi Z memegang peran yang sangat signifikan di Indonesia. Dengan populasi mencapai 27.94% dari total penduduk, atau sekitar 74.93 juta orang, mereka merupakan kelompok demografi terbesar di negara ini, bahkan mengungguli Generasi Milenial⁴. Angka ini menempatkan Generasi Z di garis depan dalam memanfaatkan bonus demografi Indonesia, yang puncaknya diproyeksikan terjadi pada tahun 2030⁵. Peran mereka dalam angkatan kerja dan pembangunan nasional di masa depan akan sangat menentukan. Dengan hampir setengah dari mereka telah memasuki usia produktif, pemahaman yang mendalam mengenai etika, nilai, dan perilaku mereka menjadi prasyarat untuk merumuskan kebijakan yang efektif dan strategi bisnis yang relevan.⁶

5. Karakter Generasi Z dan Konteks Sosial Budaya

a. Fasih Digital (Digital Natives)

¹ (Romadhona S., 2023)

² (Sekar Arum et al., 2023)

³ (Understanding and Uncovering the Behavior, Challenges, and Opportunities, n.d.)

⁴ (Relations, n.d.)

⁵ (Understanding and Uncovering the Behavior, Challenges, and Opportunities, n.d.)

⁶ (Relations, n.d.)

Ini adalah ciri paling fundamental dari Generasi Z. Mereka tumbuh dan berkembang di era digital, menjadikan teknologi bukan hanya alat, melainkan bagian integral dari kehidupan mereka. Sejak usia dini, mereka sudah akrab dengan *smartphone*, media sosial, dan internet. Hal ini membentuk mereka menjadi individu yang sangat cepat beradaptasi dengan inovasi digital. (Pengetahuan Umum, 2024)

Dibandingkan dengan generasi sebelumnya, Gen Z cenderung lebih mengutamakan konten visual seperti video, gambar, dan meme daripada teks. Ini tercermin dari popularitas platform seperti TikTok, Instagram, dan YouTube di kalangan mereka. Konten visual dinilai lebih cepat, efektif, dan mudah dipahami, sejalan dengan rentang perhatian mereka yang cenderung lebih singkat.

Namun, kemampuan digital ini juga membawa tantangan, seperti ***Fear of Missing Out (FOMO)*** dan *multitasking* yang ekstrem, yang bisa berdampak pada kesehatan mental. Ketergantungan pada media sosial juga memunculkan isu **privasi digital** dan **cyberbullying**.⁷

b. Multitasking

kemampuan multitasking pada Generasi Z merupakan fenomena kognitif yang terbentuk oleh paparan konstan terhadap lingkungan digital yang padat stimulus. Berbeda dengan generasi sebelumnya, mereka tidak hanya mengelola tugas satu per satu, melainkan secara simultan mengolah informasi dari berbagai saluran. Kemampuan ini sering digambarkan sebagai "continuous partial attention," yaitu kondisi di mana perhatian terbagi secara terus-menerus ke berbagai aktivitas, seperti mendengarkan musik saat menulis esai atau berinteraksi di beberapa platform media sosial secara bersamaan.

Kapasitas ini memungkinkan mereka untuk memproses data dengan cepat dan beralih antar tugas dengan efisien. Namun, para akademisi dan peneliti psikologi juga menyoroti potensi risiko dari fenomena ini. Studi menunjukkan bahwa *multitasking* yang berlebihan dapat mengikis kedalaman pemahaman karena perhatian yang terpecah tidak memungkinkan fokus penuh pada satu subjek. Selain itu, kondisi ini juga dikaitkan dengan peningkatan tingkat stres, kecemasan, dan penurunan kualitas kerja, terutama pada tugas yang membutuhkan konsentrasi tinggi dan pemikiran kritis.

⁷ (Sakitri, n.d.)

Fenomena *multitasking* pada Generasi Z ini mencerminkan adaptasi mereka terhadap tuntutan dunia modern yang serba cepat, tetapi juga menimbulkan tantangan baru terkait kesehatan mental dan produktivitas jangka panjang.⁸

c. Toleran dan Inklusif:

Toleransi dan inklusivitas Generasi Z merupakan karakteristik yang paling menarik dan sering dipelajari dalam penelitian sosial. Sikap ini tidak muncul begitu saja, tetapi dibentuk oleh konteks sosial dan tempat digital mereka tumbuh. Mereka melihat keragaman sebagai sumber kekuatan, bukan kelemahan, dan sering kali menjadi agen perubahan dalam isu-isu sosial.

