

Analisis Usability Aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan Menggunakan Use Questionnaire dan Pengaruh Usefulness, Ease of Use, Ease of Learning terhadap User Satisfaction Menggunakan Regresi Linier

Arif Rachman¹, Lussiana ETP²

¹Magister Manajemen Sistem Informasi, Universitas Gunadarma, Jl. Margonda Raya No.100, Depok, Jawa Barat, Indonesia 16424

²Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma, Jl. Margonda Raya No.100, Depok, Jawa Barat, Indonesia 16424

e-mail: ¹sipir.vetlas@gmail.com, ²ussie@staff.gunadarma.ac.id

Submitted Date: October 02nd, 2024

Revised Date: October 31th, 2024

Reviewed Date: October 28th, 2024

Accepted Date: October 31st, 2024

Abstract

The Directorate General of Corrections (Ditjenpas) has developed various Information Technology services, one of which is the Correctional Database System (SDP) Application. Until now, the development of the SDP Application has not ensured that the system can provide maximum benefits in managing and improving the effectiveness of the correctional system. Therefore, it is necessary to conduct a usability analysis of the SDP application based on user perceptions. In this study, an analysis of the usability of the SDP application was carried out using the USE Questionnaire method. The USE Questionnaire is an instrument commonly used to measure the usability of an application with four parameters, namely usefulness, ease of use, ease of learning, and user satisfaction. This study involved 100 respondents. The results of the instrument test showed that all questions were valid and reliable, so they could be used in the study. The measurement results of the entire USE Questionnaire variable were obtained from the respondent's score of 9,647 and the maximum score in this aspect was 11,200, so the percentage of feasibility was 86.13%. Thus, it can be concluded that the level of usability of the SDP application is categorized as "Very Feasible" for use in the correctional process.

Keywords: Analysis; Usability; USE; Questionnaire; SDP

Abstrak

Direktorat Jenderal Pemasyarakatan (Ditjenpas) telah mengembangkan berbagai macam layanan Teknologi Informasi salah satunya adalah Aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan (SDP). Sampai dengan saat ini, pengembangan Aplikasi SDP belum memastikan bahwa sistem dapat memberikan manfaat maksimal dalam mengelola dan meningkatkan efektivitas sistem pemasyarakatan. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis *usability* aplikasi SDP berdasarkan persepsi pengguna. Pada penelitian ini, dilakukan analisis *usability* aplikasi SDP menggunakan metode *USE Questionnaire*. *USE Questionnaire* yang merupakan sebuah instrumen yang biasa digunakan untuk mengukur *usability* suatu aplikasi dengan empat parameter, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *user satisfaction*. Penelitian ini melibatkan 100 orang responden. Hasil pengujian instrumen menunjukkan semua pertanyaan valid dan reliabel, sehingga dapat digunakan dalam penelitian. Hasil pengukuran dari keseluruhan variabel *USE Questionnaire*, diperoleh dari skor responden sebesar 9.647 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 11.200, maka diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,13%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* dari aplikasi SDP dikategorikan "Sangat Layak" digunakan dalam proses pemasyarakatan.

Kata Kunci: Analisis; Usability; USE; Questionnaire; SDP



1 Pendahuluan

Direktorat Jenderal Pemasyarakatan (Ditjenpas) merupakan salah satu Unit Eselon I di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) Republik Indonesia yang menaungi Unit Pelaksana Teknis (UPT) Pemasyarakatan Sebagai salah satu bagian dari sistem peradilan pidana yang ada Indonesia, UPT Pemasyarakatan yaitu Lembaga Pemasyarakatan (Lapas), Rumah Tahanan Negara (Rutan), Balai Pemasyarakatan (Bapas) dan Rumah Penyimpanan Barang Sitaan Negara (Rupbasan), memiliki peran dalam pelaksanaan pelayanan tahanan dan pembinaan narapidana dan anak didik pemasyarakatan melalui sistem pemasyarakatan berbasis pendidikan, rehabilitasi dan reintegrasi. Sistem Pemasyarakatan merupakan suatu tatanan mengenai arah dan batas serta cara pembinaan Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) berdasarkan Pancasila yang dilaksanakan secara terpadu antara pembina, yang dibina, dan masyarakat untuk meningkatkan kualitas WBP agar menyadari kesalahan, memperbaiki diri, dan tidak mengulangi tindak pidana sehingga dapat diterima kembali oleh lingkungan masyarakat, dapat aktif berperan dalam pembangunan, dan dapat hidup secara wajar sebagai warga yang baik dan bertanggung jawab.

Dalam hal pelaksanaan Sistem Pemasyarakatan pada UPT Pemasyarakatan, perlu didukung oleh teknologi informasi. Teknologi informasi telah menjadi bagian yang sangat penting dalam pelaksanaan tugas dan fungsi pemasyarakatan dalam keterkaitannya dengan pengolahan dan penyajian data dan informasi terkait pemasyarakatan sesuai dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Ditjenpas telah mengembangkan berbagai macam layanan Teknologi Informasi salah satunya adalah Aplikasi Sistem Database Pemasyarakatan (SDP).

Aplikasi SDP adalah sistem informasi pengelolaan data pemasyarakatan yang dibangun Ditjenpas sebagai alat bantu dalam pelaksanaan proses pemasyarakatan di Ditjenpas dan UPT Pemasyarakatan. Dengan adanya SDP ini data jumlah Warga Binaan Pemasyarakatan (Tahanan, Narapidana, Anak Didik Pemasyarakatan) dapat disajikan kepada masyarakat sebagai bentuk pelayanan publik dalam keterbukaan informasi

dan juga proses layanan hak-hak Warga Binaan Pemasyarakatan dapat dilihat dan dilaksanakan secara cepat, efektif dan akuntabel hingga terwujudnya penyelenggaraan Pemasyarakatan yang aman dan tertib. Dalam aplikasi tersebut juga terdapat beberapa layanan hak-hak Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) yaitu Pembebasan Bersyarat (PB), pemberian Remisi, Cuti Menjelang Bebas (CMB), dan Cuti Mengunjungi Keluarga (CMK).

Layanan yang menyangkut hak-hak Warga Binaan Pemasyarakatan (WBP) merupakan hal yang sangat penting, karena jika pelaksanaannya terhambat dapat menyebabkan gangguan kemandirian dan ketertiban di Lapas dan Rutan. Data dan informasi yang dihasilkan oleh sistem ini dapat digunakan untuk analisis kinerja dan pengambilan keputusan yang lebih baik bagi instansi pemasyarakatan, alat penegak hukum lainnya, maupun stakeholder terkait. Data historis yang terdokumentasi dengan baik dapat memberikan wawasan yang diperlukan untuk meningkatkan efektivitas program pemasyarakatan. Aplikasi SDP perlu mempertimbangkan semua aspek terkait untuk memastikan bahwa sistem dapat memberikan manfaat maksimal dalam mengelola dan meningkatkan efektivitas sistem pemasyarakatan. Oleh karena itu, perlu dilakukan analisis *usability* aplikasi SDP berdasarkan persepsi pengguna.

