



Analisis Pengaruh Kepuasan Pengguna dalam Efektifitas Aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan pada Lapas Kelas IIB Arga Makmur Menggunakan Metode UEQ

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

Indri Wulandari Pambudi

Universitas Multi Data Palembang, Indonesia

*Email: ¹⁾ indriwu20@mhs.mdp.ac.id

*Correspondence: ¹⁾ Indri Wulandari Pambudi

DOI:

10.59141/comserva.v3i07.1064

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. Sistem Informasi (SI) dalam konteks lembaga pendidikan, khususnya di Lembaga Pemasyarakatan (Lapas), memiliki peran sentral dalam menyediakan informasi dan membantu pembinaan narapidana. 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 Pemasyarakatan). 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 skala yang 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. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor UEQ untuk daya tarik dan kebaruan tertinggi, menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dari pengguna. Namun, ditemukan fitur yang belum dikembangkan, seperti pengisian data razia terhadap narapidana. Meskipun demikian, aplikasi SDP dinilai efektif dan mudah dipahami oleh pengguna.

Kata Kunci: Analisis, Sistem Database Pemasyarakatan, UEQ, Lapas.

ABSTRACT

In the current era of globalization, technology is developing very rapidly, now information is easy to access by all users, one of which is the widespread use of the internet in human life. Information Systems (IS) in the context of educational institutions, especially in prisons (Lapas), have a central role in providing information and assisting the development of prisoners. The purpose of this study is to measure the level of user experience, analyze user experience, help develop applications, and find out the impression from the user side of the SDP application (Correctional Database System). With the User Experience Questionnaire (UEQ) method which has 6 variable scales. Data were obtained through questionnaires and interviews. The data is analyzed through quantitative. The subjects of this study were 102 respondents. The results showed that from the benchmark scale results that had the highest scores were Attractiveness and Novelty with a score of 2.58 then from the 6 scales none had bad scores because the highest category

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

was only excellent. The results showed that UEQ scores for the highest attractiveness and novelty, indicating a high level of satisfaction from users. However, it found features that have not yet been developed, such as filling in raid data on prisoners. Nevertheless, SDP applications are considered effective and easy to understand by users.

Keywords: *Analysis, Sistem Database Pemasyarakatan, UEQ, Lapas*

PENDAHULUAN

Sistem Informasi dalam sebuah lembaga ataupun sebuah institusi Pendidikan memiliki peran yang sangat penting (Widiansyah, 2018). 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 seluru 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 di kembangkan oleh Pemerintah, terutama pada Lembaga Pemasyarakatan yang ada di seluruh Indonesia lebih tepatnya pada Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) Kelas IIB Arga Makmur (Kenedi, n.d.).

Lembaga Pemasyarakatan (lapas) adalah tempat untuk dilakukannya pembinaan terhadap narapidana dan anak didik pemasyarakatan di Indonesia (Andriani & Subroto, 2021). 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 (Pangesthi & Argesty, 2023).

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 (Herdiani, 2023) (Mohammad et al., 2021). 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, 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 et al., 2019). Salah satu faktor kunci untuk kesuksesan dari sebuah produk perangkat lunak ialah fokus kepada kebutuhan dan emosi pengguna ketika berinteraksi dengan produk (Henim & Sari, 2020b). 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, 2020a)

Pengukuran *user experience* dapat dilakukan dengan cara kualitatif dan kuantitatif, salah satu metode pengukuran *user experience* adalah dengan menggunakan *User Experience Questionnaire*

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

(UEQ) (Putri & Indriyanti, 2022) (Arya et al., 2019). UEQ merupakan pengukuran yang dianggap memberikan keuntungan yang lebih dikarenakan dapat memberikan hasil pengukuran yang komprehensif terhadap pengalaman pengguna (Henim & Sari, 2020a).

