



ISSN : 2339 - 1871

JURNAL ILMIAH BETRIK

Besemah Teknologi Informasi dan Komputer

Editor Office : LPPM Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam, Jln. Masik Siagim No. 75
Simpang Mbacang, Pagar Alam, SUM-SEL, Indonesia
Phone : +62 852-7901-1390.
Email : betrik@sttpagaralam.ac.id | admin.jurnal@sttpagaralam.ac.id
Website : <https://ejournal.sttpagaralam.ac.id/index.php/betrik/index>

ANALISIS PENGALAMAN PGGUNA SISTEM INFORMASI WEBSITE PENDIDIK DAN TENAGA KEPENDIDIKAN (SIMPATIKA) PADA MADRASAH ALIYAH NEGERI 3 PALEMBANG

Meisya Istiqomah¹, Kiky Rizky Nova Wardani²
Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Darma¹²³
JL. Jenderal Ahmad Yani No.3, 9/0 Ulu Kecamatan Seberang Ulu 1
Palembang 30111
Email : meisyaistiqomah06@gmail.com¹

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk menguji kepuasan pengguna website SIMPATIKA menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) kepada 140 pengguna yang terdiri dari Guru dan Pegawai MAN 3 Palembang yang telah menggunakan web tersebut sebagai responden, penilaian UEQ mengacu pada enam aspek yaitu: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty*. Hasil analisis didapatkan bahwa rata-rata responden memberikan impresi dengan hasil diatas rata-rata pada aspek kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Sedangkan daya tarik dan efisiensi mendapatkan nilai baik.

Kunci Utama: Sistem informasi, *User Experience Questionnaire* (UEQ), SIMPATIKA, MAN 3 Palembang

Abstract: The aim of this research is to test user satisfaction of the SIMPATIKA website using the *User Experience Questionnaire* (UEQ) method for 140 users consisting of Teachers and Employees of MAN 3 Palembang who have used the website as respondents. The UEQ assessment refers to six aspects, namely: *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty*. The results of the analysis showed that on average respondents gave impressions with above average results in the aspects of clarity, accuracy, stimulation and novelty. Meanwhile, attractiveness and efficiency get good marks.

Keywords : Information system, *User Experience Questionnaire* (UEQ), SIMPATIKA, MAN 3 Palembang

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai instansi masyarakat, termasuk sektor swasta, pemerintah, jasa, dan pendidikan. Salah satu aplikasi dari teknologi informasi yang sering digunakan adalah Sistem Informasi. Tujuan

utama menggunakan sistem informasi adalah untuk merampingkan tugas-tugas yang dilakukan oleh pengguna, sehingga memfasilitasi konservasi waktu dan sumber daya keuangan. Pemerintah juga mengakui pentingnya

mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam administrasi operasi pemerintah yang efektif melalui paradigma e-government. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Dirjen Pendis) dalam Kementerian Agama (Kemenag) memanfaatkan banyak aplikasi, termasuk aplikasi SIMPATIKA (Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Pendidikan Kementerian Pendidikan), yang memberikan aksesibilitas kepada pendidik dan tenaga pendidikan yang berafiliasi dengan Kementerian Agama melalui situs simpatika.kemenag.go.id.

Aplikasi SIMPATIKA telah digunakan oleh seluruh institusi MAN di Kota Palembang, meliputi MAN 1 yang terdiri dari total 100 pendidik dan staf, MAN 2 dengan 103 tenaga pengajar dan pegawai administrasi, dan MAN 3 Palembang yang menampung 140 pendidik dan karyawan. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengkaji implementasi Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Pendidikan (SIMPATIKA) secara khusus di MAN 3 Palembang. MAN 3 Palembang terletak di Jalan Inspektur Marzuki No.1, Siring Agung Ilir Barat 1, dalam batas-batas perkotaan Kota Palembang. Secara historis, lembaga ini berfungsi sebagai