Beberapa penelitian lain telah dilakukan untuk mengukur *usability* suatu aplikasi dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Penelitian Fernanda, Suryadi dan Ali (Fernanda, Suryadi & Ali, 2022) mengukur *usability* aplikasi Zoom Meeting sebagai media *e-learning* menggunakan *USE Questionnaire*. Hasil penelitian ini adalah perolehan nilai untuk setiap aspek *usability* yaitu aspek *ease of use* diperoleh kelayakan 86%, aspek *ease of learning* diperoleh kelayakan 74%, *satisfaction* diperoleh kelayakan 85%, dan *easy of use* diperoleh kelayakan 82%, artinya aplikasi zoom sangat layak digunakan oleh dosen karena aplikasi ini mudah digunakan, mudah dipelajari, memberikan kepuasan dan berguna sebagai media *e-learning* di masa pandemi. Penelitian Sufandi, Priono dan Aprijani (Sufandi, Priono & Aprijani, 2022), menguji *usability* fungsi aplikasi aplikasi Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar (SITTA) dengan *USE*

Questionnaire. Hasil penelitian ini adalah pengukuran *usability* aplikasi web SITTA dengan perolehan nilai sebesar 88,10% pada pengukuran aspek *usefulness*, 78,29% pada *ease of use*, 82,14% pada *ease of learning*, dan 81,26% pada aspek *user satisfaction*. Penelitian Yahya, Wahyuningrum dan Prasetyo (Yahya, Wahyuningrum & Prasetyo, 2022), melakukan *usability testing (USE Questionnaire)* terhadap aplikasi PlayKids. Hasil penelitian ini menunjukkan keseluruhan atribut memiliki nilai penerimaan *usability* oleh user dengan rata-rata nilai diatas 3 yaitu 4,25. Selain itu, hasil rata-rata dari presentase indeks yang mencakup tiga aspek (*system, user, interaction*) adalah sebesar 84% dan hasil rata-rata efisiensi relatif keseluruhan sebesar 73%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi PlayKids dalam bentuk *prototype medium fidelity* yang telah dibuat memiliki nilai aspek *usability* dikarenakan PlayKids mudah digunakan, dipelajari, serta dimengerti oleh pengguna.

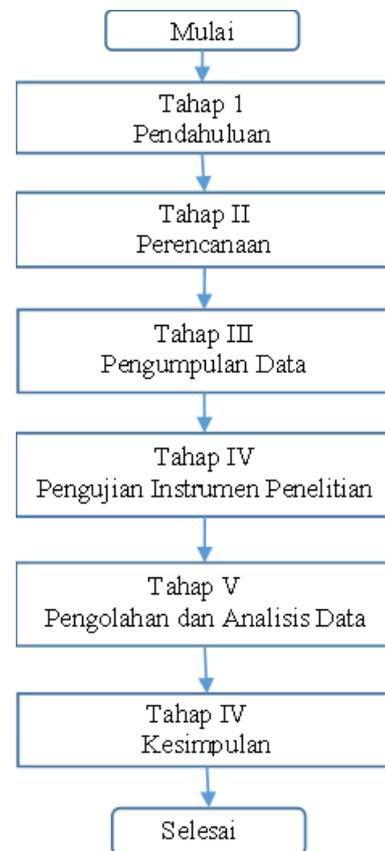
Penelitian Lubs, Salim & Jefa (Lubs, Salim & Jefa, 2020), menganalisis *usability* Sistem Aplikasi Mobile JKN menggunakan *USE Questionnaire*. Hasil penelitian ini adalah nilai *usability* aspek sistem (*system*) yang memperoleh rata-rata 4,18, artinya aspek sistem sangat Baik. Aspek interaksi (*interaction*) memperoleh nilai sebesar 4,17 artinya aspekinteraksi dikategori sangat baik, dapat disimpulkan bahwa Mobile JKN telah memiliki aspek nilai *usability* yang sangat baik. Nilai atribut terkecil ada pada aspek user yaitu fasilitas pencarian yaitu 3,80, ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki Aplikasi Mobile JKN. Penelitian Putra dan Tanamal (Putra & Tanamal, 2020), menganalisis *usability website* Ciputra Enterprise System menggunakan metode *USE Questionnaire*. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa variabel dari USE Questionnaire yaitu *usefulness, ease of use, ease of learning* berpengaruh signifikan terhadap User Satisfaction secara simultan. Secara parsial, variabel *usefulness, ease of use, ease of learning* berpengaruh signifikan terhadap user satisfaction. Faktor dominan yang mempengaruhi user satisfaction (kepuasan pengguna) dalam menggunakan website CES (Ciputra Enterprise System) adalah *ease of learning* (kemudahan belajar) dengan nilai koefisien 0,390.

Pada penelitian ini, dilakukan analisis *usability* aplikasi SDP menggunakan USE

Questionnaire. Penelitian ini akan menghasilkan penilaian *usability* aplikasi SDP, pengaruh variabel *usefulness, ease of use, ease of learning* terhadap user satisfaction berdasarkan persepsi pengguna.

2 Metode Penelitian

Tahap penelitian merupakan serangkaian prosedur yang dilakukan mulai dari tahap perumusan masalah sampai dengan proses penarikan kesimpulan penelitian. Tahap penelitian terbagi atas 6 tahap yaitu pendahuluan, perencanaan, pengumpulan data, pengujian instrumen penelitian, pengolahan dan analisis data serta dokumentasi penelitian seperti yang terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.1 Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap ini akan dilakukan 3 (tiga) langkah yaitu menentukan topik, menentukan objek penelitian dan menentukan judul penelitian.

2.1.1 Menentukan Topik

Menentukan topik merupakan langkah pertama pada tahap pendahuluan dan menjadi langkah penting sebelum melanjutkan penelitian. Topik yang diambil penulis yaitu menganalisis kualitas aplikasi terhadap kepuasan pengguna.

2.1.2 Menentukan Objek Penelitian

Langkah selanjutnya adalah menentukan objek yang akan diteliti. Objek penelitian ini adalah Aplikasi Sistem Database Pemasarakatan.

2.1.3 Menentukan Judul Penelitian

Setelah menentukan topik dan objek penelitian, langkah selanjutnya adalah menentukan judul penelitian yaitu Analisis *Usability* Aplikasi Sistem Database Pemasarakatan Menggunakan *USE Questionnaire* dan Pengaruh *Usefulness*, *Ease of use*, *Ease of learning* Terhadap *User Satisfaction* Menggunakan Regresi Linier.

2.2 Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap pendahuluan. Tahap ini dilakukan dengan beberapa langkah yang dimulai dengan mengidentifikasi masalah kemudian menentukan jenis penelitian, menentukan variabel penelitian, menentukan data yang dibutuhkan, menentukan populasi dan sampel, menentukan teknik pengumpulan data serta menentukan responden.