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 et al., 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 et al., 2021) dengan memiliki hasil ketiga 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 et al., 2021) dengan nilai skala UEQ pada daya tarik 1.375, Nilai Skala kejelasan 1.553, efisiensi 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 Pemasyarakatan atau Lapas Kelas IIB Arga Makmur ini merupakan salah satu Lembaga Pemasyarakatan yang berada di Bengkulu (Fatriana Alsefta Sari, 2019). 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 (Yudarmawan et al., 2020).

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.

Tujuan penelitian ini untuk mengukur tingkat user experience terhadap sistem aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan), menganalisa pengalaman pengguna aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan) dari pegawai Lapas Kelas IIB Arga Makmur maupun masyarakat pengunjung Lapas,

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

membantu mengembangkan aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan pada Lapas Kelas II Arga Makmur dan untuk mengetahui kesan dari sisi pengguna Ketika menggunakan aplikasi SDP.

Manfaat dari penelitian pada sistem aplikasi SDP (*Sistem Database Pemasyarakatan*) ini adalah sebagai berikut, untuk Lembaga Pemasyarakatan Kelas IIB Arga Makmur, dapat menjadi masukan dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan, untuk Mahasiswa, dapat menerapkan ilmu yang telah didapatkan oleh peneliti selama masa perkuliahan dan juga dapat belajar melakukan evaluasi user experience dan hasil dari penelitian ini dapat mengetahui tingkat user experience (pengalaman pengguna) SDP (*Sistem Database Pemasyarakatan*) dengan menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

METODE

Pada tahapan awal ini penulis melakukan identifikasi masalah terhadap aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan (SDP) Lapas kelas IIB Arga Makmur, setelah itu penulis melakukan studi literatur untuk mencari referensi dalam penulisan yang berhubungan dengan judul dan metode yang dipakai. Setelah itu penulis mengidentifikasi jumlah populasi yang ada untuk mendapatkan jumlah sampel yang telah dilakukan untuk perhitungan. Kemudian penulis menyusun kuesioner untuk perhitungan untuk disebar kepada pengguna aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan (SDP) secara random, hasil dari kuesioner tersebut.

Akan dilakukan pengujian *User Experience* dengan menggunakan tools *User Experience* setelah nilai dari pengujian *User Experience* keluar, hasil dari penilaian *User Experience* dilakukan analisis dan pembahasan untuk menghasilkan kesimpulan dan saran.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah menggunakan studi literatur (*literature study*) penulis mencari referensi rujukan yang sesuai dan berhubungan dengan judul dan metode diangkat untuk dijadikan referensi dan melakukan penyebaran kuesioner pada pengguna aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan). Pada penelitian ini subjek yang diteliti adalah aplikasi Sistem Database Pemasarakatan (SDP) dan yang menjadi objek adalah pegawai Lapas dan pengunjung Lapas. Penelitian dilakukan selama 3 bulan yaitu pada bulan September sampai dengan November 2022 di Lapas Kelas IIB Arga Makmur yang beralamat di Jl. Ak. Gani No. 121 Arga Makmur, Bengkulu Utara, Kota Bengkulu. Populasi dalam penelitian ini merupakan para masyarakat yang berkunjung menggunakan aplikasi SDP dan petugas Lapas Kelas IIB Arga Makmur. Populasi masyarakat berjumlah 408 dengan menggunakan perhitungan rumus slovin.

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

			0
	1		0
			1
			0
	1		0
			1
			0
			0
			0
			0
			0
	1		0
			1
			0
	1		0
	1	1	0
			0
			0
			1
			2
			0

Menurut (Schrepp, 2019) pengukuran data inkonsisten, jika ada perbedaan jumlah data inkonsisten yang > 3, maka data tersebut disarankan untuk dihapus. Namun pada penelitian ini perbedaan jumlah inkonsisten yang digunakan adalah ≤1 karena data tersebut menghasilkan data yang lebih baik. Selanjutnya data inkonsisten yang lebih dari 1 dihapus, terdapat 63 data yang tidak konsisten, sehingga data responden yang tersisa sebanyak 39.

