AKADEMIKA
Jurnal Ilmiah: *Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi*
https://journal.umgo.ac.id/index.php/akademika

ISSN: 2301-6248 (Print)
ISSN: 2597-7865 (Online)

Volume: 15
Nomor: 2 (September 2026)

PROTOTYPE SISTEM KENAIKAN PANGKAT APARATUR SIPIL NEGARA DI PEMERINTAH KABUPATEN BOALEMO

Hadi Pratomo[1], Alter Lasarudin[2], Frangky Tupamahu[3], Wahyudin Hasyim[4]

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Gorontalo, Jl. Prof. Dr. Mansoer Pateda, Pentadio Timur, Telaga Biru, Gorontalo, Indonesia

Email: hadipratomo19@gmail.com, alterlasarudin@umgo.ac.id, frangkytupamahu@umgo.ac.id, wahyudinhasyim@umgo.ac.id

Article History:
Received: 02/03/2026
Revised: 10/04/2026
Accepted: 21/04/2026
Published: 30/04/2026

Keywords:
Civil Servant Promotion; Prototyping; User Interface; User Experience; System Usability Scale.

Abstract

This study aims to design a prototype of a web-based Civil Servant Promotion System for the Government of Boalemo Regency using a User Interface and User Experience (UI/UX) approach. The existing promotion administration process still relies on semi-manual procedures, resulting in delays in document verification, difficulties in monitoring proposal status, limited transparency, and inefficiencies in personnel data management. The research employed a Prototyping method using Figma involving three main actors, namely OPD Administrator, BKPSDM Administrator, and BPKPD Administrator. The prototype was developed to support promotion submission, administrative verification, document management, and monitoring of promotion status through an integrated digital workflow. System feasibility evaluation was conducted using the System Usability Scale (SUS) involving 15 respondents. The evaluation results showed that the prototype obtained an average score of 90.5 on a scale of 0–100, which falls into the Excellent category, indicating a very high level of usability and user acceptance. Therefore, the proposed prototype is considered feasible as a reference for the development of an integrated personnel information system that can improve efficiency, transparency, and service quality in the civil servant promotion process within the Government of Boalemo Regency.

Kata Kunci:
Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara; Prototyping; User Interface; User Experience; System Usability Scale

Abstrak

Penelitian ini bertujuan merancang prototype sistem kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara berbasis web di Pemerintah Kabupaten Boalemo menggunakan pendekatan User Interface dan User Experience (UI/UX). Proses administrasi kenaikan pangkat yang masih dilakukan secara semi manual menyebabkan keterlambatan verifikasi berkas, kesulitan pemantauan status usulan, rendahnya transparansi layanan, serta kurang optimalnya pengelolaan data kepegawaian. Metode penelitian yang digunakan adalah Prototyping berbasis Figma dengan melibatkan tiga aktor utama, yaitu Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD. Prototype yang dikembangkan dirancang untuk mendukung proses pengusulan kenaikan pangkat, verifikasi administrasi, pengelolaan dokumen digital, serta pemantauan status usulan secara terintegrasi. Evaluasi kelayakan desain dilakukan menggunakan instrumen System Usability Scale (SUS) terhadap 15 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototype memperoleh skor rata-rata 90,5 pada skala 0–100 yang termasuk dalam kategori Excellent, sehingga menunjukkan tingkat kegunaan dan penerimaan pengguna yang sangat tinggi. Dengan demikian, prototype yang dihasilkan layak dijadikan acuan dalam pengembangan sistem informasi kepegawaian terintegrasi guna meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kualitas layanan administrasi kenaikan pangkat di Kabupaten Boalemo.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi digital pada berbagai sektor pemerintahan sebagai bagian dari upaya meningkatkan kualitas layanan publik. Pemanfaatan teknologi tidak lagi terbatas sebagai sarana pendukung pekerjaan, tetapi telah menjadi instrumen strategis dalam mewujudkan tata kelola yang lebih efektif, transparan, dan akuntabel. Melalui penerapan teknologi informasi, instansi pemerintah dapat mengelola data secara lebih terstruktur, mempercepat pertukaran informasi, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih tepat dan terukur (Kurniawan & Nasution, 2026; Tania et al., 2025).