2.2.1 Identifikasi Masalah

Langkah pertama pada tahap perencanaan adalah mengidentifikasi masalah. Hal-hal yang dilakukan pada langkah ini adalah menentukan ruang lingkup, tujuan dan manfaat penelitian. Hal-hal tersebut dibutuhkan untuk menghilangkan keragu-raguan

2.2.2 Menentukan Jenis Penelitian

Setelah melakukan identifikasi masalah, maka langkah selanjutnya adalah menentukan jenis penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini menguji teori-teori tertentu dengan cara meneliti hubungan antar variabel. Dalam hal ini, masalah yang diteliti adalah aplikasi SDP. Aplikasi tersebut

akan dinilai kualitasnya oleh sejumlah responden yang akan mewakili populasi penggunanya

2.2.3 Menentukan Variabel Penelitian

Langkah selanjutnya adalah menentukan variabel penelitian. Variabel merupakan peristiwa, tindakan, karakteristik perlakuan, atau indikator yang dapat diukur dalam bentuk angka maupun nilai, yang disamakan dengan konstruk atau properti yang diamati. Variabel yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan indikator yang terdapat dalam metode yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan 4 variabel yaitu variabel *usefulness* (kebergunaan), *ease of use* (kemudahan penggunaan), *ease of learning* (kemudahan mempelajari) dan *user satisfaction* (kepuasan pengguna). Rincian seluruh variabel beserta indikator yang digunakan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel	Kode	Indikator
Kebergunaan (<i>Usefulness</i>): A	A1	Aplikasi SDP membantu Anda menjadi lebih efektif?
	A2	Aplikasi SDP membantu Anda menjadi lebih produktif?
	A3	Aplikasi SDP bermanfaat bagi Anda?
	A4	Aplikasi SDP membantu Anda terhadap tugas yang dilakukan?
	A5	Aplikasi ini membuat hal-hal yang ingin Anda dicapai lebih mudah untuk dilakukan?
	A6	Aplikasi SDP menghemat waktu Anda ketika menggunakannya?
	A7	Aplikasi SDP sesuai dengan kebutuhan Anda?
	A8	Aplikasi SDP bekerja sesuai dengan ayang Anda harapkan?
Kemudahan Penggunaan (<i>Easy of use</i>): B	B9	Aplikasi SDP mudah digunakan?
	B10	Aplikasi SDP praktis digunakan?
	B11	Aplikasi SDP mudah dipahami oleh Anda?
	B12	Aplikasi SDP memiliki langkah-langkah pengoperasian yang praktis?
	B13	Aplikasi SDP bersifat fleksibel?
	B14	Aplikasi SDP tidak sulit ketika digunakan?
	B15	Anda dapat menggunakan aplikasi SDP ini tanpa instruksi

Variabel	Kode	Indikator
		tertulis?
	B16	Anda tidak melihat adanya ketidakkonsistenan selama aplikasi SDP digunakan?
	B17	Anda akan menyukai menggunakan aplikasi SDP (jarang maupun rutin)?
	B18	Anda dapat kembali dari kesalahan secara cepat dan mudah?
	B19	Anda dapat menggunakan aplikasi SDP dengan sukses setiap kali sistem digunakan?
Kemudahan Mempelajari (Easy of Learning) : C	C20	Anda belajar menggunakan aplikasi SDP dengan cepat?
	C21	Anda mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi SDP?
	C22	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari cara penggunaannya?
	C23	Anda cepat menjadi terampil dengan aplikasi SDP?
Kepuasan Pengguna (User Satisfaction) : D	D24	Pengguna puas dengan aplikasi ini
	D25	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan
	D26	Aplikasi ini bekerja seperti apa yang pengguna inginkan
	D27	Aplikasi sangat bagus
	D28	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan

2.2.4 Menentukan Jenis Penelitian

Langkah ini merupakan langkah penting sebelum memulai pengumpulan data. Pada penelitian ini data yang dibutuhkan diperoleh dari studi pustaka atau teoripendukung berupa jurnal, buku dan dokumen yang berkaitan dengan judul penelitian serta penilaian dari koresponden yang didapat melalui kuesioner.

2.2.5 Menentukan Populasi Dan Sample

Populasi yang dibutuhkan oleh penelitian ini adalah UPT Pemasarakatan (Lapas, Rutan, Bapas, Rupbasan), Unit Pusat Ditjenpas-Kemenumham, dan Unit Kerja lainnya dilingkungan Kementerian Hukum dan HAM.

2.2.6 Menentukan Teknik Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data yang tepat menjadi sangat penting agar data yang didapatkan akurat. Studi pustaka dan observasi

dibutuhkan untuk menentukan teknik yang tepat serta memastikan apakah alat yang ditentukan dapat diterapkan pada objek penelitian. Setelah teknik pengumpulan data ditentukan, maka alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner dan studi pustaka.

2.2.7 Menentukan Responden

Responden sangat penting untuk penelitian karena responden tersebut akan menjadi batasan dari penelitian dengan menentukan siapa responden pada penelitian ini dan menentukan jumlah responden. Responden pada penelitian ini adalah pegawai Kementerian Hukum dan HAM yang mengunjungi aplikasi SDP. Jumlah pegawai Kementerian Hukum dan HAM per Januari 2023 adalah 64.935 orang. Berdasarkan data tersebut maka penarikan sampel menggunakan metode slovin dengan batas kesalahan 10% dengan persamaan 3.1

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} \quad (3.1)$$

n : sampel

N : populasi → N = 64.935

e : taraf kesalahan (10%) → e = 10% = 0.1

$$n = \frac{N}{1+Ne^2} = \frac{64.935}{1 + 64.935 (0.1^2)} = 99,85$$

Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan pada penelitian inidibulatkan menjadi 100 responden

2.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan tahap yang dilakukan setelah tahap perencanaan. Setelah data dan alat yang dibutuhkan telah ditentukan, maka tahap selanjutnya yaitu mengumpulkan data tersebut.

2.3.1 Studi Pustaka

Pada langkah ini, peneliti melakukan analisis terhadap penelitian sejenis dan mencari landasan teori yang mendukung permasalahan melalui buku, jurnal, *e-book* dan internet. Dengan melakukan studi pustaka, peneliti dapat menemukan berbagai teori, konsep, dan hasil penelitian yang relevan yang akan dijadikan dasar dalam menjawab permasalahan penelitian.

2.3.2 Observasi

Pada langkah ini, penulis mengamati aplikasi SDP berdasarkan tampilan, kecepatan akses dan permasalahan lainnya yang ada pada aplikasi SDP. Pada langkah observasi ini, penulis melakukan pengamatan terhadap aplikasi SDP dengan memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu tampilan antarmuka, kecepatan akses, serta permasalahan-permasalahan lain yang mungkin muncul dalam penggunaan aplikasi tersebut. Pengamatan ini bertujuan untuk memahami bagaimana aplikasi berfungsi secara keseluruhan.