Koefisien *Cronbach Alpha* mendeskripsikan konsisten untuk semua item pada semua skala. Suatu data analisis yang menggunakan UEQ (*User Experience Questionnaire*) dapat dikatakan memiliki konsistensi yang tinggi jika nilai dari koefisien Cronbach Alpha ≥ 0,7. Hasil dari Cronbach Alpha didapat dengan mencari terlebih dahulu nilai Correlation dengan cara menghitung nilai rata-rata setiap pasangan item pada skala, selanjutnya dengan mencari nilai rata-rata agar mendapatkan nilai seluruh hasil *Correlation* pada skala. Setelah itu nilai Alpha dengan cara nilai rata-rata dikali dengan jumlah item per skala. Setelah dilakukan konfirmasi pada skala inkonsisten jawaban, kemudian dilanjutkan dengan perhitungan min varians pada jawaban data responden.

Pada tabel berikut ini menunjukkan bahwa semua skala mendapatkan nilai koefisien Cronbach Alpha yang lebih besar dari 0,7 yang dapat diinterpretasikan bahwa 6 skala tersebut memiliki nilai yang reabilitas dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 3. Koefisien Reabilitas Cronbach Alpha

Skala	Cronbach Alpha
Daya Darik (<i>Attractiveness</i>)	0,98
Kejelasan (<i>Perspicity</i>)	0,98
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	0,93
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	0,81
Stimulasi (<i>Stumilation</i>)	0,87
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	0,99

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

Sumber: hasil olah data

Setelah melakukan konfirmasi pada skala inkonsistensi jawaban, kemudian dilakukan perhitungan mean atau rata-rata, varian dan simpangan baku pada jawaban responden. Berikut ini dari perhitungan mean varians dan simpangan baku. Pada data tersebut masing-masing pertanyaan sudah diberi kode warna yang berbeda-beda disetiap skala yaitu daya tarik, ketepatan, kejelasan, efesiensi, stimulasi dan kebaruan. Hasil dapat dilihat pada Gambar 2.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	2,7	0,6	0,8	39	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	2,7	0,6	0,8	39	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	2,5	1,7	1,3	39	kreaitif	monoton	Kebaruan
4	2,4	1,9	1,4	39	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	2,4	2,4	1,5	39	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,4	2,2	1,5	39	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	2,7	0,7	0,8	39	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	2,5	1,5	1,2	39	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	2,5	1,5	1,2	39	cepat	lambat	Efisiensi
10	2,4	1,8	1,4	39	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	2,4	2,4	1,5	39	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	2,5	1,7	1,3	39	baik	buruk	Daya tarik
13	2,6	0,9	0,9	39	rumit	sederhana	Kejelasan
14	2,7	0,5	0,7	39	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	2,7	0,6	0,8	39	lazim	terdepan	Kebaruan
16	2,6	0,7	0,8	39	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	2,5	1,5	1,2	39	aman	tidak aman	Ketepatan
18	2,4	2,0	1,4	39	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	2,4	1,8	1,4	39	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	2,7	0,6	0,8	39	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	2,5	1,7	1,3	39	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	2,7	0,6	0,8	39	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	2,2	3,2	1,8	39	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	2,5	1,7	1,3	39	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	2,4	2,0	1,4	39	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	2,7	0,6	0,8	39	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar 2. Rata-rata dari hasil UEQ

Data diatas merupakan hasil dari rata-rata berdasarkan keseluruhan pertanyaan yang telah digolongkan setiap skala. Dimana Mean merupakan hasil perhitungan dari rata-rata tanggapan semua responden dan Variance merupakan variasi dari sebaran data responden. Menurut ketentuan dalam Handbook UEQ nilai reata-rata impreasi diantara -0,8 hingga +0,8 menjelaskan bahwa hasil evaluasi normal dan nilai rata-rata diatas >0,8 dan hasil evaluasi negatif ditandai dengan nilai dibawah <0,8 (Schrepp, 2019).

