

TUGAS AKHIR

ANALISIS PENGARUH KEPUASAN PENGGUNA DALAM EFEKTIFITAS APLIKASI SDP (SISTEM DATABASE PEMASYARAKATAN) PADA LAPAS KELAS IIB ARGA MAKMUR MENGUNAKAN METODE UEQ



Oleh:

Indri Wulandari Pambudi 1923240041

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER DAN REKAYASA
UNIVERSITAS MULTI DATA PALEMBANG
PALEMBANG
2023**

**Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa
Universitas Multi Data Palembang**

Program Studi Sistem Informasi
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Genap Tahun 2023/2024

**ANALISIS PENGARUH KEPUASAN PENGGUNA DALAM EFEKTIFITAS APLIKASI
SDP (SISTEM DATABASE PEMASYARAKATAN) PADA LAPAS KELAS IIB ARG
MAKMUR MENGGUNAKAN METODE UEQ**

Indri Wulandari Pambudi

1923240041

Abstrak

Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang sangat pesat, kini informasi menjadi mudah untuk di akses oleh seluru pengguna, salah satunya pemanfaatan internet yang luas dalam kehidupan manusia. Tujuan penelitian ini adalah mengukur tingkat *user experience*, menganalisa pengalaman pengguna, membantu mengembangkan aplikasi, dan mengetahui kesan dari sisi pengguna terhadap aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan). Dengan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mempunyai 6 skala variabel. Data diperoleh melalui kuesioner dan wawancara. Data dianalisis melalui kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah 102 responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Dari hasil *benchmark* skalayang memiliki skor tertinggi adalah Daya Tarik (*Attractiveness*) dan Kebaruan (*Novelty*) dengan skor 2,58 kemudian dari 6 skala tersebut tidak ada yang memiliki nilai bad karena kategori yang tertinggi hanya sampai *excellent*.

Kata kunci: *Analisis, Sistem Database Pemasarakatan, UEQ, Lapas.*

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem Informasi dalam sebuah lembaga ataupun sebuah institusi Pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Sistem informasi menjadi komponen utama karena merupakan dasar dalam menyediakan informasi. Di era globalisasi saat ini teknologi berkembang sangat pesat, kini informasi menjadi mudah untuk di akses oleh seluruh pengguna, salah satunya pemanfaatan internet yang luas dalam kehidupan manusia. Pengguna teknologi informasi ialah salah satu tujuan agar dapat memberikan pelayanan yang terbaik. Dengan adanya teknologi yang dikembangkan oleh Pemerintah, terutama pada Lembaga Pemasyarakatan yang ada di seluruh Indonesia lebih tepatnya pada Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) Kelas IIB Arga Makmur.

Lembaga Pemasyarakatan (lapas) adalah tempat untuk dilakukannya pembinaan terhadap narapidana dan anak didik pemasyarakatan di Indonesia. Sebelum dikenalnya istilah Lapas di Indonesia, Lapas disebut dengan istilah penjara. Lembaga Pemasyarakatan merupakan Unit Pelaksana Teknis di bawah Direktorat Jendral Pemasyarakatan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia yang dahulu ialah departemen kehakiman.

Undang-undang nomor 12 Tahun 1995 tentang pemasyarakatan, Penjelasan umum mencakup pernyataan bahwa tujuan penghukuman adalah untuk membuat

narapidana dan anak kriminal menyesali perbuatannya itu dan menjadikan mereka menjadi warga negara yang baik, taat hukum, dan menjaga nilai-nilai moral, sosial dan agama.

Selain sebagai penegak hukum, lembaga pemasyarakatan juga memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia (SDM) yang mandiri, bertanggung jawab, berkualitas dan bermartabat. Pemasyarakatan masih menyakini bahwa kejahatan terjadi karena adanya keretakan hubungan antara pelaku dan masyarakat yang menyangkut hidup, oleh karena itu fungsi pemasyarakatan itu adalah pembinaan dan memberikan hak kepada narapidana selama dalam lapas (Sinabang, p. 2021).