Salah satu bidang yang memerlukan dukungan teknologi tersebut adalah manajemen kepegawaian. Pengelolaan data pegawai yang akurat menjadi faktor penting dalam menjamin kelancaran layanan internal organisasi, termasuk pada kegiatan kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara. Kenaikan pangkat merupakan bentuk penghargaan atas kinerja dan pengabdian pegawai yang diberikan berdasarkan pemenuhan persyaratan tertentu, seperti masa kerja, penilaian kinerja, dan ketentuan administratif lainnya. Oleh karena itu, ketepatan pengelolaan informasi menjadi aspek yang sangat menentukan dalam menjamin hak pegawai dapat diproses sesuai ketentuan yang berlaku (BKN, 2024).

Di lingkungan Pemerintah Kabupaten Boalemo, pengelolaan usulan kenaikan pangkat berada di bawah koordinasi Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM). Pelaksanaannya melibatkan Organisasi Perangkat Daerah (OPD) sebagai pengusul, BKPSDM sebagai verifikator, serta Badan Pengelolaan Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPKPD) yang bertanggung jawab terhadap penyesuaian hak keuangan setelah diterbitkannya Surat Keputusan (SK). Keterlibatan beberapa instansi dalam satu rangkaian pekerjaan menuntut adanya koordinasi yang baik agar setiap tahapan dapat berjalan secara tepat waktu dan terarah.

Hasil observasi menunjukkan bahwa mekanisme yang berjalan masih mengandalkan kombinasi antara dokumen fisik dan layanan digital. Berkas persyaratan yang telah disiapkan oleh OPD diserahkan kepada BKPSDM untuk dilakukan pemeriksaan kelengkapan sebelum diinput ke dalam Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara (SIASN). Setelah Surat Keputusan diterbitkan, dokumen tersebut kembali didistribusikan kepada instansi terkait sebagai dasar pemutakhiran data kepegawaian dan penggajian. Pola kerja tersebut memperlihatkan bahwa aliran informasi belum sepenuhnya terintegrasi sehingga masih bergantung pada perpindahan dokumen dan koordinasi manual antarunit kerja.

Kondisi tersebut menimbulkan sejumlah kendala. Ketergantungan pada dokumen fisik menyebabkan verifikasi memerlukan waktu yang lebih panjang, terutama ketika ditemukan ketidaksesuaian persyaratan yang mengharuskan berkas dikembalikan kepada pengusul. Selain memperpanjang waktu penyelesaian, mekanisme ini juga meningkatkan risiko kehilangan dokumen, duplikasi data, serta ketidaksinkronan informasi antarinstansi. Situasi tersebut pada akhirnya dapat memengaruhi kualitas pelayanan kepegawaian yang diberikan kepada pegawai.

Permasalahan lainnya berkaitan dengan keterbatasan sarana pemantauan. Sistem yang digunakan belum menyediakan fasilitas yang memungkinkan setiap pihak mengetahui perkembangan usulan secara real-time. Informasi mengenai posisi berkas masih diperoleh melalui komunikasi langsung antarinstansi, sehingga memerlukan waktu tambahan untuk melakukan penelusuran status. Di sisi lain, belum tersedia fitur yang dapat membantu mendeteksi pegawai yang telah memenuhi persyaratan kenaikan pangkat berdasarkan masa kerja dan hasil penilaian kinerja. Akibatnya, identifikasi kelayakan masih dilakukan secara manual dan berpotensi menimbulkan keterlambatan pengusulan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi informasi mampu meningkatkan kualitas layanan kepegawaian. Rahman (2023) menemukan bahwa implementasi Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara mendukung pelayanan kenaikan pangkat secara paperless dan mempercepat pengelolaan usulan. Namun, penelitian tersebut juga mengungkap bahwa pengelolaan data pegawai yang belum optimal masih menjadi hambatan dalam pelaksanaannya.

