

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dalam bidang teknologi pada saat ini sangat berkembang pesat sehingga memberikan dampak yang besar terhadap sektor pendidikan di Indonesia khususnya pada sistem pengelolaan manajemen sumber daya manusia pada sektor pendidikan. Dalam mengelola sumber daya manusia dalam sebuah lembaga pendidikan diperlukan sebuah sistem yang menunjang kemudahan dalam mengelola sumber daya manusia yang ada. Seiring dengan berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan membuat sebuah sistem informasi manajemen yang digunakan untuk mengelola data lembaga termasuk data sumber daya manusia atau personil yang ada di dalamnya yaitu pendidik dan tenaga kependidikan.

Pada saat ini sistem informasi manajemen pada sebuah lembaga pendidikan sudah banyak digunakan di lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia karena kebutuhan yang harus dimiliki oleh lembaga tersebut untuk mempermudah pendataan pendidik dan tenaga kependidikan yang ada. Berkembangnya sistem informasi manajemen di dunia pendidikan memberikan dampak yang cukup bagus dalam sistem tata kelola atau manajemen lembaga pendidikan. Sistem informasi sebagai alat manajemen pada sektor pendidikan untuk mendukung terselenggaranya proses pendidikan dirasa cukup efektif. Manajemen merupakan kunci kemajuan dan keberhasilan dalam sebuah organisasi, karena hal ini sangat menentukan bagaimana langkah kinerja organisasi.¹ Tanpa manajemen, sebuah organisasi akan sulit mengalami kemajuan. Begitu pula pada sistem informasi, jika manajemen diibaratkan sebagai sebuah kendaraan, maka sistem informasi dapat dikatakan pula sebagai roda dari manajemen, jika roda mengalami kerusakan, maka perjalanan kendaraan tidak akan mulus. Tanpa sistem informasi yang baik, gerakan manajemen tidak bisa berjalan dengan baik pula.²

¹ Anwar Darwis and Hilal Mahmud, 'Sistem Informasi Manajemen Pada Lembaga Pendidikan Islam', *Kelola: Journal of Islamic Education Management*, 2.1 (2017), 64–77

² MM Rusdiana, *Sistem Informasi Manajemen Pendidikan (Konsep, Prinsip Dan Aplikasi)*, ed. by Murhadi and Tresna Nurhayati (Bandung: Pusat Penelitian dan Penerbitan, 2018)

Sistem informasi direkayasa dan dirancang sedemikian rupa sehingga membentuk kegiatan- kegiatan manajemen. Sistem informasi merupakan sebuah sistem yang diciptakan untuk memduahkan suatu organisasi dengan tujuan menyatukan berbagai kebutuhan mulai dari pengolahan data, transaksi harian, hingga kebijakan manajerial dan kegiatan strategi usaha dari sebuah organisasi.³ Penggunaan teknologi informasi yang digunakan dalam bidang pendidikan terus dikembangkan dengan dilakukannya sebuah proses evaluasi sistem yang bertujuan untuk perbaikan dari sistem itu sendiri dan juga kepuasan pengguna dari sebuah sistem. Seperti halnya sistem yang berfungsi untuk mengelola data sumber daya manusia pada lembaga pendidikan pada lingkup kementerian agama yaitu SIMPATIKA atau Sistem Informasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

Sistem informasi manajemen merupakan sebuah kebutuhan yang harus ada dalam suatu organisasi dengan tujuan untuk mengembangkan efektivitas dan efisiensi dalam bekerja.⁴ Dalam bidang ini, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam (Ditjen Pendis) Kementerian Agama (Kemenag) pada bidang Pendidikan Madrasah (PendMa) mengupayakan suatu sistem informasi manajemen yang mampu mengelola seluruh data pendidik dan tenaga kependidikan lembaga pendidikan ataumadrasah dibawah naungan Kementerian Agama. Sistem informasi ini ditujukan khusus untuk pendidik dan tenaga kependidikan saja.

Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) berperan sebagai penunjang segala kebutuhan pemerintah dalam pendataan pendidik dan tenaga kependidikan (PTK) serta menjadi sistem pengendalian dan pengawasan pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan Kementerian Agama. Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) merupakan website pusat randangan Kementerian Agama RI yang harus diaplikasikan pada setiap kantor Kementerian

³ L. Bangsawan, 'Membangun Sistem Informasi Manajemen Pendidikan Pada Tk Xaverius Kotabumi Lampung Utara', *Jurnal Informatika Darmajaya*, 15.2 (2015), 149–59.

⁴ Darwis and Mahmud.

Agama seluruh Indonesia. Keberadaan sistem ini dapat mempermudah pengoperasian admin kantor maupun tenaga pendidik dan kependidikan.⁵

Sistem informasi manajemen ini dirilis awalnya pada tanggal 20 Mei 2013 dengan nama Padamu Negeri milik Kemendikbud, setelah itu dikembangkan oleh Kementerian Agama pada tanggal 17 Agustus 2015 dengan nama Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA).⁶ Awal mula dikembangkannya sistem informasi manajemen ini adalah bertujuan untuk mengelola Tunjangan Profesi Guru (TPG). Penerima maupun alokasi dana TPG yang meningkat setiap tahunnya, membuat sistem ini harus dikembangkan karena semakin banyaknya pengguna SIMPATIKA. Aplikasi SIMPATIKA ini beberapa kali mengali update sejak pertama kali diresmikan.⁷

Sampai saat ini aplikasi SIMPATIKA seringkali dilakukan update dan beberapa kali dilakukan evaluasi sistem. Namun hal itu belum dapat mengindikasikan bahwa sistem telah berjalan dengan baik dilapangan terkhusus pada kantor Kementerian Kota dan Kabupaten. Hal ini perlu dilakukan sebuah analisis mendalam terkait pengalaman pengguna SIMPATIKA pada kantor Kemenang Kota dan Kabupaten.⁸ Update dari SIMPATIKA sendiri saat ini yang sedang dijalankan yaitu pengintergrasian data dengan *Education Management Information System (EMIS)*.

Dalam membangun sistem yang baik maka perlunya sebuah *usability* (kegunaan). Analisis kegunaan merupakan sebuah analisis yang paling dasar dalam mencari tahu pendapat pengguna terkait sebuah sistem informasi manajemen. Salah satu analisis yang dapat digunakan yaitu analisis *usability*. Analisis *usability* (kegunaan) merupakan analisis yang bertujuan untuk mengetahui tingkat dimana produk bisa digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuannya dengan

⁵ Saifu Rohman, "Analisis Usability Dalam User Experience Menggunakan Use Questionnaire Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan" 9, no. 1 (2021): 13–18.

⁶ Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Sains, and Universitas Islam Negeri, 'Analisis Manajemen Risiko Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan (SIMPATIKA) Menggunakan Framework NIST SP 800-30', 63–72.

⁷ Umdatur Rosyidah, 'Evaluasi Usability Pada Aplikasi Simpatika Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama', 2018, 362–67.

⁸ Rosyidah.

lebih efektif, efisien, dan memuaskan penggunaannya. Analisis *Usability* memiliki standar yang sudah tercantum dalam ISO 9241 yaitu sejauh mana produk digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai target yang ditetapkan dengan efektivitas dan efisiensi yang diukur dalam komponen kemudahan (*learnability*), efisiensi (*efficiency*), mudah diingat (*memorability*), kesalahan dan keamanan (*errors*), dan kepuasan (*satisfaction*).⁹

Oleh karena itu berdasarkan kajian mengenai Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) yang sampai saat ini masih terus digunakan oleh kantor Kementerian Agama Kota dan Kabupaten Seluruh Indonesia, maka perlu dilakukan sebuah analisis terkait kegunaan Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) terkhusus di kantor Kementerian Agama Kota Kediri yang pada setiap tahunnya mengalami penambahan pengguna SIMPATIKA.