2.3.3 Penentuan Skala Pengukuran Variabel

Alat analisis yang dapat digunakan untuk mengevaluasi data disebut dengan teknik skala. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert. Skala likert terdiri atas 5 skor yaitu skor 1 digunakan untuk peringkat terendah dan skor 5 digunakan untuk peringkat tertinggi, seperti yang terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori Penilaian

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Untuk menghindari kerancuan penilaian, maka skor 3 (netral) dieliminasi (Muflikhatun, 2024), seperti yang terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Skala Likert 4 Skor

Kategori	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Setuju	3
Sangat Setuju	4

1) Pembuatan Kuesioner

Instrumen penelitian menggunakan kuesioner yang yang disebarakan kepada pengguna aplikasi SDP. Kuesioner terdiri atas 28 pertanyaan berdasarkan penilaian *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction* sesuai pada tabel 4.

Tabel 4. Kuesioner Pengukuran *Usability* Aplikasi SDP

No	Pertanyaan	Keterangan			
Kebergunaan (<i>Usefulness</i>)					
1.	Aplikasi SDP membantu Anda menjadi lebih efektif?	1	2	3	4
2.	Aplikasi SDP membantu Anda menjadi lebih produktif?	1	2	3	4
3.	Aplikasi SDP bermanfaat bagi Anda?	1	2	3	4
4.	Aplikasi SDP membantu Anda terhadap tugas yang dilakukan?	1	2	3	4
5.	Aplikasi ini membuat hal-hal yang ingin Anda dicapai lebih mudah untuk dilakukan?	1	2	3	4
6.	Aplikasi SDP menghemat waktu Anda ketika menggunakannya?	1	2	3	4
7.	Aplikasi SDP sesuai dengan kebutuhan Anda?	1	2	3	4
8.	Aplikasi SDP bekerja sesuai dengan apa yang Anda harapkan?	1	2	3	4
Kemudahan Penggunaan (<i>Easy of use</i>)					
9.	Aplikasi SDP mudah digunakan?	1	2	3	4
10.	Aplikasi SDP praktis digunakan?	1	2	3	4
11.	Aplikasi SDP mudah dipahami oleh Anda?	1	2	3	4
12.	Aplikasi SDP memiliki langkah-langkah pengoperasian yang praktis?	1	2	3	4
13.	Aplikasi SDP bersifat fleksibel?	1	2	3	4
14.	Aplikasi SDP tidak sulit ketika digunakan?	1	2	3	4
15.	Anda dapat menggunakan aplikasi SDP ini tanpa instruksi tertulis?	1	2	3	4
16.	Anda tidak melihat adanya ketidakkonsistenan selama aplikasi SDP digunakan?	1	2	3	4
17.	Anda akan menyukai menggunakan aplikasi SDP (jarang maupun rutin)?	1	2	3	4
18.	Anda dapat kembali dari kesalahan secara cepat dan mudah?	1	2	3	4
19.	Anda dapat menggunakan aplikasi SDP dengan sukses setiap kali sistem digunakan?	1	2	3	4
Kemudahan Mempelajari (<i>Easy of Learning</i>)					
20.	Anda belajar menggunakan aplikasi SDP dengan cepat?	1	2	3	4
21.	Anda mudah mengingat bagaimana cara menggunakan aplikasi SDP?	1	2	3	4
22.	Aplikasi ini mudah untuk dipelajari cara penggunaannya?	1	2	3	4
23.	Anda cepat menjadi terampil dengan aplikasi SDP?	1	2	3	4
Kepuasan Pengguna (<i>User</i>)					

No	Pertanyaan	Keterangan			
	<i>Satisfaction</i>)				
24.	Pengguna puas dengan aplikasi ini	1	2	3	4
25.	Aplikasi ini menyenangkan untuk digunakan	1	2	3	4
26.	Aplikasi ini bekerja seperti apa yang pengguna inginkan	1	2	3	4
27.	Aplikasi sangat bagus	1	2	3	4
28.	Aplikasi ini nyaman untuk digunakan	1	2	3	4

2) Penyebaran Kuesioner

Kuesioner pada penelitian ini akan disebar melalui Email dan Whatsapp dengan target responden UPT Pemasarakatan (Lapas, Rutan, Bapas, Rupbasan), Unit Pusat Ditjenpas, dan Unit Kerja lainnya dilingkungan Kementerian Hukum dan HAM. Penyebaran kuesioner dilakukan kepada 100 responden melalui Google Form.

2.4 Tahap Pengujian Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen penelitian digunakan untuk mengetahui apakah kuesioner yang disebar dapat dipercaya dan bernilai sah. Terdapat 2 (dua) pengujian pada tahap ini yaitu uji validitas dan uji reliabilitas dengan penjelasan sebagai berikut:

1) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan proses pengujian pengukuran pada indikator yang digunakan pada kuisioner. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS, indikator akan dinyatakan valid atau tidaknya dengan membandingkan nilai rhitung dan rTabel.

- Jika rhitung > rTabel = Valid
- Jika rhitung ≤ rTabel = Tidak valid

Uji validitas yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan Pearson (rhitung). Berikut merupakan perhitungan untuk mendapatkan Rtabel kuesioner:

$$n = 100$$

$$\text{degree of freedom (df)} = n - 2 = 100 - 2 = 98$$

$$\alpha = 0,1$$

$$R \text{ tabel}(\alpha, \text{df}) = 0,1654$$

Nilai rTabel (df=N-2) kuesioner dapat dilihat dari Tabel angka yang digunakan pada Gambar 2.