Temuan serupa disampaikan oleh Silmia et al. (2022) yang menyatakan bahwa penggunaan sistem informasi dapat meningkatkan efektivitas tata kelola kenaikan pangkat melalui pengurangan penggunaan dokumen fisik dan penyederhanaan alur pelayanan. Sementara itu, Anjarsari dan Mulyaningtiyas (2024) menjelaskan bahwa

penerapan SIASN berkontribusi terhadap peningkatan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan layanan kepegawaian berbasis digital.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu berfokus pada implementasi aplikasi yang telah digunakan dalam lingkungan kerja pemerintahan. Kajian yang menempatkan perancangan prototype sebagai tahap awal pengembangan sistem, khususnya melalui pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX), masih relatif terbatas. Padahal, validasi desain sejak awal menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa kebutuhan pengguna telah terakomodasi sebelum sistem dikembangkan secara penuh.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menawarkan Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo berbasis web yang dirancang menggunakan Figma. Prototype dikembangkan dengan mempertimbangkan kebutuhan tiga aktor utama, yaitu Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD. Rancangan yang dihasilkan mengintegrasikan pengajuan usulan, pemeriksaan dokumen, pemantauan status, dan pengelolaan informasi kepegawaian dalam satu alur kerja yang lebih terstruktur. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan prototype yang berorientasi pada pengalaman pengguna sekaligus menyediakan gambaran mekanisme layanan yang lebih terintegrasi sebelum memasuki tahap implementasi sistem.

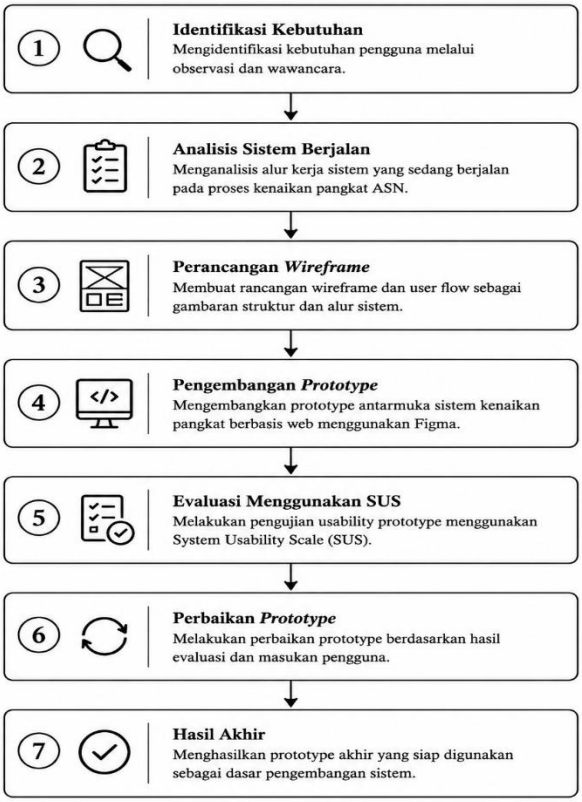
Penelitian ini bertujuan menghasilkan Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo berbasis web serta mengevaluasi tingkat kelayakan desain menggunakan System Usability Scale (SUS). Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan layanan kepegawaian yang lebih efektif, mudah digunakan, dan mampu mendukung peningkatan kualitas tata kelola pemerintahan daerah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kabupaten Boalemo dengan objek penelitian berupa proses kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan Prototyping. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengembangan rancangan sistem dilakukan secara bertahap melalui interaksi langsung dengan pengguna sehingga kebutuhan sistem dapat diidentifikasi, divalidasi, dan disempurnakan sebelum tahap implementasi sistem dilakukan (Aprilisa & Aulia, 2024).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi alur kerja kenaikan pangkat yang sedang berjalan, mulai dari pengajuan usulan oleh Organisasi Perangkat Daerah (OPD), verifikasi oleh BKPSDM, hingga distribusi Surat Keputusan kepada instansi terkait. Wawancara dilakukan kepada pihak yang terlibat dalam pengelolaan kenaikan pangkat, yaitu Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD guna memperoleh informasi mengenai kebutuhan pengguna, kendala yang dihadapi, serta harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan.

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam perancangan Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Berdasarkan Gambar 1, penelitian diawali dengan identifikasi kebutuhan pengguna dan analisis sistem yang sedang berjalan (as-is analysis) untuk memperoleh gambaran mengenai alur bisnis serta permasalahan yang terjadi dalam layanan kenaikan pangkat. Hasil analisis tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang sistem yang diusulkan (to-be system) melalui penyusunan

arsitektur informasi, perancangan user flow, dan pembuatan wireframe sebagai rancangan awal antarmuka sistem. Tahapan ini dilakukan untuk memastikan bahwa rancangan yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan tujuan sistem yang akan dibangun (Aprilisa & Aulia, 2024).