Pada tabel 4 menunjukkan hasil perhitungan Mean dan Variance untuk masing-masing skala yaitu daya tarik, efesiensi, ketetapan, stimulasi dan kebaruan. Maka dapat disimpulkan bahwa kualitas penggunaan SDP (Sistem Database Pemasarakatan) menghasilkan evaluasi positif yang ditandai dengan panah keatas yang berwarna hijau.

Tabel 4. Skala UEQ Mean dan Variance

UEQ Scales (Mean and Variance)			
Daya Tarik	↑	2,577	1,00
Kejelasan	↑	2,564	1,12
Efisiensi	↑	2,513	1,03
Ketepatan	↑	2,468	1,14
Stimulasi	↑	2,468	1,21
Kebaruan	↑	2,583	1,07

Hasil perhitungan dapat disajikan berdasarkan tiga kelompok aspek yaitu Daya tarik yang merupakan dimensi murni dengan skor 2,58 yang dapat diinterpretasikan bahwa pengguna menyukai aplikasi SDP. Kejelasan yaitu kualitas yang berhubungan dengan tujuan pengguna aplikasi SDP dengan skor 2,56 yang dapat diinterpretasikan bahwa impresipositif digunakan pengguna Ketika memakai aplikasi SDP. Pada Hedonic Quality adalah kualitas yang menggambarkan aspek kesenangan dalam pemakaian pengguna pada aplikasi tersebut dengan skor 2,47 dapat diinterpretasikan bahwa memiliki impresi positif yang menyenangkan bagi penggunaanya Ketika memakai aplikasi SDP juga dapat membantu proses pengelolaan data warga binaan dan mempermudah masyarakat dalam berkunjung ke warga binaan Lapas Kelas IIB Argamakmur dapat dilihat pada diatas.

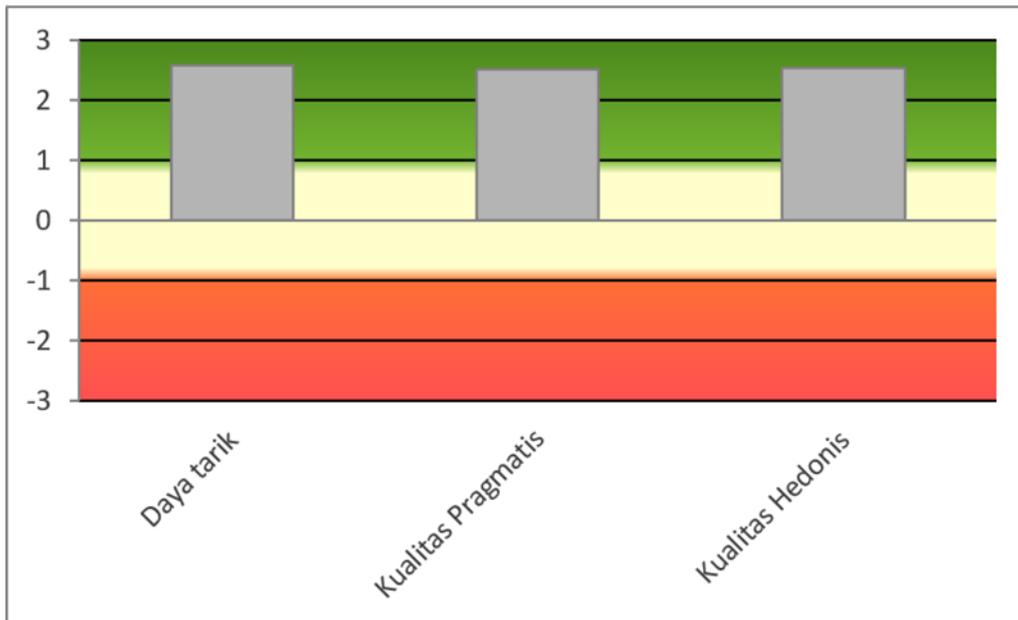
Hasil dari *Mean* dan *Variance* pada tabel 4 sebelumnya belum bisa memberikan pengertian yang jelas untuk memperinterpretasikan apakah aplikasi tersebut sudah baik atau belum, jika aplikasi yang digunakan adalah aplikasi baru yang belum pernah dilakukan penelitian. Berikut hasil perbandingan dengan aplikasi yang telah menggunakan UEQ sebagai metode uji dan tabel benchmark. Menurut Schrepp, 2019 membuat perbandingan aplikasi dengan hasil uji UX aplikasi yang telah digunakan dengan menggunakan metode UEQ (User Experience Quesionnaire). Benchmark ini dapat digunakan sebagai ukuran apakah aplikasi yang di evaluasi ini baik atau tidak jika dibandingkan dengan data dari benchmark data set.