lembaga pendidikan kejuruan yang mengkhususkan diri dalam pengajaran agama Islam, khususnya dalam pelatihan Guru Agama Negara di bawah naungan Departemen Agama. Pada tahun 1991, tanggung jawab pendidikan yang berkaitan dengan Guru Agama Negara (PGAN) didelegasikan kepada Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang. Pada Tahun Akademik 2024-2025, MAN 3 Palembang menampung badan mahasiswa yang terdiri dari 1.021 individu, didukung oleh kolektif 140 pendidik dan anggota staf administrasi. Metodologi *User Experience Questionnaire (UEQ)* berfungsi sebagai instrumen untuk penilaian dan evaluasi pengalaman pengguna (*Schrepp, 2019*). Kerangka kerja *UEQ* secara khusus dibangun untuk memfasilitasi evaluasi pengalaman pengguna yang cepat dan tepat. Metodologi ini mencakup enam dimensi berbeda: Daya Tarik, Permencolokan, Efisiensi, Ketergantungan, Stimulasi, dan Kebaruan. Instrumen ini terdiri dari 26 pertanyaan menggunakan skala peringkat yang berkisar dari 1 hingga 7.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai dalam penelitian tersebut ialah metode kuantitatif. Peneliti menerapkan teknik-teknik seperti survei, eksperimen, dan analisis statistik untuk mengumpulkan data. Peneliti akan menggunakan *User Experience Questionnaire* serta alat lainnya untuk mengolah data yang diperoleh dan mendapatkan kesimpulan dari penelitian.

2.1 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara (dipakai sebagai cara pengumpulan informasi saat peneliti ingin mengeksplorasi masalah yang perlu diteliti dan mendapatkan data lebih detail dari responden, terutama jika jumlahnya terbatas (Sugiyono, 2016: 137). Dalam studi ini, peneliti melakukan wawancara dengan satu operator SIMPATIKA di Madrasah Aliyah Negeri 3 Palembang.

2. Studi Literatur

Pengumpulan data sekunder dilakukan melalui studi literatur dengan cara mengumpulkan informasi dari artikel ilmiah, berita media massa, penelitian sebelumnya, laporan instansi, foto, gambar, dan publikasi lainnya, baik cetak maupun elektronik, untuk memperkuat data dalam penelitian.

3. Kuisisioner

Kuisisioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* disebarikan menggunakan *Google Form* kepada guru dan pegawai MAN 3 Palembang sebagai pengguna SIMPATIKA.

2.2 Metode Analisis Data

Berdasarkan kajian teori dan penelitian sejenis, peneliti memutuskan untuk menggunakan model *User Experience Questionnaire (UEQ)* sebagai model dasar penelitian. Hal ini dikarenakan UEQ mampu mencakup aspek pragmatic dan hedonic dalam pengukuran pengalaman pengguna dengan baik. Perhitungan rata-rata setiap aspek dilakukan untuk menganalisis hasil UEQ. Poin-poin pertanyaan mencakup nilai positif dan negatif, dengan setiap aspek memiliki rentang nilai dari -3 hingga +3.

2.3 Uji Validitas

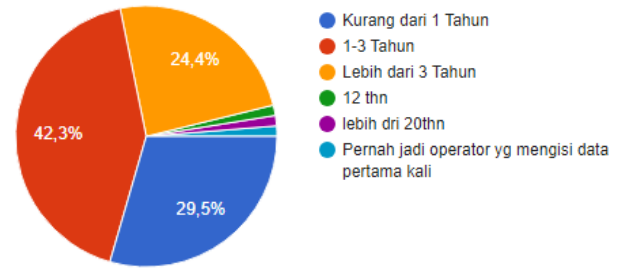
Memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan sesuai dengan tujuan penelitian.

2.4 Uji Realibilitas

untuk mengevaluasi kekonsistenan, ketepatan hasil penelitian. Dalam pengukuran reliabilitas, dua opsi yang dapat dipilih adalah *Cronbach's alpha* dan *Composite reliability*.

2.5 Responden dan sampel

Semua pengguna SIMPATIKA di MAN Kota Palembang, termasuk pendidik dan tenaga kependidikan, yang berjumlah 343 orang, menjadi populasi dalam studi ini, untuk sampel dalam penelitian ini merupakan pengguna SIMPATIKA yang berjumlah 140 orang, merupakan sampel dalam penelitian ini. Pemilihan sampel dilakukan dengan metode probability sampling, yang memberikan peluang yang sama kepada setiap anggota populasi untuk dipilih. Dalam metode non-probability sampling terdapat lima teknik yang berbeda, tetapi penelitian ini memilih menggunakan Simple Random Sampling.