Tahap selanjutnya adalah pengembangan prototype menggunakan aplikasi Figma dengan pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Prototype dirancang untuk mendukung pengelolaan data Aparatur Sipil Negara, pengajuan usulan kenaikan pangkat, verifikasi dokumen, monitoring status usulan, serta distribusi Surat Keputusan secara digital. Pendekatan UI/UX diterapkan untuk menghasilkan antarmuka yang mudah dipahami, efisien, dan mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik selama berinteraksi dengan sistem. Penggunaan Figma dalam proses perancangan juga memungkinkan visualisasi antarmuka yang lebih terstruktur sebelum sistem dikembangkan secara penuh (Aksa et al., 2025; Firjatullah, 2025).

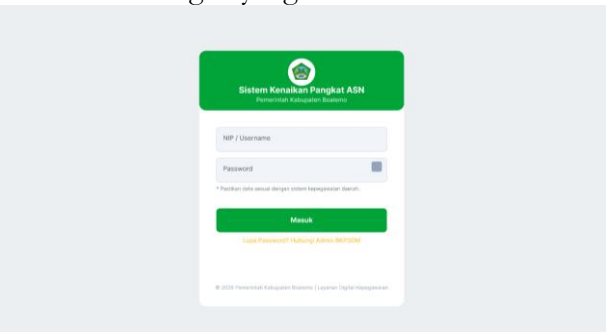
Prototype yang telah dikembangkan kemudian dievaluasi menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Pengujian melibatkan 15 responden yang terdiri atas Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD sebagai pengguna utama sistem. Instrumen SUS digunakan untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi interaksi, dan penerimaan pengguna terhadap antarmuka yang telah dirancang. Skor hasil pengujian kemudian dikonversi ke dalam skala 0–100 untuk menentukan tingkat kelayakan dan usability prototype yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo berbasis web yang dirancang menggunakan pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Pengembangan prototype didasarkan pada hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa pengelolaan kenaikan pangkat masih dilakukan secara semi-manual, sehingga menyebabkan keterlambatan verifikasi dokumen, kesulitan pemantauan status usulan, serta tingginya ketergantungan terhadap dokumen fisik. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya koordinasi antara Organisasi Perangkat Daerah (OPD), Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM), dan Badan Pengelolaan Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPKPD).

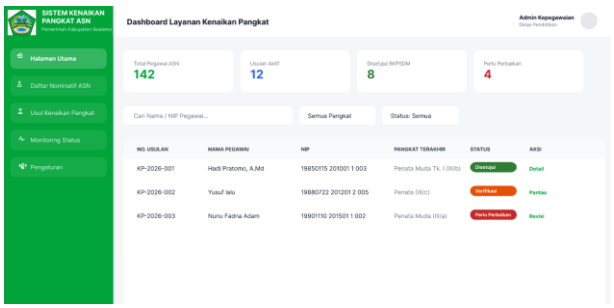
Berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh pada tahap analisis, prototype dirancang untuk mendukung pengelolaan data Aparatur Sipil Negara, pengajuan usulan kenaikan pangkat, verifikasi dokumen, monitoring status usulan, dan distribusi Surat Keputusan secara digital. Pengembangan dilakukan menggunakan aplikasi Figma dalam bentuk high-fidelity prototype sehingga mampu memberikan simulasi interaksi pengguna yang mendekati kondisi sistem sebenarnya. Pendekatan ini memungkinkan kebutuhan pengguna divalidasi sebelum sistem dikembangkan secara penuh, sehingga dapat meminimalkan risiko ketidaksesuaian antara rancangan sistem dan kebutuhan pengguna. Selain itu, proses validasi sejak tahap perancangan membantu menghasilkan solusi yang lebih sesuai dengan kebutuhan operasional organisasi (Aprilisa & Aulia, 2024).

Gambar 2 menunjukkan halaman login yang berfungsi sebagai mekanisme autentikasi pengguna sebelum mengakses sistem. Halaman ini dirancang untuk mengakomodasi tiga aktor utama, yaitu Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD. Penerapan autentikasi pada tahap awal bertujuan menjaga keamanan data serta memastikan setiap pengguna memperoleh akses sesuai kewenangan yang dimiliki.