Dengan dilakukan analisis *usability* pada kegunaan aplikasi Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) di Kantor Kementerian Agama Kota Kediri, maka perlu dilakukan sebuah alat ukur atau metode dalam menentukan hasil analisis *usability*. Dalam hal ini *USE Questionnaire* dapat mempermudah pelaksanaan analisis *usability*. Pengukuran *usability* dilakukan dengan menggunakan kuesioner yang dapat menghasilkan data. Data tersebut kemudian diolah agar memperoleh hasil seperti tingkat kebermanfaatab (*usefulness*), tingkat kemudahan (*ease of use*), dan tingkat kepuasan (*satisfaction*) dari pengguna sebuah sistem informasi manajemen SIMPATIKA.

Dalam hal ini peneliti melakukan penelitian evaluasi terhadap SIMPATIKA dengan objek pada Kantor Kementerian Agama Kota Kediri. Kantor Kementerian Agama Kota Kediri dengan berfokus pada bidang Pendidikan Madrasah (Pendma) yaitu bidang yang bertugas melakukan pelayanan, bimbingan teknis, pengelolaan data dan informasi, serta penyusunan rencana dan pelaporan di bidang pendidikan

⁹ Muhammad Wafiyuddin Al Wahab, *Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik Menggunakan Metode Usability Testing Dengan ISO 25023*, 2020, .

raudlatul athfal, madrasah ibtidaiyah, madrasah tsanawiyah dan madrasah aliyah. Kementerian Agama Kota Kediri

Berdasarkan kajian diatas, peneliti melakukan sebuah analisis mendalam dengan judul **“Evaluasi Sistem Informasi Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama (SIMPATIKA) di Kementerian Agama Kota Kediri Menggunakan *USE Questionnaire*”**.

B. Fokus Penelitian

1. Apakah SIMPATIKA memiliki tingkat *usability* dalam penggunaannya di lingkup Kementerian Agama Kota Kediri?
2. Bagaimana rekomendasi dari pengguna aplikasi SIMPATIKA agar aplikasi lebih mudah digunakan?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Mengetahui tingkat *usability* dari penggunaan SIMPATIKA di lingkup Kementerian Agama Kota Kediri?
2. Mengetahui rekomendasi dari pengguna aplikasi SIMPATIKA agar lebih mudah digunakan.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang manajemen pendidikan islam. Juga sebagai pengetahuan terkait fungsi dan pentingnya sebuah Sistem Informasi Manajemen pada sebuah lembaga pendidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti : menambah penguasaan dalam melakukan sebuah penelitian, mendapatkan hasil penelitian yang diharapkan sebagai sumbangsih pemikiran maupun sebagai masukan bagi peneliti lain.
 - b. Bagi Guru dan Tenaga Kependidikan : sebagai bahan evaluasi terkait berjalannya kebijakan pemerintah yang ada, memberikan kesempatan untuk merekomendasikan berjalannya sebuah kebijakan yang diharapkan dapat tersampaikan kepada pengelola.

E. Definisi Operasional

1. Evaluasi *Usability*: Evaluasi *usability* merupakan salah satu model evaluasi pada sebuah sistem informasi manajemen yang mana bertujuan untuk mengukur kemudahan dari suatu sistem, mengukur sejauh mana kelayakan suatu sistem berdasarkan efektifitas, efisiensi, dan kepuasan dari pengguna sistem.¹⁰ Teori *Usability* yang digunakan adalah teori Nielsen yang menyatakan ada lima komponen atau standart sebuah sistem dikatakan *usable* didalamnya yaitu *learability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, *satisfaction*.
2. SIMPATIKA: SIMPATIKA adalah Sistem Informasi Manajemen Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kementerian Agama yang merupakan aplikasi pendataan yang dipergunakan oleh Kemenag yang berkaitan dengan pendataan pendidik dan tenaga kependidikan unruk madrasah pada tingkat RA, MI, MTs, dan MA.¹¹ Namun dalam penelitian ini SIMPATIKA difokuskan pada tingkatan Madrasah Aliyah atau tingkat atas.
3. *USE Questionnaire*: *USE Questionnaire* merupakan bentuk kuesioner untuk membantu dalam pengukuran *usability* produk maupun jasa secara subyektif daya gunaya yang terdiri dari 4 komponen diantaranya kebermanfaatan (*usefulness*), *ease of use*, *ease of learning*, *satisfaction*.¹²