DF = n-2	0,1	0,05	0,02	0,01	0,001
	r 0,005	r 0,05	r 0,025	r 0,01	r 0,001
80	0,1829	0,2172	0,2565	0,2830	0,3568
81	0,1818	0,2159	0,2550	0,2813	0,3547
82	0,1807	0,2146	0,2535	0,2796	0,3527
83	0,1796	0,2133	0,2520	0,2780	0,3507
84	0,1786	0,2120	0,2505	0,2764	0,3487
85	0,1775	0,2108	0,2491	0,2748	0,3468
86	0,1765	0,2096	0,2477	0,2732	0,3449
87	0,1755	0,2084	0,2463	0,2717	0,3430
88	0,1745	0,2072	0,2449	0,2702	0,3412
89	0,1735	0,2061	0,2435	0,2687	0,3393
90	0,1726	0,2050	0,2422	0,2673	0,3375
91	0,1716	0,2039	0,2409	0,2659	0,3358
92	0,1707	0,2028	0,2396	0,2645	0,3341
93	0,1698	0,2017	0,2384	0,2631	0,3323
94	0,1689	0,2006	0,2371	0,2617	0,3307
95	0,1680	0,1996	0,2359	0,2604	0,3290
96	0,1671	0,1986	0,2347	0,2591	0,3274
97	0,1663	0,1975	0,2335	0,2578	0,3258
98	0,1654	0,1966	0,2324	0,2565	0,3242
99	0,1646	0,1956	0,2312	0,2552	0,3226
100	0,1638	0,1946	0,2301	0,2540	0,3211
101	0,1630	0,1937	0,2290	0,2528	0,3196
102	0,1622	0,1927	0,2279	0,2515	0,3181
103	0,1614	0,1918	0,2268	0,2504	0,3166
104	0,1606	0,1909	0,2257	0,2492	0,3152
105	0,1599	0,1900	0,2247	0,2480	0,3137
106	0,1591	0,1891	0,2236	0,2469	0,3123
107	0,1584	0,1882	0,2226	0,2458	0,3109
108	0,1576	0,1874	0,2216	0,2446	0,3095
109	0,1569	0,1865	0,2206	0,2436	0,3082
110	0,1562	0,1857	0,2196	0,2425	0,3068
111	0,1555	0,1848	0,2186	0,2414	0,3055
112	0,1548	0,1840	0,2177	0,2403	0,3042
113	0,1541	0,1832	0,2167	0,2393	0,3029
114	0,1535	0,1824	0,2158	0,2383	0,3016
115	0,1528	0,1816	0,2149	0,2373	0,3004
116	0,1522	0,1809	0,2139	0,2363	0,2991
117	0,1515	0,1801	0,2131	0,2353	0,2979
118	0,1509	0,1793	0,2122	0,2343	0,2967
119	0,1502	0,1786	0,2113	0,2333	0,2955
120	0,1496	0,1779	0,2104	0,2324	0,2943

Gambar 2. Nilai RTabel Pada Uji Validitas
 (sumber : Perpustakaan IPB University)

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur indikator yang digunakan pada kuesioner akan konsisten jika digunakan secara berulang. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS dan menggunakan cronbach alpha, hasil dari cronbach alpha akan diukur apakah indikator tersebut *reliable*. Dasar pengambilan keputusan bahwa suatu variabel bernilai reliabel yaitu jika nilai *cronbach alpha* > 0,6.

2.5 Analisa Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan pada data yang diperoleh dari responden. Analisis ini membantu dalam menggambarkan, menampilkan, dan meringkas sekumpulan data sehingga pola-pola tersebut dapat diidentifikasi sesuai dengan semua karakteristik data yang ada. Analisis deskriptif yang dihasilkan dalam penelitian berupa :

- a. Analisis deskriptif responden yang menggambarkan profil responden, dengan cara mengelompokkan responden berdasarkan usia, pendidikan, dan wilayah unit kerja responden dalam bentuk diagram pastel (*pie chart*).
- b. Analisis deskriptif variabel, dengan cara melakukan analisis terhadap variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction* pada *USE Questionnaire* meliputi perhitungan ukuran penyebaran *minimum*, *maximum*, *mean*, *median*, *standar deviation*, dan *variance*. Pengolahan data dihitung menggunakan IBM SPSS Versi 26.

2.6 Tahap Pengolahan dan Analisis Data

Tahap pengolahan data merupakan tahap yang dilakukan setelah data didapatkan. Pada tahap ini akan dilakukan pengolahan dan evaluasi terdapat data kuesioner responden dengan beberapa pengujian. Peneliti akan melakukan pengolahan data menggunakan tools yaitu IBM SPSS Versi 26 dan Microsoft Excel 2019.

2.6.1 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik bertujuan untuk memberi kepastian bahwa persamaan regresi yang didapatkan memiliki ketepatan dalam estimasi, tidak bisa konsisten. Uji asumsi klasik ini dilakukan sebelum melakukan uji regresi linier berganda. Penelitian ini menggunakan 3 uji asumsi klasik yaitu uji normalitas, uji multikolinearitas dan uji heterokedasitas. Semua uji asumsi klasik dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS. Adapun penjelasan dari setiap pengujian adalah sebagai berikut:

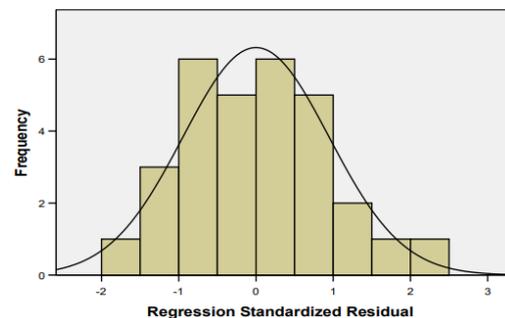
a) Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas yang digunakan adalah teknik analisis grafik dan analisis statistik. Analisis grafik, yaitu dengan melihat grafik histogram dan grafik normal *probability plot* (*p-plot*). Analisis statistik yang digunakan adalah uji *nonparametric Kolmogorov-Smirnov* (K-S). Adapun penjelasan dari setiap teknik analisis grafik dan statistik adalah sebagai berikut:

- ◆ Histogram

Tampilan grafik histogram, distribusi data membentuk lonceng (*bell shaped*), tidak condong ke kiri atau condong ke kanan

sehingga data dengan pola seperti ini memiliki distribusi normal, seperti Gambar 3.



Gambar 3. Contoh Hasil Uji normalitas histogram

- ◆ Normal Probability Plot

Dalam analisis grafik, metode yang lebih handal digunakan adalah dengan melihat normal probability plot yang membandingkan distribusi kumulatif dari data aktual dengan distribusi kumulatif dari distribusi normal. Berikut langkah-langkah pengambilan keputusan berdasarkan (Ghozali, 2018):

- a. Apabila data tersebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal dapat dikatakan bahwa model regresi memenuhi asumsi normalitas.

- b. Apabila data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah garis diagonal dapat dikatakan bahwa model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas

- ◆ Uji Kolmogorov-Smirnov (K-S)

Uji *Kolmogorov-Smirnov* termasuk kedalam analisis secara statistic non-parametik. Konsep dasar dari uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov* adalah dengan membandingkan distribusi data yang akan diuji normalitasnya dengan distribusi normal baku. Nilai yang digunakan pada uji ini adalah nilai *unstandardized residual*. Uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan dengan kriteria pengujian sebagai berikut (Dewi et al., 2015):

- a. Jika nilai signifikan (*Asymp.sig*) > 0,05 maka data residual berdistribusi normal.

- b. Jika nilai signifikan (*Asymp.sig*) < 0,05 maka data residual berdistribusi tidak normal.

Uji *Kolmogorov-Smirnov* dinilai lebih tepat untuk sampel yang lebih dari 50 (Sopiyudin, 2009). Penggunaan uji *Kolmogorov-Smirnov* akan menghasilkan keputusan dengan tingkat konsistensi yang sama baik pada besar sampel 50 maupun yang kurang dari 50.