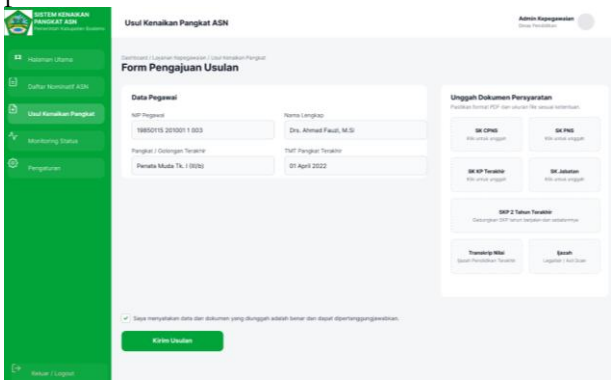
Gambar 2. Halaman Login

Halaman dashboard dirancang sebagai pusat informasi bagi pengguna dalam mengakses seluruh layanan yang tersedia pada sistem. Dashboard menampilkan ringkasan data pegawai, jumlah usulan aktif, status verifikasi, serta informasi yang berkaitan dengan proses kenaikan pangkat. Penyajian informasi secara ringkas pada halaman utama bertujuan membantu pengguna memperoleh informasi penting secara cepat dan efisien.



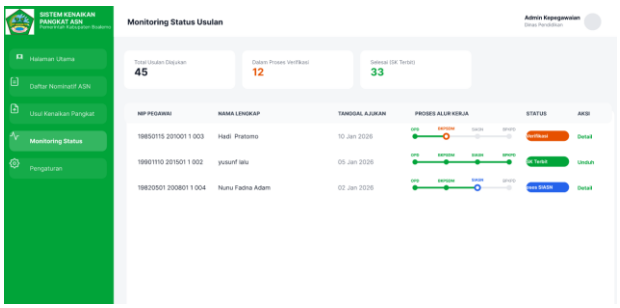
Gambar 3. Dashboard Sistem

Salah satu fitur utama yang dikembangkan adalah menu usulan kenaikan pangkat. Fitur ini memungkinkan pengguna mengunggah dokumen persyaratan secara digital tanpa harus menyerahkan berkas fisik kepada BKPSDM. Melalui mekanisme tersebut, proses administrasi dapat dilakukan secara lebih efisien sekaligus mengurangi risiko kehilangan dokumen yang sering terjadi pada sistem berbasis arsip fisik. Pemanfaatan dokumen digital mendukung peningkatan efisiensi layanan kepegawaian melalui pengurangan penggunaan dokumen fisik dan penyederhanaan alur administrasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman (2023) yang menunjukkan bahwa penerapan layanan kepegawaian berbasis digital mampu mendukung proses administrasi secara lebih efektif.



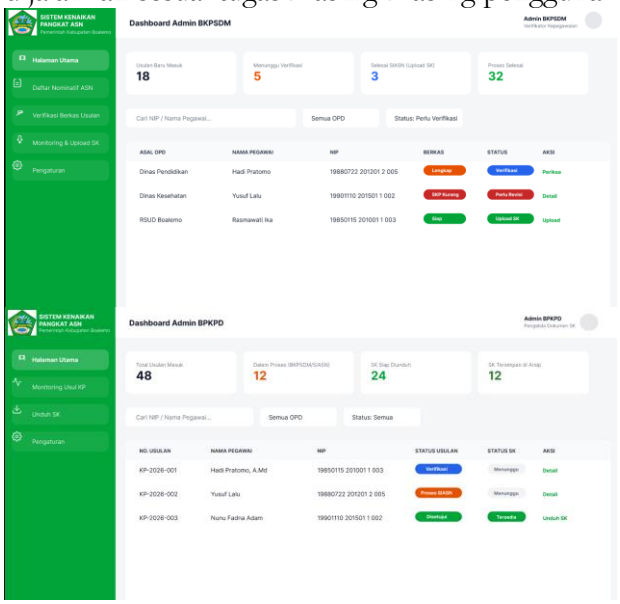
Gambar 4. Halaman Usulan Kenaikan Pangkat

Prototype juga menyediakan fitur monitoring status usulan yang memungkinkan pengguna mengetahui perkembangan usulan secara real-time. Informasi status divisualisasikan berdasarkan tahapan pengusulan, verifikasi, hingga penerbitan Surat Keputusan. Fitur ini dirancang untuk meningkatkan transparansi layanan dan mempermudah koordinasi antarinstansi yang terlibat dalam pengelolaan kenaikan pangkat.