F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Elia Zakharia, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melakukan model evaluasi *usability* terhadap sebuah sistem yaitu sistem antarmuka *online course* pada perangkat *mobile* menghasilkan kesimpulan bahwa sistem tersebut perlu dilakukan perkembangan sesuai dengan kebutuhan pengguna.¹³
2. Penelitian Umadatur Rosyidah, Kusriani, dan Henderi, STMIK Pontianak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi SIMPATIKA tergolong mudah

¹⁰ Rohman, "Analisis *Usability* Dalam *User Experience* Menggunakan *Use Questionnaire* Pada Sistem Informasi Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Kemenag"

¹¹ Rosyidah.

¹² Jurnal Khatulistiwa Informatika, "Use Questionnaire Untuk Mengukur Daya Guna Sistem Informasi E-Tadkzirah" VIII, no. 2 (2020).

¹³ Elia Zakharia, Perancangan dan Evaluasi *Usability* terhadap Antarmuka *Onlien Course* pada perangkat *Mobile*", Tesis Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016

digunakan dengan presentase 71,54%, dan variabel yang paling berhubungan adalah variabel *efficiency* dengan tingkat korelasi sangat kuat sebesar 0,890.

3. Penelitian Saifu Rohman, Universitas Sains Al-Qur'an. Hasil penelitian ini adlaah diketahui tingkat kualitas SIMPATIKA menggunakan *USE Questionnaire* karakteristik *usefulness, ease of use, ease of learing, dan satisfaction* di kementerian agama Kabupaten Wonosobo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas SIMPATIKA layak diguakan.¹⁴
4. Penelitian Muhammad Abdul Muid, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa masih banyak kekurangan yang menjadikan komponen *ease of learning* dan *ease of use* tidak terpenuhi, seperti tidak adanya buku pedoman, tampilan yag membingungkan, fitur tidak berfungsi dengan baik.¹⁵
5. Penelitian Erina Oktariana Nurazizah, UPN Veteran Jakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai pengaruh variable *USE Questionnaire* pada kegunaan aplikasi shoppe Indonesia yaitu berpengaruh signifikan terhadap variable terikat yaitu variable kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa aplikai shoppe Indonesia berifat usable atau dapat digunakan dengan baik.¹⁶
6. Penelitian Ayu Ningtyas, Universitas Gunadarma. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi OVO menunjukkan sifat sangat layak digunakan oleh pengguna berdasarkan penilaian menggunakan *use questionnaire*.¹⁷
7. Penelitian Meilita Puspitasari, Universitas Gadjah Mada. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi edukasi Candy Factory semakin banyak jumlah anggota kelompok, maka semakin banyak jumlah masalah usability yang ditemukan.¹⁸

¹⁴ *Analisis Usability dalam User Experience Menggunakan USE Questionnaire pada SIMPATIKA Kabupaten Wonosobo.*

¹⁵ *Evaluasi Usability pada E-Theses IAIN Kediri Menggunakan Metode USE Questionnaire.*

¹⁸ *Analisis Pengaruh Jumlah Responden pada Evaluasi Usabilitas Aplikasi Edukasi Anak-anak dengan Metode Groub Usability Testing, Tesis Universitas Gadjah Mada, 2015*

8. Penelitian Arine Lupita Dyayu, Universitas Brawijaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa evaluasi *usability* yang dilakukan pada aplikasi PeduliLindungi dengan menganalisis metrik *learability* didapatkan presentase sebesar 68% yang menyatakan bahwamasih berada dibawah rata-rata dalam segi keberhasilan pengguna.¹⁹

¹⁹ *Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Model Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)*. Tesis Universitas Brawijaya, 2023