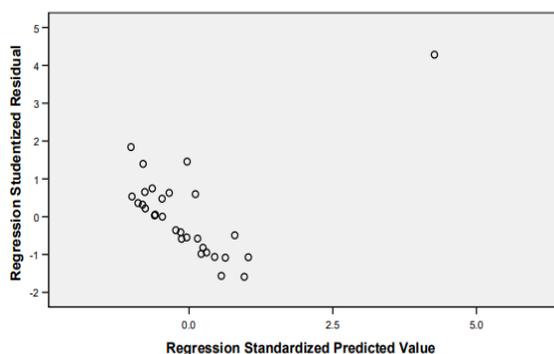
b) Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas memiliki tujuan untuk mengetahui model regresi ditemukan adanya korelasi antara variabel bebas. Model yang baik tidak akan terjadi korelasi antar variabel bebas, apabila variabel bebas yang nilai korelasi antar sesama variabel bebas sama dengan nol. Uji multikolinieritas dapat dideteksi dengan menggunakan nilai tolerance dan *Variance Inflation Factor* (VIF), dari kedua nilai tersebut dapat menunjukkan setiap variabel *independent* yang mana akan dijelaskan oleh variabel *independent* lainnya.

- a. Jika nilai tolerance value > 0,10 dan VIF < 10, maka tidak terjadi multikolinieritas
- b. Jika nilai tolerance value < 0,10 dan VIF > 10 maka terjadi multikolinieritas

c) Uji Heteroskedastisitas

Pada penelitian ini, uji heteroskedastisitas menggunakan teknik analisis grafik *scatterplot*. Metode grafik *scatterplot* dapat digunakan untuk mendeteksi ada atau tidaknya heteroskedastisitas (Ghozali, 2018), seperti yang dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Hasil Uji heteroskedastisitas (Sumber : Hadiwidjaja & Triani, 2009)

Pedoman atau ketentuan yang dilakukan untuk melihat atau mendeteksi ada tidaknya gejala

heteroskedastisitas dengan melihat pola Gambar Scatterplot antara lain:

1. Titik-titik data menyebar di atas dan di bawah (di sekitar angka 0)
2. Titik-titik data tidak mengumpul hanya di atas atau di bawah saja
3. Penyebaran titik-titik data tidak boleh membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali
4. Penyebaran titik-titik data tidak berpola

2.6.2 Analisis Regresi Linier Berganda

Analisis regresi linier berganda merupakan teknik pencarian korelasi variabel satu dengan variabel lainnya yang dinyatakan dalam bentuk persamaan matematik dalam hubungan yang fungsional. Langkah-langkah analisis regresi linear berganda adalah sebagai berikut:

1) Model Regresi

Uji regresi linier berganda digunakan untuk melakukan prediksi, bagaimana perubahan nilai variabel dependen bila nilai variabel independen dinaikkan atau diturunkan nilainya (Sugiyono, 2012). Uji regresi linier berganda ini digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel dependen (D) dan variabel independen (A, B dan C). Dengan demikian, bisa diketahui kuatnya hubungan antara beberapa variabel bebas secara serentak terhadap variabel terikat dan dinyatakan dengan rumus. Adapun bentuk umum persamaan regresi berganda yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$D = a + b_1A + b_2B + b_3C \dots\dots\dots (3.2)$$

Di mana:

- D = Kepuasan pengguna / variabel terikat (dependen)
- a = Konstanta persamaan Linier
- A = Kebergunaan (*Usefulness*)
- B = Kemudahan penggunaan (*Ease of use*)
- C = Kemudahan mempelajari (*Ease of Learning*)
- b₁, b₂, b₃ = Besaran koefisien dari masing-masing variabel

Analisis model regresi dilakukan dengan menggunakan persamaan 3.2 dan output data *Coefficients* pada bagian *Unstandardized B* yang dihasilkan oleh program SPSS.



2) Analisis Korelasi Berganda
 Analisis korelasi berganda berfungsi untuk mengetahui hubungan antara dua atau lebih variabel independen terhadap variabel dependen secara serentak. Analisis korelasi berganda menggunakan nilai R pada output data *Model Summary*^b yang dihasilkan setelah uji multikolinearitas oleh aplikasi SPSS.

3) Analisis Koefisien Determinasi
 Analisis koefisien determinasi atau R-Square (R²) berfungsi untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama terhadap variabel dependen. Analisis koefisien determinasi menggunakan nilai *R Square* pada output data *Model Summary*^b yang dihasilkan setelah uji multikolinearitas oleh program SPSS.

2.6.3 Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menganalisis dan menarik kesimpulan terhadap permasalahan yang diteliti. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh variabel bebas terhadap variabel tidak bebas. Penelitian ini menggunakan dua uji hipotesis yaitu:

- 1) Uji T (Koefisien Regresi Parsial)
 Pengujian ini memiliki dua hipotesis yaitu:
 - a) H₀ = variabel independen tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen.
 - b) H₁ = semua variabel independen berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen

Dengan demikian, hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu:

- a) H₁ = variabel kebergunaan (*usefulness*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) aplikasi SDP.
- b) H₂ = Variabel kemudahan penggunaan (*ease of use*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) aplikasi SDP.
- c) H₃ = Variabel kemudahan mempelajari (*ease of learning*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) aplikasi SDP.

- 2) Uji F (Koefisien Regresi Bersama-sama)
 Pengujian ini memiliki dua hipotesis yaitu:
 - a) H₀ = semua variabel independen bukan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependen.
 - b) H₁ = semua variabel independen secara simultan merupakan penjelas yang signifikan terhadap variabel dependen

Dengan demikian, hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini yaitu

1. H₀ = variabel kebergunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan mempelajari (*ease of learning*) tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) aplikasi SDP
2. H₁ = variabel kebergunaan (*usefulness*), kemudahan penggunaan (*ease of use*), kemudahan mempelajari (*ease of learning*) berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*) aplikasi SDP

2.6.4 Analisis Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung persentase jawaban dari seluruh responden. Skor yang diobservasi didapatkan dari jumlah skor total seluruh jawaban yang berjumlah 100 responden, sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden, seperti berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\% \quad (3.2)$$

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

Perolehan hasil pengukuran *usability* terhadap *Usefulness*, *Easy of use*, *Easy of Learning* dan *User Satisfaction* dalam bentuk persentase kelayakan, selanjutnya disandingkan dengan kategori kelayakan, seperti yang terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kategori Kelayakan

Persentase Kelayakan (%)	Kategori Kelayakan
<21	Sangat Tidak Layak
21 – 40	Tidak Layak
41 – 60	Cukup
61 – 80	Layak
81 – 100	Sangat Layak



3 Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan analisis, yaitu uji instrumen, analisis deskriptif, uji asumsi klasik, analisis regresi linear berganda, uji hipotesis, dan uji *usability*. Setiap tahap ini memiliki peran penting dalam menjawab pertanyaan penelitian dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

3.1 Hasil Uji Instrumen Penelitian

Pengujian instrumen penelitian sangat dibutuhkan agar kuesioner yang disebar dapat dipercaya dan bernilai sah. Uji yang akan dilakukan terhadap kuesioner adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Kuesioner disebar melalui Google Form kepada 100 responden sesuai dengan sampel yang telah dihitung dengan rumus slovin. Kuesioner ini terdiri dari 28 pertanyaan yang terbagi menjadi 4 bagian, yaitu *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *satisfaction*.