Tabel 5. Skala UEQ

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya Tarik	2,58
Kualitas Pragmatis	2,51
Kualitas Hedonis	2,53

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method



Gambar 3. Hasil Perhitungan UEQ Untuk Setiap Kelompok

Interpretasi terhadap skor yang diperoleh dapat disajikan dalam bentuk benchmark pada gambar diatas merupakan grafik nilai rata-rata dari keenam skala UEQ. Terlihat jelas semua skala berada pada batas dengan warna hijau. Hal ini menggambarkan bahwa keenam skala UEQ yaitu daya tarik, kejelasan, efesiensi, ketepatan, stimulasi dan kebaruan dengan keseluruhan hasilnya *Excellent*. Penilaian terbaik skala daya tarik dan kebaruan, sedangkan pada penilaian terendah terdapat pada skala ketepatan dan stimulasi.

Pada skala daya tarik, hasil dari aplikasi SDP mencapai nilai rata-rata 2,58. Selanjutnya skala kejelasan mendapatkan nilai rata-rata mencapai 2,56. Skala efesiensi dapat nilai rata-rata mencapai 2,51. Skala ketepatan mendapatkan nilai rata-rata 2,47. Skala stimulasi mendapatkan nilai rata-rata mencapai 2,47. Pada skala terakhir yaitu skala kebaruan mendapat nilai rata-rata 2,58. Hasil dari rataan yang didapatkan membantu dalam menganalisa hasil selanjutnya yaitu menunjukan set data benchmark sebagai perbandingan aplikasi dengan 102 responden dari set data benchmark. Berikut ini hasil tabel perbandingannya pada Tabel 2.

Tabel 6. Perbandingan Benchmark

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya Tarik	2,58	Excellent	In the range of the 10% best result
Kejelasan	2,56	Excellent	In the range of the 10% best result
Efisiensi	2,51	Excellent	In the range of the 10% best result
Ketepatan	2,47	Excellent	In the range of the 10% best result
Stimulasi	2,47	Excellent	In the range of the 10% best result
Kebaruan	2,58	Excellent	In the range of the 10% best result

Benchmark UEQ mengklasifikasikan aplikasi kedalam lima kategori adalah sebagai berikut.

1. Excellent : termasuk dalam kisaran 10% aplikasi yang memiliki skor tertinggi
2. Good : termasuk 10% aplikasi pada data set memiliki skor yang lebih tinggi, sedangkan 75% lainnya lebih rendah

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

3. Above Avarange : 25% aplikasi pada data set memiliki skor yang lebih tinggi sedangkan 50% lainnya lebih rendah.

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan dengan tools UEQ pada SDP (Sistem Database Pemasarakatan) dengan menggunakan analysis tools, kategori tertinggi yaitu excellent ada pada skala Daya Tarik (*Attractiveness*) dan Kebaruan (*Novelty*).

Perhitungan pada tabel di atas sudah dapat memberikan sepenuhnya memberikan pengertian mengenai baik atau tidak aplikasi yang dievaluasi atau diteliti, maka perbandingan dengan menggunakan metode UEQ dapat dilihat pada bagian benchmark. Dari hasil benchmark skala yang 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*.

Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan) dengan kualitas yang diberikan sudah mencapai diatas skala rata-rata. Skala Daya Tarik dan Kebaruan yang menjadi skala dengan skor tertinggi hal ini mengidentifikasi bahwa dianggap dapat menarik minat pengguna dan mudah digunakan oleh pengguna. Maka secara keseluruhan aplikasi SDP ini menurut pengguna dapat mudah dipahami cara pemakaiannya dan mudah untuk membiasakan diri menggunakan aplikasi SDP ini terhadap pengguna.

Dengan hasil data dari pengujian yang telah didapat menunjukkan bahwa aplikasi SDP (Sistem Databae Pemasarakatan) memiliki kualitas pengalaman pengguna diatas rata-rata walaupun dari semua skala yang mendapatkan nilai terendah yaitu pada stimulasi aplikasi terhadap pengguna, pada respon yang telah diberikan apklikasi terhadap pengguna, maka dari itu dengan respon yang diberikan aplikasi terhadap input atau perintah user yang diharapkan tanggap dalam mendukung kegiatan pengguna dalam aplikasi SDP ini. Skala tertinggi diperoleh daya tarik dan kebaruan bagi aplikasi pengguna, pengguna dapat dengan mudah memahami cara menggunakan fitur maupun menu yang terdapat pada aplikasi.

Rekomendasi Fitur Aplikasi

Berdasarkan hasil yang didapat maka akan dilakukan pengecekan ulang pada hasil Benchmark berdasarkan hasil nilai terkecil yaitu terdapat pada skala ketepatan dan stimulasi, yang dimana dari dua skala tersebut merupakan nilai yang terendah yaitu skala stimulasi dengan skala 2,47 dan skala ketepatan 2,47.

Tabel 7. Skala Stimulasi

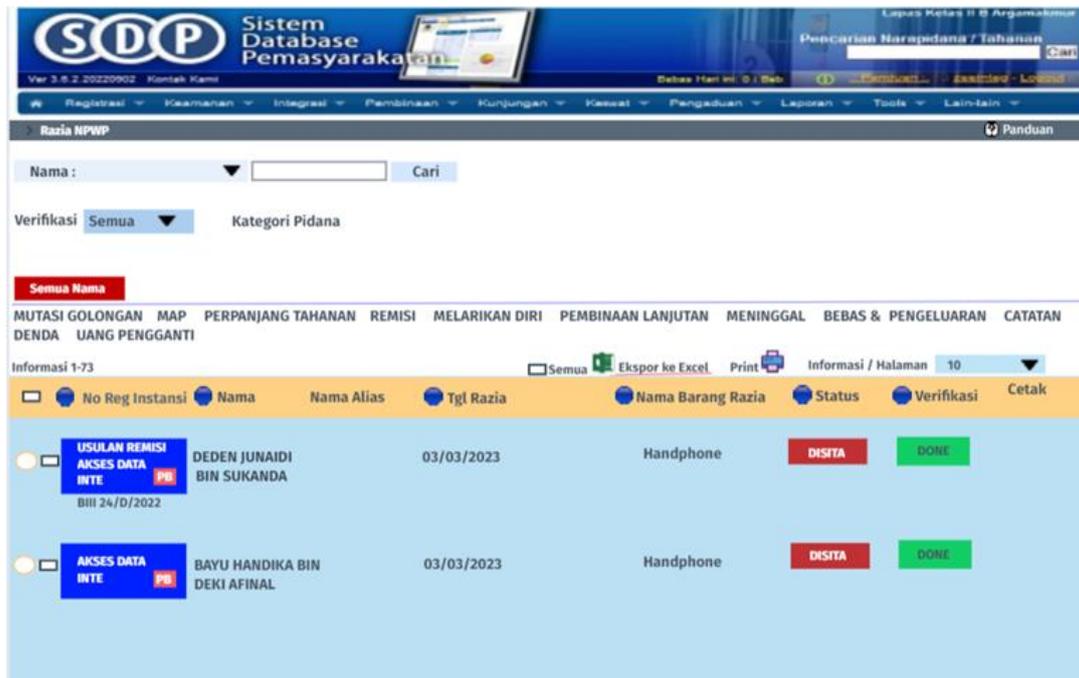
Ite	Mean	Std.De	No	Left	Right	Scale
5	2,58	1,5	39	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	2,56	1,5	39	membosankan	mengasyikan	Stimulasi
7	2,51	0,8	39	tidak menarik	menarik	Stimulasi
18	2,47	1,4	39	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi

Tabel 8. Skala Ketepatan

8	2,5	1,2	39	tak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	Ketepatan
11	2,4	1,5	39	menghalangi	mendukung	Ketepatan
17	2,5	1,2	39	aman	Aman	Ketepatan

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method



Gambar 5. Tampilan Fitur rekomendasi

Pada gambar ini adalah tampilan fitur rekomendasi yang telah di teliti menggunakan skala benchmark dan telah melakukan rekomendasi tampilan pada aplikasi, pada gambar 4.13 juga peneliti telah menambahkan fitur yang telah direkomendasikan yaitu fitur Razia. Fitur Razia ini digunakan oleh pegawai Lapas Kelas IIB Argamakmur yang dimana fitur ini digunakan untuk mendata narapidana atau WBP Ketika dilakukannya Razia di Lapas tersebut. Pada fitur ini bermanfaat untuk pegawai Lapas Kelas IIB Argamakmur karena untuk pencatatan Razia di Lapas tidak mengguna cara tertulis lagi.

Kesesuaian dengan Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian terdahulu dibagian langkah-langkah dan memiliki variabel yang sama dengan judul Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) oleh (Wijaya et al., 2021) yang dimana pada jurnal tersebut yang digunakan adalah 6 skala UEQ.

Lalu untuk kesamaan dengan penelitian Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan Analisis Pengaruh Kepuasan Pengguna dalam Efektifitas Aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan) pada Lapas Kelas IIB Arga Makmur dalam Efektifitas Aplikasi SDP (Sistem Database Pemasyarakatan) memiliki kesamaan dengan penelitian ini yang dimana hasil dari penelitian ini tertinggi terletak pada daya tarik yang memiliki nilai berkisar 1.81 yang sudah termasuk dalam kategori bagus.

SIMPULAN

Berdasarkan tahapan-tahapan dari penelitian ini yang dimulai dari perumusan masalah hingga analisis data dari responden, maka kesimpulan yang bisa diambil pada penelitian ini adalah 1) Hasil pada set data benchmark yang menunjukkan pada skala Daya Tarik dan Kebaruan yang menjadi skor