1) Paparan Global Melalui Digital

Generasi Z adalah "generasi global pertama". Mereka mendapatkan paparan atau terekspos terhadap agama, etnis, agama, dan ideologi lain dari seluruh dunia melalui internet dan media sosial. Paparan ini dengan jelas mengajarkan mereka bahwa keragaman adalah masalah serius yang harus ditangani. Mereka berinteraksi dengan orang-orang dari berbagai latar belakang, yang menumbuhkan empati dan mengurangi ketegangan.⁹

2) Aktivisme dan Kesadaran Sosial

Generasi Z sangat peduli pada isu-isu sosial. Mereka menggunakan media sosial sebagai platform untuk menyuarakan pandangan mereka, mendukung gerakan sosial, dan mengadvokasi hak-hak minoritas. Isu-isu seperti kesetaraan gender, hak LGBTQ+, keadilan rasial, dan inklusi penyandang disabilitas sangat resonan bagi mereka. Sikap ini didorong oleh keinginan mereka untuk menciptakan dunia yang lebih adil.¹⁰

d. Aktivisme dan Kesadaran Sosial Generasi Z

Deskripsi untuk Generasi Z adalah "generasi aktivis". Mereka hidup di lingkungan di mana isu-isu global, termasuk perubahan iklim, kerusakan sosial, dan polarisasi politik, semakin nyata. Kesadaran ini tidak hanya memengaruhi cara mereka mengelola

⁸ (Pengetahuan Umum, 2024)

⁹ (*Generasi Z dan Penerimaan terhadap Keragaman Budaya*, 2024)

¹⁰ (William & Tinggi Teologi Simpson Ungaran, 2024)

dunia, tetapi juga mendorong mereka untuk bertindak. Mereka percaya bahwa mereka memiliki keinginan kuat untuk menyelesaikan masalah yang mereka hadapi.

Karakteristik utama aktivitas Gen Z adalah penggunaan media sosial. Mereka menggunakan platform ini tidak hanya untuk bersosialisasi, tetapi juga sebagai alat yang ampuh untuk mobilisasi massa, penyebaran informasi, dan mendorong orang untuk bertindak. Mereka mampu mendapatkan inspirasi dari seluruh dunia dan menciptakan ide-ide yang bermakna, seperti kampanye dan advokasi lokal untuk isu-isu sosial.

e. Pengaruh Global: Fenomena Hibridisasi Budaya pada Generasi Z

Salah satu ciri paling penting yang membedakan Generasi Z adalah keterlibatan mereka dalam berbagai budaya di seluruh dunia. Sejak awal, mereka menjadi "warga dunia" karena internet dan media sosial membuat batas geografis menjadi tidak jelas. Proses ini menyebabkan hibridisasi budaya, yang menggabungkan elemen dari berbagai budaya lokal dan internasional.

Namun pengaruh internasional juga membawa tantangan, terutama dalam hal identitas budaya. Keterpaparan yang tidak terfilter dapat menyebabkan perubahan, di mana orang lebih cenderung mengadopsi gaya hidup luar, seperti gaya hidup Barat atau tren Asia Timur, sambil mengabaikan atau mengabaikan nilai-nilai budaya lokal.

Hal ini dapat merusak norma sopan santun dan pergaulan yang sudah ada di budaya timur. Misalnya, nilai-nilai kekeluargaan dan kolektifis yang sangat dihormati di Indonesia dapat dibandingkan dengan gaya komunikasi yang lebih bebas, individualisme ekstrim, atau standar pergaulan Barat yang lebih bebas. Budaya mereka dapat hancur jika tidak ada filter dan pemahaman yang kuat.

Paparan terhadap beragam budaya menumbuhkan keterbukaan dan toleransi yang lebih tinggi pada Generasi Z. Kelompok demografi ini menunjukkan peningkatan penerimaan terhadap perbedaan budaya, apresiasi yang mendalam terhadap keberagaman, dan pandangan dunia yang lebih luas. Misalnya, dominasi global K-pop dan anime melampaui sekadar tren hiburan, bertindak sebagai saluran bagi individu-individu ini untuk mendapatkan wawasan tentang bahasa, adat istiadat, dan nilai-nilai dari berbagai bangsa. Keterbukaan semacam itu menumbuhkan rasa empati yang kuat dan mengurangi bias terhadap budaya yang berbeda.

f. Tantangan Ekonomi dan Lingkungan: Realisme dan Pragmatisme Generasi Z

Generasi Z dibesarkan dalam lingkungan yang dicirikan oleh serangkaian krisis yang telah secara signifikan memengaruhi perspektif mereka terhadap dunia. Berbeda dengan generasi sebelumnya yang mungkin memiliki tingkat optimisme yang lebih tinggi, Generasi Z menghadapi ketidakpastian yang nyata, termasuk krisis ekonomi global, krisis kesehatan seperti pandemi, dan tantangan lingkungan yang mendesak. Keadaan ini mendorong mereka untuk mengadopsi pendekatan yang lebih realistis dan pragmatis dalam perencanaan masa depan mereka.