3.1.1 Uji Validitas

Dasar pengambilan keputusan bahwa suatu indikator dikatakan valid jika nilai $R_{hitung} > R_{tabel}$. Berikut merupakan perhitungan untuk mendapatkan R_{tabel} .

$$n = 100 \rightarrow \text{degree of freedom (df)} = n - 2 = 98$$

$$\alpha = 0,1 \rightarrow R_{Tabel}(\alpha; df) = 0,1654$$

Hasil uji validitas kuesioner dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Kuesioner

Variabel	Soal	RHitung	RTabel	Hasil
<i>Usefulness</i> (Kebergunaan)	A1	0.640	0.165	Valid
	A2	0.646	0.165	Valid
	A3	0.732	0.165	Valid
	A4	0.681	0.165	Valid
	A5	0.701	0.165	Valid
	A6	0.738	0.165	Valid
	A7	0.626	0.165	Valid
	A8	0.774	0.165	Valid
<i>Ease of use</i> (Kemudahan Penggunaan)	B9	0.748	0.165	Valid
	B10	0.812	0.165	Valid
	B11	0.776	0.165	Valid
	B12	0.837	0.165	Valid
	B13	0.766	0.165	Valid
	B14	0.817	0.165	Valid
	B15	0.519	0.165	Valid
	B16	0.565	0.165	Valid
	B17	0.752	0.165	Valid
	B18	0.613	0.165	Valid
	B19	0.663	0.165	Valid

Variabel	Soal	RHitung	RTabel	Hasil
<i>Ease of learning</i> (Kemudahan Mempelajari)	C20	0.519	0.165	Valid
	C21	0.645	0.165	Valid
	C22	0.798	0.165	Valid
	C23	0.712	0.165	Valid
<i>User Satisfaction</i> (Kepuasan Pengguna)	D24	0.592	0.165	Valid
	D25	0.754	0.165	Valid
	D26	0.694	0.165	Valid
	D27	0.783	0.165	Valid
	D28	0.750	0.165	Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas kuesioner pada Tabel 1, menunjukkan bahwa 28 pertanyaan memiliki $R_{hitung} > R_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 28 pertanyaan kuesioner bernilai valid. Dengan demikian, penelitian yang menggunakan kuesioner tersebut menjadi lebih meyakinkan dan akurat.

3.1.2 Uji Reliabilitas

Dasar pengambilan keputusan bahwa suatu variabel bernilai reliabel yaitu jika nilai *Cronbach alpha* $> 0,6$. Hasil uji reliabilitas kuesioner dapat dilihat pada Gambar 5.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.960	28

Gambar 5. Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Berdasarkan hasil pengujian pada Gambar 2, diperoleh nilai *Cronbach alpha* semua variabel $> 0,6$ yaitu sebesar 0,960. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 28 pertanyaan kuesioner Reliabel. Dengan demikian, penelitian yang menggunakan kuesioner tersebut dapat menghasilkan hasil yang konsisten dan dapat diandalkan.

3.2 Hasil Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif adalah suatu pendekatan statistik yang digunakan untuk merangkum dan menggambarkan karakteristik dasar dari suatu set data. Tujuannya adalah untuk memberikan gambaran yang jelas tentang pola-pola yang ada dalam data tanpa melakukan inferensi atau membuat kesimpulan lebih lanjut.

2.2.1. Demografi Responden

Penyebaran kuesioner *online* yang

dilakukan dari tanggal 19 - 23 Februari 2024 terhadap 100 responden. Informasi demografi responden dianalisis berdasarkan jawaban yang responden berikan pada bagian profil responden. Informasi demografi responden meliputi:

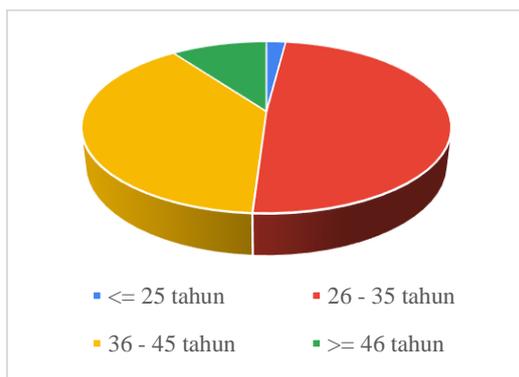
3.2.1 Demografi Usia Responden

Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan usia, dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Demografi Usia Responden

No	Kategori Pengguna	Jumlah	Persentase (%)
1	<= 25 tahun	2	2
2	26 – 35 tahun	49	49
3	36 – 45 tahun	39	39
4	>= 46 tahun	10	10
Total Responden		100	100

Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan kategori dalam bentuk visual *pie chart*, dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Demografi Usia Responden

Gambar 6 dan Tabel 7 menunjukkan bahwa pengguna Aplikasi SDP didominasi oleh pengguna berusia 26 – 35 tahun.

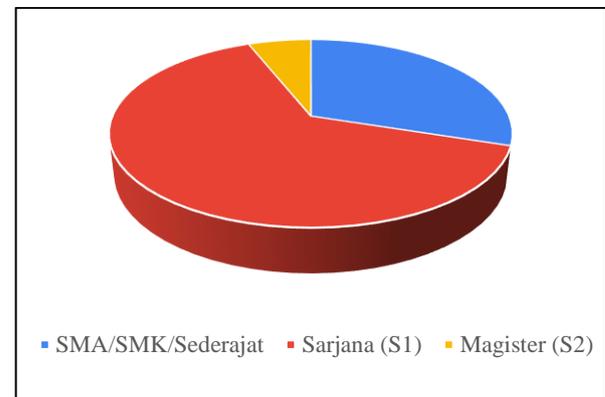
3.2.2 Demografi Pendidikan Responden

Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan pendidikan, dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Demografi Pendidikan Responden

No	Kategori Pengguna	Jumlah	Persentase (%)
1	S2/Magister	6	6
2	S1/Sarjana	64	64
3	SMA/SMK/Sederajat	30	30
Total Responden		100	100

Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan pendidikan dalam bentuk visual *pie chart*, dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Demografi Pendidikan Responden

Gambar 7 dan Tabel 8 menunjukkan bahwa pengguna Aplikasi SDP didominasi oleh pengguna dengan pendidikan terakhir S1/Sarjana.