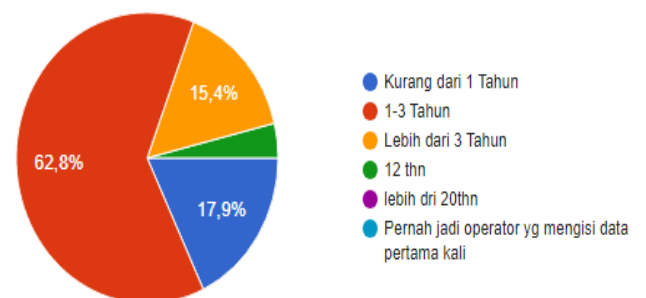
Disimpulkan bahwa mayoritas dari 78 responden telah menggunakan SIMPATIKA selama 1-3 tahun, yaitu 33 responden (42,3%), sementara responden yang menggunakan SIMPATIKA kurang dari 1 tahun berjumlah 23 responden (29,5%), dan yang lebih dari 3 tahun berjumlah 19 responden (24,4%), 12 tahun terdapat 1 responden (1,3%), dan ada yang lebih dari 20 tahun 1 responden (1,3%) dan terdapat 1 pengguna pernah menjadi operator SIMPATIKA (1,3%). Maka dari diagram kuisisioner tersebut dapat diketahui bahwa lama penggunaan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Gambar diagram dibawah ini lama penggunaan SIMPATIKA dapat dikelompokkan seperti kategori berikut yaitu Kurang dari 1 tahun, 1-3 tahun dan lebih dari 1 tahun, 12 tahun, lebih dari 20 tahun serta perjadi operator yang mengisi data pertama kali.

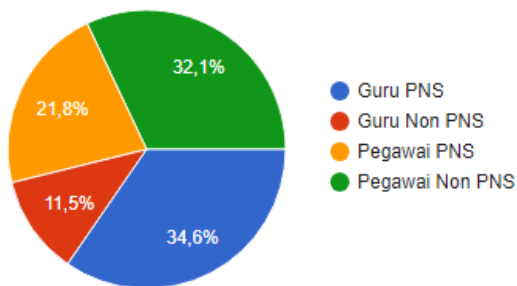
1. Gambar Diagram Lama Penggunaan

2. Gambar Diagram Intensitas Penggunaan



Diketahui bahwa dari 78 responden, mayoritas responden yang kadang-kadang suka menggunakan SIMPATIKA yaitu sebanyak 49 responden (62,8%), sedangkan responden yang sering dalam setiap hari menggunakan SIMPATIKA 15 responden (15,4%), yang jarang berjumlah 14 responden (17,9%), dan yang sangat sering berjumlah 3 responden (3,8%). Dari diagram responden ini disimpulkan bahwa responden tidak jarang namun tidak juga sering setiap saat mengakses SIMPATIKA tetapi kadang-kadang SIMPATIKA selalu di akses oleh setiap pengguna.

3. Jabatan Terakhir



Pada diagram Gambar 5.3 diketahui bahwa dari 78 responden, Jabatan Guru PNS yaitu sebanyak 27 responden (34,6%), sedangkan responden dengan Jabatan Guru Non PNS berjumlah 9 responden (11,5%), Pegawai Non PNS sebanyak 25 responden (32,1%) dan Pegawai PNS berjumlah 17 responden (21,8%). Maka dari diagram responden dapat disimpulkan bahwa mayoritas

pengguna yang suka mengakses SIMPATIKA yaitu Guru PNS dan Pegawai.