Kekhawatiran Utama yang Membentuk Karakter

- **Biaya Hidup dan Pekerjaan:** Generasi Z telah mengalami kesulitan ekonomi secara langsung, mulai dari kenaikan harga properti hingga persaingan yang ketat di pasar kerja. Akibatnya, keterjangkauan biaya hidup dan kesempatan kerja menjadi perhatian utama mereka. Hal ini mendorong mereka untuk mengambil pendekatan yang lebih bijaksana dalam mengambil keputusan keuangan, dengan mengutamakan "stabilitas" daripada sekadar "passion" ketika memilih profesi. Lebih lanjut, mereka menunjukkan preferensi terhadap organisasi yang memberikan tunjangan komprehensif, seperti keseimbangan kehidupan kerja, daripada kompensasi tinggi semata.
- **Krisis Iklim:** Bagi Generasi Z, fenomena perubahan iklim melampaui wacana teoretis; fenomena ini merupakan ancaman nyata bagi kesejahteraan mereka di masa mendatang. Mereka sangat menyadari dampak langsungnya, termasuk bencana alam dan ketidakstabilan ekologi. Kekhawatiran ini telah mendorong komitmen yang lebih tinggi terhadap keberlanjutan. Akibatnya, mereka cenderung mendukung merek-merek yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dan mengadvokasi langkah-langkah substantif dari badan pemerintah dan perusahaan.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat usability website SRIKANDI menggunakan System Usability Scale (SUS). Berdasarkan analisis data dari 100 responden, diperoleh skor SUS rata-rata 49, yang menempatkan *usability* sistem pada kategori "Buruk". Temuan ini dikonfirmasi oleh analisis deskriptif yang menunjukkan bahwa mayoritas pengguna menganggap sistem ini rumit, tidak mudah digunakan, dan memiliki banyak

inkonsistensi. Masalah-masalah ini secara langsung berkaitan dengan kelima aspek *usability* Nielsen—learnability, efficiency, memorability, errors, dan satisfaction—yang semuanya berada pada tingkat yang perlu diperbaiki. Meskipun website SRIKANDI diakui memiliki fungsi yang sangat penting dalam kearsipan digital, pengalaman pengguna yang buruk menjadi hambatan signifikan bagi efektivitas dan produktivitas Aparatur Sipil Negara (ASN).

Dengan demikian, disarankan kepada pengembang website SRIKANDI untuk melakukan perbaikan yang berfokus pada pengalaman pengguna. Beberapa saran utama meliputi:

- Penyederhanaan Antarmuka Pengguna (UI): Melakukan perancangan ulang antarmuka yang lebih intuitif, bersih, dan minimalis untuk mengurangi kerumitan.
- Peningkatan Alur Navigasi: Memastikan setiap alur kerja, seperti pengelolaan surat atau pencarian dokumen, dapat diselesaikan dengan langkah yang lebih sedikit dan logis.
- Penyediaan Panduan Terintegrasi: Menambahkan *pop-up* bantuan kontekstual, tutorial interaktif, atau panduan yang mudah diakses untuk membantu pengguna baru tanpa harus menghubungi ahli teknis.
- Peningkatan Konsistensi: Menstandarisasi penempatan tombol, istilah, dan elemen desain di seluruh halaman untuk mengurangi kebingungan dan meminimalkan kesalahan pengguna.
- Uji *Usability* Berkelanjutan: Melakukan evaluasi *usability* secara berkala dengan melibatkan pengguna target untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah sebelum sistem diperbarui atau fitur baru diluncurkan.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan website SRIKANDI dapat menjadi sistem yang tidak hanya fungsional, tetapi juga benar-benar ramah pengguna, sehingga dapat mencapai tujuan maksimal dalam mendukung tata kelola pemerintahan berbasis elektronik.

DAFTAR PUSTAKA

- Brooke, J., 1996., SUS-A Quick and Dirty Usability Scale, *Usability Evaluation in Industry*, 189 (194), 4-7.
- Brooke, J., 2013, SUS: A Retrospective. *Journal of Usability Studies*, 8 (2), 29-40.
- Diakses dari <https://anri.go.id/en/publications/news/penerapan-aplikasi-srikandi-dan-penyusunan-kebijakan-instrumen-kearsipan-di-daerah>. (Akses: 8 September 2025).
- Diakses dari <https://srikandi.arsip.go.id/>. (Akses: 8 September 2025).

- Ghozali, Imam. 2018. Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Ika Aprilia H.N., Santoso P., Insap, & Ferdiana, Ridi, 2015, Pengujian Usability Situs Menggunakan System Usability Scale. 17(1), 31–38
- J. R. Lewis, "Usability Testing," 2006.
- Kasiram, M. 2008. Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif. Malang: UIN Malang Press.
- Maryam Alavi and R. Brent Gallupe, "Using Information Technology in Learning: Case Studies in Business and Management Education Programs," vol. 2, no. 2, 2003.
- Nielsen, J. (1993). *Usability Engineering*. Boston, MA: Academic Press.
- Sudarmanto, R.G. 2013. Statistik Terapan Berbasis Komputer Dengan Program IBM SPSS Statistics 19. Jakarta: PT Mitra Wacana Media.
- Tan, Gek Woo, dan Kwok Kee Wei, 2007, An Empirical Study of Web Browsing Behaviour: Towards an Effective Situs Design, Electronic Commerce Research and Applications 5, No. 4, 261-271.
- Zahra Sharfina and Harry Budi Santoso, "An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS)," in 2016 International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS, Malang, 2016, pp. 145-146.
- W. A. Pramono, H. M. Az-Zahra, R.I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability pada aplikasi Mytelkomsel Dengan Menggunakan Metode Usability testing", Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, Vol. 3 No. 3, 2019.