

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

MTsN 8 Jombang adalah salah satu lembaga pendidikan Pondok Pesantren Negeri yang telah berdiri sejak tahun 1982. MTsN telah mengimplementasikan Sistem Informasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan (SIMPATIKA), adalah sebuah sistem online dari Kementerian Agama yang berfungsi untuk mengelola dan mengawasi tenaga pendidik serta staf pendidikan melalui berbagai program yang ada. antara lain pendaftaran tunjangan profesi guru dan absensi guru. tenaga kependidikan dan kependidikan. Adanya layanan Simpatika di MTsN 8 Jombang bisa menyajikan data transaksi dengan akurat, cepat, dan tepat, untuk memastikan kepuasan pengguna. Hasil wawancara penulis dengan operator SIMPATIKA An. Pak Cahyo menyampaikan bahwa SIMPATIKA masih memiliki beberapa kelemahan yaitu SIMPATIKA masih belum sepenuhnya terintegrasi dengan sistem seluruhnya yang dipunyai kemenag, kurangnya sosialisasi mengenai pengguna SIMPATIKA, tidak tersinkronisasinya data karena seringnya terjadi masalah jaringan dan kesulitan meminta kepada guru terkait dokumen kelengkapan data yang diperlukan oleh operator.

Keabsahan dan tanggung jawab data di madrasah sangat dipengaruhi oleh keterampilan dan profesionalisme para operatornya. Mereka bertanggung jawab untuk mengumpulkan data yang kemudian akan diolah dalam berbagai sistem, salah satunya adalah Simpatika. Sistem ini merupakan salah satu faktor utama yang mempercepat peningkatan madrasah, baik dalam hal kualitas maupun kuantitas. Pendidik dan tenaga kependidikan sebagai pelaksana semua program di madrasah harus didokumentasikan dengan baik agar dapat berfungsi secara

optimal. Karena itu, mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem informasi ini menjadi penting untuk lebih memahami kebutuhan mereka.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan SIMPATIKA di MTsN 8 Jombang dengan menggunakan metode Software Usability Measurement Inventory (SUMI). Metode SUMI melibatkan lima skala, yaitu efisiensi, pengaruh emosional, kegunaan, keterkendalian, dan kemudahan belajar.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kualitas penggunaan perangkat lunak. Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis ingin mengkaji apakah kualitas pelayanan dapat dikatakan baik. dikatakan tidak bermutu atau memuaskan. Sehingga penulis mengadakan penelitian skripsi dengan judul “**Analisa Metode Software Usability Measurement Inventory (SUMI) untuk Mengetahui Kepuasan Pengguna Simpatika di MTsN 8 Jombang**”.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang timbul dari uraian latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Apakah *efficiency* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA?
2. Apakah *affect* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA?
3. Apakah *helpfulness* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA?
4. Apakah *control* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA?



5. Apakah *learnability* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA?

1.3 Batasan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah yang telah disusun, penelitian ini akan fokus pada batasan masalah berikut:

1. Penelitian ini mengadopsi pendekatan kuantitatif, dengan pengumpulan data dilakukan melalui survei dan kuesioner yang disebarakan kepada para guru di MTsN 8 Jombang.
2. Peneliti mendistribusikan kuesioner secara daring melalui platform media sosial seperti WhatsApp kepada responden.
3. Proses penelitian dan hasil solusi pada analisis SIMPATIKA berdasarkan skenario penelitian yang dikerjakan.
4. Metode pengumpulan data menggunakan kuesioner *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI).
5. Pengolahan data menggunakan SPSS 26
6. Responden penelitian ditujukan kepada Pendidik dan Tenaga Kependidikan MTsN 8 Jombang.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah variabel *efficiency* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA.
2. Untuk mengetahui apakah variabel *affect* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA.
3. Untuk mengetahui apakah variabel *helpfulness* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA.



4. Untuk mengetahui apakah variabel *control* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA.
5. Untuk mengetahui apakah variabel *learnability* memiliki dampak yang signifikan terhadap tingkat kepuasan pengguna aplikasi SIMPATIKA.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Secara Teori

Dari segi teori, penelitian ini berpotensi memperdalam pemahaman, pengalaman, dan wawasan tentang layanan Simpatika, yang jadi landasan untuk penelitian lebih lanjut.

1.5.2 Secara Praktis

1. Pihak Sekolah

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam tentang dampak penggunaan SIMPATIKA, guna memungkinkan pihak sekolah untuk meningkatkan kinerja guru secara efektif.

2. Penulis

Penelitian ini dijadikan sebagai kesempatan untuk belajar dan menganalisis dampak sistem informasi terhadap kinerja penggunanya.

3. Unipdu

Penelitian ini akan menambah kekayaan literatur akademik di universitas, yang dapat dijadikan referensi untuk studi serupa di masa mendatang.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dijalankan melalui serangkaian langkah, dengan metode yang diterapkan pada setiap langkah adalah sebagai berikut:

1. Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dengan wawancara, kuesioner, tinjauan pustaka, dan observasi di lapangan secara langsung.

2. Metode Analisis Data

Dalam Penelitian ini, peneliti menerapkan metode *Software Usability Measurement Inventory* (SUMI).

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, meliputi penjelasan tentang pentingnya penelitian, identifikasi, batasan, rumusan masalah, tujuan, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang mencakup penjelasan tentang aplikasi SIMPATIKA, analisis kepuasan pengguna, sistem informasi, serta berbagai konsep terkait seperti inventarisasi kegunaan pengukuran Aplikasi Perangkat Lunak (SUMI), Metodologi Kualitas Pelayanan (Servqual), dan Technology Acceptance Model (TAM), serta aspek-aspek lain yang relevan dengan topik penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini prosedur penelitian, alat yang digunakan, teknik pengumpulan data, karakteristik populasi dan sampel, serta metode analisis data yang diterapkan.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil penelitian dan analisis, meliputi statistik deskriptif, uji validitas dan reliabilitas, serta pengujian hipotesis klasik dan regresi linier berganda.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan rekomendasi utama yang sebaiknya dikomunikasikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Bibliografi berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian atau tidak.