Hasil Uji Validitas *Attractiveness*

Item	r_hitung	r_tabel	keterangan
ATT1	0,307	0,222	Valid
ATT2	0,716	0,222	Valid
ATT3	0,423	0,222	Valid
ATT4	0,769	0,222	Valid
ATT5	0,309	0,222	Valid
ATT6	0,354	0,222	Valid
ATT7	0,794	0,222	Valid
ATT8	0,750	0,222	Valid

Hasil Uji Validitas *Efficiency*

Item	r_hitung	r_tabel	keterangan
EFF1	0,820	0,222	Valid
EFF2	0,839	0,222	Valid
EFF3	0,877	0,222	Valid

Hasil Uji Validitas *Perspiciuity*

Item	r_hitung	r_tabel	keterangan
PER1	0,645	0,222	Valid
PER2	0,773	0,222	Valid
PER3	0,647	0,222	Valid
PER4	0,824	0,222	Valid

Hasil Uji Validitas *Dependability*

Item Indikator	r_hitung	r_tabel	keterangan
DEP1	0,671	0,222	Valid
DEP2	0,556	0,222	Valid
DEP3	0,826	0,222	Valid
DEP4	0,846	0,222	Valid

Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronchbach alpha	ket erangan
<i>ttractiveness</i>	0,718	Reliabel
<i>Eficiency</i>	0,749	Reliabel
<i>Perrspicuity</i>	0,704	Reliabel
<i>ependability</i>	0,713	Reliabel
<i>Stimulation</i>	0,712	Reliabel
<i>Novelty</i>	0,727	Reliabel
<i>ttractiveness</i>	0,718	Reliabel

Hasil Uji Validitas *Stimulation*

Item Indikator	r_hitung	r_tabel	keterangan
STI1	0,897	0,222	Valid
STI2	0,551	0,222	Valid
STI3	0,899	0,222	Valid

Hasil Uji Validitas *Novelty*

Item Indikator	r_hitung	r_tabel	keterangan
NOV1	0,795	0,222	Valid
NOV2	0,717	0,222	Valid
NOV3	0,787	0,222	Valid
NOV4	0,661	0,222	Valid

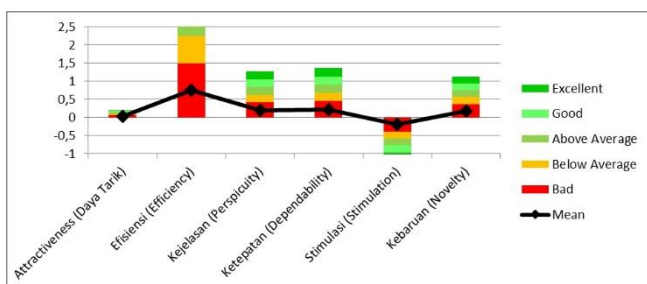
Data dari 78 Responden yang sudah diolah menggunakan Tools metode UEQ