Gambar 5. Monitoring Status Usulan

Selain mendukung pengguna pada tingkat OPD, sistem juga menyediakan antarmuka khusus bagi BKPSDM dan BPKPD. Admin BKPSDM memiliki akses untuk melakukan verifikasi dokumen dan pengelolaan data usulan, sedangkan Admin BPKPD dapat melakukan monitoring serta pengelolaan dokumen yang berkaitan dengan penyesuaian hak keuangan pegawai. Pemisahan hak akses tersebut bertujuan menjaga keamanan data dan memastikan setiap fungsi dijalankan sesuai tugas masing-masing pengguna.



Gambar 6. Dashboard Admin BKPSDM dan BPKPD

Keberadaan prototype yang dikembangkan memberikan perubahan terhadap alur layanan kenaikan pangkat yang sebelumnya masih bergantung pada dokumen fisik dan komunikasi manual. Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah penerapan rancangan sistem ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Sebelum dan Sesudah Rancangan Sistem

Aspek	Sebelum	Sesudah
Pengajuan dokumen	Manual	Digital
Verifikasi berkas	Tatap muka	Online
Monitoring status	Sulit dilakukan	Real-time
Distribusi SK	Manual	Digital
Penyimpanan dokumen	Arsip fisik	Arsip elektronik

Pelacakan usulan	Melalui komunikasi langsung	Melalui sistem

Berdasarkan Tabel 1, rancangan sistem mampu mendukung digitalisasi layanan kenaikan pangkat melalui pengelolaan dokumen elektronik, monitoring status secara terpusat, dan penyediaan informasi yang lebih cepat. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahman (2023) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara mampu meningkatkan efisiensi pengelolaan usulan kenaikan pangkat melalui mekanisme pelayanan yang lebih terstruktur. Hasil penelitian ini juga mendukung temuan Silmia et al. (2022) yang menyatakan bahwa digitalisasi layanan administrasi kepegawaian dapat mengurangi penggunaan dokumen fisik serta meningkatkan efektivitas pengelolaan arsip dan pelayanan.

Untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap prototype yang dikembangkan, dilakukan pengujian menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 15 responden yang terdiri atas Admin OPD, Admin BKPSDM, dan Admin BPKPD. Hasil pengujian menunjukkan bahwa prototype memperoleh skor rata-rata sebesar 90,5 pada skala 0–100 atau setara dengan 4,52 pada skala 5.

Tabel 2. Hasil Pengujian System Usability Scale (SUS)

Responden	Skor Rata-rata
15 Responden	90,5

Nilai tersebut berada pada kategori Excellent, yang menunjukkan bahwa prototype memiliki tingkat usability yang sangat baik. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengguna dapat memahami alur navigasi, mengakses fitur yang dibutuhkan, serta menyelesaikan tugas yang diberikan tanpa mengalami kesulitan yang berarti. Tingginya skor SUS juga menunjukkan bahwa pendekatan UI/UX yang diterapkan telah mampu menghasilkan antarmuka yang mudah dipelajari dan diterima oleh pengguna.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan Anjarsari dan Mulyaningtiyas (2024) yang menyatakan bahwa penerapan Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara berkontribusi terhadap peningkatan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas layanan kepegawaian. Selain itu, penelitian Rahman (2023) menunjukkan bahwa digitalisasi proses kenaikan pangkat mampu mendukung pelayanan yang lebih efektif melalui pengelolaan dokumen dan informasi secara elektronik. Sejalan dengan penelitian tersebut, prototype yang dikembangkan pada penelitian ini tidak hanya mendukung pengelolaan data kepegawaian, tetapi juga mengintegrasikan pengajuan usulan, verifikasi dokumen, monitoring status, dan distribusi informasi dalam satu rancangan sistem yang terpusat. Penelitian ini juga melengkapi temuan Silmia et al. (2022) dengan menghadirkan rancangan antarmuka yang berorientasi pada pengalaman pengguna sebagai dasar pengembangan sistem sebelum tahap implementasi dilakukan..

Dengan demikian, hasil penelitian menunjukkan bahwa Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo mampu menjawab permasalahan layanan kenaikan pangkat yang selama ini masih dilakukan secara semi-manual. Rancangan yang dihasilkan mendukung digitalisasi administrasi, meningkatkan transparansi layanan, mempermudah pemantauan status usulan, serta memperoleh tingkat penerimaan pengguna yang sangat baik berdasarkan hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS).