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

tertinggi 2,58. Faktor ini disebabkan oleh besarnya skor yang terdapat pada Daya Tarik dan juga Kebaruan yang dimana aplikasi ini memberikan respon dan juga perintah yang sangat baik. 2) Dari hasil penelitian ini fitur yang belum dikembangkan adalah pengisian data razia terhadap narapidana baru maupun lama. Pada penelitian ini harus mengenal tingkat usia hal ini dikarenakan minimnya pengetahuan teknologi orang terhadap aplikasi SDP (Sistem Database Pemasarakatan). 3) Setelah dilakukan analisis data responden, hasil yang didapatkan menunjukkan dari 6 (enam) skala UEQ memiliki kategori excellent. Kategori tertinggi penelitian ini sampai pada kategori excellent yang ada pada skala daya tarik. Maka secara keseluruhan aplikasi SDP ini sudah sangat efektif dan menurut pengguna dapat mudah dipahami cara pemakaiannya dan mudah untuk membiasakan diri menggunakan aplikasi SDP ini terhadap pengguna. 4) Terdapat rekomendasi fitur yang telah dikonfirmasi kepada pihak Lapas yang dilakukan melalui via online yaitu telepon dan google meet guna untuk menunjukkan tampilan dari fitur tersebut dan telah di acc oleh pihak Lapas untuk rekomendasi fitur Razia tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, H. F., & Subroto, M. (2021). Perlakuan Terhadap Narapidana Disabilitas Dalam Lembaga Pemasarakatan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 6061–6069.
- Arieska, P. K., & Herdiani, N. (2018). Pemilihan Teknik Sampling Berdasarkan Perhitungan Efisiensi Relatif. *Jurnal Statistika Universitas Muhammadiyah Semarang*, 6(2).
- Arya, S. G. N. K. S., Satwika, I. P., & Anggara, I. N. Y. (2019). Analisis Sistem Informasi Akademik Stmik Primakara Menggunakan User Experience Questionnaire (Ueq). *Jutisi: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 8(3), 95–106.
- Fatriana Alsefta Sari, M. (2019). *Proses Penyesuain Diri Narapidana Di Lembaga Pemasarakatan Perempuan Kelas Ii B Kota Bengkulu*. Iain Bengkulu.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020a). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69–78.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020b). User Experience Evaluation Of Student Academic Information System Of Higher Education Using User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 471553.
- Herdiani, T. (2023). *Rehabilitasi Sosial Bagi Warga Binaan Pemasarakatan Perempuan Melalui Pembinaan Kemandirian Di Lembaga Pemasarakatan Perempuan Kelas Iia Bandung*. Perpustakaan.
- Irawan, Y., Rahmalisa, U., & Aprilia, U. (2019). Sistem Database Pemasarakatan Studi Kasus Lapas Kelas Ii A Pekanbaru. *Journal Of Technopreneurship And Information System*, 2(2), 59–67.
- Kenedi, J. (N.D.). *Problematika Lembaga Pemasarakatan Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam (Studi Kepadatan Penghuni Lembaga Pemasarakatan Di Provinsi Bengkulu)*.
- Mohammad, M., Sari, I. M. D. C. A., Hidayat, N., & Bari, A. (2021). Implikasi Hukum Pembebasan
-

Indri Wulandari Pambudi

Analysis Of The Influence Of User Satisfaction On The Effectiveness Of Sdp Application (Criminal Database System) At Class Iib Arga Makmur Prison Using The Ueq Method

Narapidana Koruptor Dalam Kondisi Penyebaran Covid 19 Perspektif Sosiologi Hukum. *Al-Sinayah: Jurnal Hukum Pidana Islam*, 7(2), 303–335.

Pangesthi, F. H., & Argestya, U. F. (2023). *Kecemasan Narapidana Menjelang Bebas Dari Tahanan (Studi Deskriptif Pada Narapidana Lembaga Pemasyarakatan Klas Iia Sragen)*. Uin Raden Mas Said Surakarta.

Putra, I. N. T. A., 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(1), 25–29.

Putri, A., & Indriyanti, A. D. (2022). Evaluasi Usability Aplikasi Btn Mobile Dengan Metode User Experience Questionnaire Dan Heuristic Evaluation. *Journal Of Emerging Information System And Business Intelligence (Jeisbi)*, 3(2), 49–59.

Sinabang, A. (2021). Pembinaan Dan Pemberian Hak-Hak Warga Binaan Di Lapas. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 8(2), 293–302.

Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan Sebagai Faktor Penentu Dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Cakrawala: Jurnal Humaniora Bina Sarana Informatika*, 18(2), 229–234.

Wijaya, I., Santika, P. P., Iswara, I., & Arsana, I. N. A. (2021). Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 8(2), 217–226.

Yudarmawan, R. A., Sudana, A., & Arsa, D. M. S. (2020). Perancangan User Interface Dan User Experience Simrs Pada Bagian Layanan. *J. Ilm. Teknol. Dan Komput*, 1(2), 1–12.



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).