Sistem Database Pemasyarakatan (SDP) ialah Mekanisme Pelaporan dan Konsolidasi Pengelolaan Data Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) yang berfungsi sebagai alat bantu kerja sesuai dengan kebutuhan Unit Pelaksana Teknis Pemasyarakatan dan Direktorat Jenderal Pemasyarakatan. (Irawan & Rahmalisa, 2019). Salah satu faktor kunci untuk kesuksesan dari sebuah produk perangkat lunak ialah fokus kepada kebutuhan dan emosi pengguna ketika berinteraksi dengan produk. *User Experience* (UX) ialah menjadi hal yang penting untuk mengeksplorasi dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada pengembangan produk yang berorientasi pada pengguna atau manusia, sehingga UX harus dipertimbangkan pada fase awal pengembangan sebuah produk. (Henim & Sari, 2020).

Pengukuran *user experience* dapat dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, salah satu metode pengukuran user experience adalah dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ merupakan pengukuran yang dianggap memberikan keuntungan yang lebih dikarenakan dapat memberikan hasil pengukuran yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (Henim & Sari, 2020).

UEQ ini memudahkan pengembangan dalam mengetahui UX dari desain suatu sistem informasi. UEQ sendiri terdiri dari enam skala penelitian yaitu 1. *Attractiveness* atau daya

Tarik yang bertujuan untuk mengetahui daya tarik suatu produk, 2. Kejelasan atau *perspicuity* kemudahan dalam menggunakan suatu sistem, 3. *efficiency* yang bertujuan untuk mengetahui kemudahan dalam menyelesaikan tugas dengan sistem, 4. Ketetapan atau *dependability* ialah pengguna merasa terkendali dalam berinteraksi dengan sistem, 5. Stimulasi atau *stimulation* sistem yang mampu menarik dan memotivasi pengguna, 6. Kebaharuan atau *novelty* yaitu sistem memiliki kreativitas yang baru dan inovasi yang baru atau tidak (Putra, Kartini, Aditama, & Tahalea, 2021).

Terdapat penelitian terdahulu yang mengangkat topik yang sama dengan penulis yaitu Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) (Wijaya I. W., Santika, Iswara, & Arsana, 2021) dengan memiliki hasil krtiga kualitas daya tarik memiliki nilai tertinggi yaitu berkisar 1.81 yang sudah termasuk dengan kategori bagus, kemudian disusul dengan kualitas hedonis dan pragmatis dengan nilai secara berurutan 1.73 dan 1.72. dan kemudian ada analisis Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan metode User Experience Questionnaire (Wijaya I. S., Santika, Iswara, & Arsana, ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ), 2019) dengan nilai skala UEQ pada daya tarik 1.375, Nilai Skala kejelasan 1.553, efesiensi 1.354, ketepatan 1.377, stimulasi 1.346 dan nilai skala kebaruan mendapatkan nilai terkecil yaitu dengan skala 0.855 yang menunjukkan rancangan sistem informasi akademik mahasiswa memiliki skala kebaruan.

Lembaga Pemasarakatan atau Lapas Kelas IIB Arga Makmur ini merupakan salah satu Lembaga Pemasarakatan yang berada di Bengkulu. Lapas Kelas IIB telah menerapkan