PENUTUP

Penelitian ini berhasil menghasilkan Prototype Sistem Kenaikan Pangkat Aparatur Sipil Negara Pemerintah Kabupaten Boalemo berbasis web dengan menerapkan pendekatan User Interface (UI) dan User Experience (UX). Prototype dikembangkan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan pengguna yang melibatkan Organisasi Perangkat Daerah (OPD), Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM), serta Badan Pengelolaan Keuangan dan Pendapatan Daerah (BPKPD). Rancangan yang dihasilkan mampu mengakomodasi kebutuhan layanan kenaikan pangkat melalui fitur pengelolaan data kepegawaian, pengajuan usulan secara digital, verifikasi dokumen, monitoring status usulan, dan distribusi informasi dalam satu alur layanan yang terintegrasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan Prototyping mampu menghasilkan rancangan antarmuka yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mendukung digitalisasi layanan kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara. Kehadiran fitur pengajuan dokumen elektronik, pemantauan status usulan secara real-time, serta pengelolaan data yang terpusat berpotensi meningkatkan efisiensi pelayanan, mengurangi ketergantungan terhadap dokumen

fisik, dan memperkuat transparansi proses administrasi di lingkungan Pemerintah Kabupaten Boalemo.

Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan System Usability Scale (SUS) terhadap 15 responden, prototype memperoleh skor rata-rata sebesar 90,5 yang berada pada kategori Excellent. Hasil tersebut menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang memiliki tingkat kegunaan yang sangat baik, mudah dipahami, serta dapat diterima oleh pengguna. Dengan demikian, prototype yang dihasilkan dinilai layak untuk dijadikan dasar pengembangan sistem informasi kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara secara lebih lanjut. Pengembangan berikutnya dapat diarahkan pada implementasi sistem secara penuh, integrasi dengan layanan kepegawaian yang telah ada, serta pengujian pada lingkungan operasional yang lebih luas guna memastikan efektivitas, keamanan, dan keberlanjutan pemanfaatan sistem dalam mendukung tata kelola kepegawaian yang lebih efektif, transparan, dan akuntabel.

DAFTAR PUSTAKA

Aksa, I. M., Fajriani, A., & Yasin, M. A. (2025). Perancangan prototype aplikasi Laikanggu dengan pendekatan User Centered Design menggunakan Figma. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 5(1), 254–269.

Aprilisa, S., & Aulia, R. (2024). Penerapan metode prototype dalam pengembangan sistem informasi inventory barang berbasis web. Jurnal Teknik Industri Terintegrasi, 7(1), 333–340.

Anjarsari, R. D., Mulyaningtiyas, & S. S. L. (2024). Manajemen usulan kenaikan pangkat Aparatur Sipil Negara berbasis digital dengan Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara Kabupaten Blitar. Edu Research Indonesian Institute for Corporate Learning and Studies (IICLS), 5(1), 70–80.

Badan Kepegawaian Negara. (2024). Peraturan Badan Kepegawaian Negara Republik Indonesia tentang periodisasi kenaikan pangkat pegawai negeri sipil. Jakarta: Badan Kepegawaian Negara.

Firjatullah, F. (2025). Perancangan UI/UX aplikasi mobile Edukami menggunakan metode Design Thinking. Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 13(2).

Kurniawan, E., & Nasution, M. I. P. (2026). Optimalisasi sistem informasi manajemen dalam mendukung pengambilan keputusan organisasi modern. Jurnal Ilmu Ekonomi, Pendidikan dan Teknik, 3(1), 91–96.

Rahman, D. A. (2023). Implementasi usul kenaikan pangkat melalui Sistem Informasi Aparatur Sipil Negara (SIASN) di Kota Serang. Civil Service Journal, 16(2), 1–8.

Silmia, A. N., Indrawati, D., & Umam, M. (2022). Tata kelola kearsipan di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Kabupaten Kuningan. JIKAP (Jurnal Informasi dan Komunikasi Administrasi Perkantoran), 6(4), 32–40.

Tania, A., Irwan, M., & Nasution, P. (2025). Komponen utama yang mendorong efektivitas sistem informasi manajemen. Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa, 2(6), 528–536..