Items																										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
6	5	5	6	6	7	6	5	6	6	6	6	6	7	6	6	6	7	5	6	7	5	6	6	6	7	
4	4	4	3	5	6	3	5	5	5	6	4	4	5	6	5	4	3	4	3	5	3	6	6	3	5	
7	2	5	2	6	6	2	2	5	6	6	7	2	6	2	5	6	1	2	1	6	2	5	6	2	3	
5	5	4	4	5	4	4	2	3	4	4	5	3	5	3	5	4	5	4	5	5	6	5	2	4	7	
5	3	6	2	6	7	3	1	7	7	7	4	2	7	3	6	7	1	2	1	5	1	3	6	2	7	
6	4	6	2	7	6	2	2	1	6	6	7	2	7	3	5	7	1	2	1	5	4	6	7	3	7	
6	2	6	1	6	6	2	1	1	6	6	7	2	6	2	6	6	2	2	1	6	2	2	6	2	7	
6	4	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	6	5	3	5	5	6	4	3	4
7	1	7	1	7	7	1	1	7	7	7	7	1	7	1	1	7	1	1	1	7	1	1	6	1	7	
6	2	6	2	6	6	2	2	2	6	6	6	2	6	2	6	6	2	2	2	6	2	5	2	2	6	
4	4	6	3	3	4	3	5	4	2	3	4	4	4	3	2	5	4	3	1	4	4	3	4	4	4	
4	4	5	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	3	5	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	
4	4	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4
6	6	6	5	5	6	6	5	6	6	5	6	6	6	6	5	6	7	5	7	5	6	6	6	6	6	
6	1	6	1	7	7	1	1	7	7	7	6	7	7	7	6	7	1	2	1	6	1	3	6	1	7	
5	5	5	3	4	5	3	3	5	4	5	7	5	5	3	4	7	4	3	6	4	4	5	5	3	5	
4	6	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	6	7	7	7	7	7	6	7	7	7	7	7	7	7	
6	5	5	2	6	6	2	2	2	6	6	6	6	2	6	6	6	5	3	6	7	2	5	4	2	6	
5	3	6	1	6	6	2	2	3	6	5	6	2	6	6	6	7	5	6	1	6	6	5	6	2	5	
6	7	6	3	5	6	4	4	5	7	7	6	7	5	6	6	6	4	5	6	7	5	6	5	5	7	
7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	7	7	1	7	7	7	7	1	1	1	7	1	1	7	1	7	
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
3	5	4	3	5	5	1	1	4	7	7	5	4	5	1	5	6	2	1	3	4	1	5	5	1	1	
5	6	6	5	5	5	4	5	4	5	4	5	4	6	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	4	
4	4	5	5	4	6	6	6	5	5	5	4	6	5	5	4	6	6	5	5	4	5	3	5	5	5	
4	3	4	5	4	4	5	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	6	7	
6	4	5	4	4	3	3	3	4	4	6	4	4	3	5	4	4	3	4	5	3	4	5	3	4	3	4
6	2	5	2	5	7	2	2	2	6	6	5	1	6	3	6	6	2	2	1	6	2	4	6	2	6	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	4	5	5	3	3	3	5	4	4	5	4	5	
7	1	7	1	6	7	1	1	3	7	7	7	1	6	1	7	7	1	1	1	7	1	2	7	1	7	
7	1	1	7	7	1	1	1	3	4	7	1	1	1	1	7	7	1	1	1	7	1	1	7	1	7	
7	3	5	3	5	5	5	3	6	5	5	3	4	4	5	6	5	4	2	6	4	5	6	5	5	5	
6	2	6	3	5	7	2	2	1	5	6	7	2	7	1	6	5	2	3	3	6	3	6	3	2	5	
6	2	4	1	6	7	1	1	3	7	7	6	3	7	1	3	7	2	1	1	5	2	2	6	1	7	
5	4	5	3	5	5	3	3	3	5	5	4	5	3	5	3	5	3	4	5	3	3	5	3	5	5	
5	4	3	5	5	6	5	6	5	6	6	6	5	5	6	5	4	4	5	6	5	5	7	7	7	7	
7	2	6	2	6	6	2	2	2	6	6	6	3	6	2	6	6	2	2	2	6	2	2	6	3	6	
6	2	6	2	6	6	2	2	2	6	6	6	2	6	2	6	2	2	2	2	6	2	2	2	2	6	
6	2	6	4	6	4	2	2	4	6	6	6	2	5	3	4	6	4	3	2	4	2	4	5	2	6	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	7	7	6	7	3	5	3	5	3	5	5	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	6	6	6	6	5	5	3	3	3	5	3	7	7	7	7	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	3	3	5	3	5	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	3	3	5	3	5	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	7	7	7	7	5	5	3	3	3	5	3	7	7	7	7	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	3	3	5	3	5	
5	3	5	3	5	5	3	3	3	5	5	5	3	5	3	7	7	5	7	7	7	7	7	3	5	3	5

Benchmark

Skala terukur ditentukan berdasarkan nilai-nilai yang terdapat dalam kumpulan data sebagai tolak ukur

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Attractiveness (Daya Tarik)	0,03525641	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi (Efficiency)	0,752136752	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan (Perspicuity)	0,211538462	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan (Dependability)	0,227564103	Excellent	In the range of the 10% best results
Stimulasi (Stimulation)	-0,192307692	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan (Novelty)	0,189102564	Excellent	In the range of the 10% best results