teknologi informasi dalam proses pengelolaan Data Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP). Lapas Kelas IIB Arga Makmur ini memiliki sistem informasi bantu kerja yang sesuai dengan kebutuhan Unit Pelaksana Teknis Pemasyarakatan yang diberi nama Sistem Database Pemasyarakatan (SDP) yang digunakan oleh pegawai Lapas. Peneliti telah melakukan pengamatan dan menemukan bahwa sampai saat ini aplikasi SDP tersebut belum pernah melakukan evaluasi faktor kepuasan pengguna berdasarkan persepsi pengguna aplikasi SDP itu sendiri. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap pegawai dan kepala Lapas Kelas IIB Arga Makmur mengenai aplikasi SDP tersebut untuk memperoleh data pendukung. Dari hasil wawancara dengan pihak Lapas diketahui belum pernah dilakukan evaluasi pada aplikasi SDP dan kurangnya fitur razia pada narapidana melalui aplikasi SDP tersebut yang seharusnya bisa menambah fungsi aplikasi SDP, juga kurangnya diperbaharui informasi pada aplikasi tersebut secara berkala.

Adapun masalah yang peneliti temukan juga dari hasil wawancara diantaranya diketahui bahwa ketika aplikasi digunakan dan pada saat terjadinya pemadaman listrik, aplikasi tersebut belum bisa *backup* data secara otomatis, sehingga pengunjung lapas diharuskan menuliskan data pengunjung pada buku secara manual.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka diperlukan suatu evaluasi untuk mengetahui keberhasilan implementasi sebuah sistem penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pengaruh Kepuasan Pengguna dalam Efektivitas Aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan) pada Lapas Kelas IIB Arga Makmur menggunakan Metode UEQ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah di jelaskan sebelumnya, masalah yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Apa rekomendasi fitur aplikasi pada aplikasi Sistem Database Pemasarakatan (SDP)?
2. Seberapa efektif penggunaan aplikasi Sistem Databae Pemasarakatan dalam membantu pengurusan narapidana pada Lapas Kelas IIB Arga Makmur?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan dengan latar belakang penelitian perumusan masalah dapat diambil ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi kasus penelitian yang dilakukan pada sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan) Lapas Kelas IIB Arga Makmur.
2. Responder kuisisioner adalah pegawai dan masyarakat yang berkunjung dalam pemakaian sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan).
3. Metode yang digunakan pada penelitian sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan) ini adalah memakai metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

1. Mengukur tingkat user experience terhadap sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan).
2. Menganalisa pengalaman pengguna aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan) dari pegawai Lapas Kelas IIB Arga Makmur maupun masyarakat pengunjung Lapas.
3. Membantu mengembangkan aplikasi Sistem Database Pemasarakatan pada Lapas Kelas II Arga Makmur.
4. Mengetahui kesan dari sisi pengguna Ketika menggunakan aplikasi SDP.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian pada sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan) ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk Lembaga Pemasarakatan Kelas IIB Arga Makmur, dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi Sistem Database Pemasarakatan.
2. Untuk Mahasiswa, dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan oleh peneliti selama masa perkuliahan dan juga dapat belajar melakukan evaluasi *user experience*.
3. Bagi Dunia penelitian, hasil dari penelitian ini dapat mengetahui tingkat *user experience* (pengalaman pengguna) SDP (Sistem Database Pemasarakatan) dengan menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memberikan gambaran mengenai bab yang penulis susun dalam pembuatan proposal skripsi sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang tinjauan keperustakaan dan rangkuman dari penelitian terdahulu. Tinjauan keperustakaan berisikan teori-teori dari setiap konsep dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahap penelitian yang digunakan pada penelitian ini.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, populasi, sampel, hasil pengujian, dan hasil pembahasan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran yang peneliti berikan sebagai hasil dari penelitian yang mungkin bisa direkomendasikan sebagai pengembangan aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan).