Kesimpulan dan Saran

- Pada variabel *Attractiveness* (Daya tarik) kesan pengguna terhadap SIMPATIKA secara keseluruhan, 197 pengguna Agak setuju (AS) pada SIMPATIKA yang ramah pengguna dan bahasa yang mudah dimengerti, pengguna yang merasa nyaman ketika menggunakannya.
- Pada variabel *Perspicuity* pengguna dapat memahami penggunaan produk dengan mudah, yakni terdapat 92 pengguna Agak setuju (AS) dapat mempelajari SIMPATIKA dengan mudah.
- Pada Variabel *Efficiency* didapatkan 96 responden Agak setuju (AS) pada efisiensi penggunaan SIMPATIKA, menunjukkan bahwa SIMPATIKA dapat menyelesaikan pekerjaan dengan efisien, namun untuk pernyataan kecepatan 30 pengguna Agak Tidak Setuju (ATS) pada efisiensi kecepatan, sehingga kecepatan pada *website* SIMPATIKA belum cukup cepat dalam penggunaan khususnya dalam memuat halaman antarmuka.
- Variabel *dependability* (ketepatan) 97 pengguna SIMPATIKA Agak setuju (AS) pada ketepatan penggunaan SIMPATIKA menunjukkan bahwa

dalam penggunaannya SIMPATIKA dapat diprediksi, mendukung pekerjaan, aman, dan memenuhi ekspektasi pengguna.

- e. Variabel *stimulation* menunjukkan manfaat SIMPATIKA, memotivasi dalam penggunaan, dan menarik. Namun pada konsistensi warna serta gambar pada SIMPATIKA 27 pengguna Tidak Setuju (TS) sehingga dapat diketahui penggunaan warna pada SIMPATIKA belum cukup memberikan kesenangan bagi penggunanya.
- f. Variabel *novelty* 95 responden pengguna SIMPATIKA Agak Setuju (AS) pada *Novelty* (Kebaruan), namun untuk fitur tampilan desain 26 pengguna Tidak Setuju (TS), sehingga diketahui SIMPATIKA belum cukup mencapai tingkat inovasi dan kreatifitas yang baik.

Saran

Dari hasil analisis *User Experience* pada aplikasi SIMPATIKA, area yang paling direkomendasikan mendapat perbaikan dan peningkatan pada aplikasi SIMPATIKA yaitu pada skala *Efficiency* fitur kecepatan yang terdapat 30 responden Agak Tidak Setuju (ATS) pada efisiensi kecepatan, lalu *novelty* fitur tampilan desain, serta *stimulation*

pada konsistensi warna serta gambar pada SIMPATIKA yang terdapat 27 responden Tidak Setuju (TS) sehingga dapat diketahui penggunaan warna pada SIMPATIKA belum cukup memberikan kesenangan bagi penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

1. Alfani, (2018). Jenis-Jenis Penelitian. Yogyakarta: CV Budi Utama
2. Ghozy et al, (2022). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Disposisi
3. Surat Berbasis Web Di Universitas Nasional Karangturi.unkartur.ac.id
4. Hardani, et al. (2020). Analysis of Tannin in Sapodilla Fruit (Manilkara Zapota
5. (L) Van Royen). rasayanjournal.co.in
6. Kharis, Santosa & Winarno,(2019). Evaluasi *User Experience* Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). journal.uui.ac.id
5. KERAFA, Gorys. Komposisi. Flores: Nusa Indah.. 2003. Argumentasi Dan Narasi. Maftuh, Bunyamin, dan Elly Malihah, 2020.
6. Laugwitz, Held, dan Schrepp, (2020). *The influence of hedonic quality on the attractiveness of user interfaces of business management software. academic.oup.com*
7. Manzilati, (2017). Metodologi penelitian kualitatif: Paradigma, metode, dan aplikasi.

books.google.com

8. Paramita, Rizal, & Sulistyan, (2021). *Optimizing the Creative Industry Through the Development of the Triple Helix Model*. academia.edu
9. Schrepp, J Thomaschewski. (2019). *Design and validation of a framework for the creation of user experience questionnaires*. dialnet.unirioja.es
10. Schrepp, M.Nurdin. (2019). *Mengukur User Experience Sistem Informasi Akademik*. ejournal.unma.ac.id