DAFTAR PUSTAKA

- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). PEMILIHAN TEKNIK SAMPLING BERDASARKAN PERHITUNGAN EFISIENSI RELATIF. *Statiska*, 6(-), -.
- Engkus. (2019). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PASIEN DI PUSKESMAS CIBITUNG KABUPATEN SUKABUMI. *Jurnal GOVERNANSI*, 5(-), -.
- Fendya, W. T., & Wibawa, S. C. (2018). PENGEMBANGAN SISTEM KUESIONER DARING DENGAN METODE WEIGHT PRODUCT UNTUK MENGETAHUI KEPUASAN PENDIDIKAN KOMPUTER PADA LPK CYBER COMPUTER. *IT-EDU*, 3(-), 45-53.
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1, 85-114.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling : Studi Literatur. *Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(-), 90-100.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(-), 69-78.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(-), 69-78.
- Irawan, Y., & Rahmalisa, U. (2019). Sistem Database Pemasarakatan Studi Kasus Lapas Kelas II A Pekanbaru. *JTIS*, 2(-), -.
- Irawan, Y., & Rahmalisa, U. (2019). Sistem Database Pemsarakatan Studi Kasus Lapas Kelas II A Pekanbaru. *JTIS*, 2(-), -.
- Nugraha, Nugraha, A. R., & Pramukasari, G. (2017). SISTEM INFORMASI AKADEMIK SEKOLAH BERBASIS WEB DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 11 TASIKMALAYA. *JURNAL MANAJEMEN INFORMATIKA*, 4(-), -.
- Putra, I. T., Kartini, K. S., Aditama, P. W., & Tahalea, S. P. (2021). Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *International Journal of Natural Science and Engineering*, 5(-), 25-29.
- R.A, D. S., Hardianto, R., & Filtri, H. (2021). ANALISA TINGKAT KEPUASAN MAHASISWA TERHADAP PERKULIAHAN DARING PADA ERA PANDEMI COVID-19. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(-), 130-142.

- Rosaliza, M. (2015). WAWANCARA, SEBUAH INTERAKSI KOMUNIKASI DALAM PENELITIAN KUALITATIF. *Jurnal Ilmu Budaya*, 11(-), -.
- Sanaky, M. M., L. M., & H. D. (2021). ANALISIS FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB KETERLAMBATAN PADA PROYEK PEMBANGUNAN GEDUNG ASRAMA MAN 1 TULEHU MALUKU TENGAH. *JURNAL SIMETRIK*, 11(-), -.
- Sholeha, L., Djaja, S., & Widodo, J. (2018). PENGARUH KUALITAS PELAYANAN TERHADAP KEPUASAN PELANGGAN DI AHASS SUMER JAYA MAHA SAKTI KECAMATAN ROGOJAMPI KABUPATEN BANYUWANGI. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(-), -.
- Sinabang, A. (2001). PEMBINAAN DAN PEMBERIAN HAK-HAK WARGA BINAAN DI LAPAS. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8, 293-302.
- Syofian, M., & Gazali, N. (2021). KAJIAN LITERATUR DAMPAK COVID-19 TERHADAP PENDIDIKAN JASMANI LITERATURE REVIEW: THE IMPACT OF COVID-19 ON PHYSICAL EDUCATION. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 3(-), 92-102.
- Trimarsiah, Y., & Arafat, M. (2017). ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI SARANA INFORMASI PADA LEMBAGA BAHASA KEWIRAUSAHAAN DA KOMPUTER AKMI BATURAJA. *Jurnal Ilmiah Matrik*, 19(-), 1-10.
- Wijaya, I. S., Santika, P. P., Iswara, I. A., & Arsana, I. A. (2019). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8, 217-226.
- Wijaya, I. S., Santika, P. P., Iswara, I. A., & Arsana, I. A. (2019). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8, 217-226.
- Wijaya, I. W., Santika, P. P., Iswara, I. A., & Arsana, I. A. (2021). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8, 217-226.
- Yudarwan, R., Sudana, A. O., & Arsa, D. M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(-), -.
- Wijaya, I. W., Santika, P. P., Iswara, I. A., & Arsana, I. A. (2021). ANALISIS DAN EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PaTik BALI MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8, 217-226.

Yudarwan, R., Sudana, A. O., & Arsa, D. M. (2020). Perancangan User Interface dan User Experience SIMRS pada Bagian Layanan. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, 1(-), -.