3.2.3 Demografi Wilayah Unit Kerja Responden

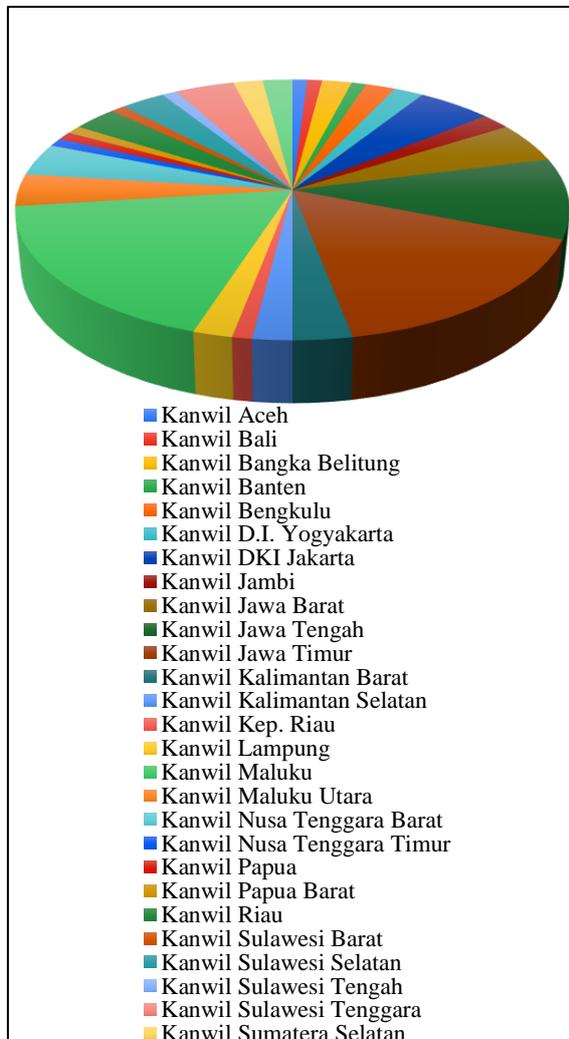
Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan wilayah unit kerja responden, dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. Demografi Wilayah Unit Kerja Responden

No	Wilayah Unit Kerja	Jumlah	Persentase (%)
1.	Kanwil Aceh	1	1
2.	Kanwil Bali	1	1
3.	Kanwil Bangka Belitung	2	2
4.	Kanwil Banten	1	1
5.	Kanwil Bengkulu	2	2
6.	Kanwil D.I. Yogyakarta	2	2
7.	Kanwil DKI Jakarta	5	5
8.	Kanwil Jambi	2	2
9.	Kanwil Jawa Barat	5	5
10.	Kanwil Jawa Tengah	10	10
11.	Kanwil Jawa Timur	16	16
12.	Kanwil Kalimantan Barat	3	3
13.	Kanwil Kalimantan Selatan	2	2
14.	Kanwil Kep. Riau	1	1
15.	Kanwil Lampung	2	2
16.	Kanwil Maluku	18	18
17.	Kanwil Maluku Utara	4	4
18.	Kanwil Nusa Tenggara Barat	4	4
19.	Kanwil Nusa Tenggara Timur	1	1

No	Wilayah Unit Kerja	Jumlah	Persentase (%)
20.	Kanwil Papua	1	1
21.	Kanwil Papua Barat	1	1
22.	Kanwil Riau	3	3
23.	Kanwil Sulawesi Barat	1	1
24.	Kanwil Sulawesi Selatan	3	3
25.	Kanwil Sulawesi Tengah	1	1
26.	Kanwil Sulawesi Tenggara	4	4
27.	Kanwil Sumatera Selatan	2	2
28.	Kanwil Sumatera Utara	2	2
Total Responden		100	100

Penyajian demografi responden penelitian berdasarkan wilayah unit kerja responden dalam bentuk visual *pie chart*, dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Demografi Wilayah Unit Kerja Responden

Gambar 8 dan Tabel 9 menunjukkan bahwa wilayah unit kerja responden didominasi oleh pengguna di Kantor Wilayah Maluku, yaitu sebanyak 18 orang.

2.2.2. Deskriptif Variabel

Deskripsi variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*, dan *user satisfaction* meliputi perhitungan minimum, maximum, mean, standard deviation, dan variance. Variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction* memiliki 28 indikator. Hasil dari analisis deskriptif variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction* disajikan pada Gambar 9.

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
A1	100	3.00	4.00	3.7100	.45605	.208
A2	100	2.00	4.00	3.6600	.51679	.267
A3	100	3.00	4.00	3.7500	.43519	.189
A4	100	3.00	4.00	3.7300	.44620	.199
A5	100	2.00	4.00	3.6900	.50642	.256
A6	100	2.00	4.00	3.5600	.60836	.370
A7	100	2.00	4.00	3.5100	.57726	.333
A8	100	1.00	4.00	3.3700	.69129	.478
B9	100	1.00	4.00	3.4900	.61126	.374
B10	100	1.00	4.00	3.5000	.62765	.394
B11	100	2.00	4.00	3.5300	.59382	.353
B12	100	2.00	4.00	3.4900	.57726	.333
B13	100	1.00	4.00	3.4100	.65281	.426
B14	100	2.00	4.00	3.4600	.57595	.332
B15	100	1.00	4.00	3.1800	.73002	.533
B16	100	1.00	4.00	3.1900	.72048	.519
B17	100	1.00	4.00	3.3700	.58006	.336
B18	100	2.00	4.00	3.2100	.65590	.430
B19	100	2.00	4.00	3.2900	.64031	.410
C20	100	1.00	4.00	3.3900	.61783	.382
C21	100	2.00	4.00	3.4900	.54114	.293
C22	100	2.00	4.00	3.4400	.57419	.330
C23	100	2.00	4.00	3.4800	.57700	.333
D24	100	1.00	4.00	3.2600	.69078	.477
D25	100	1.00	4.00	3.3700	.63014	.397
D26	100	2.00	4.00	3.2100	.64031	.410
D27	100	2.00	4.00	3.3500	.62563	.391
D28	100	2.00	4.00	3.3800	.59933	.359
Valid N (listwise)	100					

Gambar 9. Analisis Deskriptif Variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction*

Gambar 9. merupakan hasil dari pemusatan data dan persebaran data dari variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* dan *user satisfaction* pada Aplikasi SDP. Berdasarkan Gambar 6. dapat diketahui bahwa pada indikator “Aplikasi SDP menyenangkan untuk digunakan? (D25)”, terdapat nilai minimum = 1, menyatakan nilai terendah dari suatu distribusi data. Nilai maximum = 4, menyatakan nilai tertinggi dari dari suatu distribusi data. Nilai mean = 3.370, menyatakan nilai tengah dari suatu distribusi data. Nilai standar deviasi = 0.630, menyatakan ukuran penyebaran nilai-nilai

individu dalam distribusi data dari rata-ratanya. Nilai varians = 0.397, merupakan kuadrat standar deviasi, yang memberikan ukuran seberapa besar variasi dalam distribusi. Semakin besar nilai varians maka data yang didapat semakin beragam.

3.3 Hasil Uji Asumsi Klasik

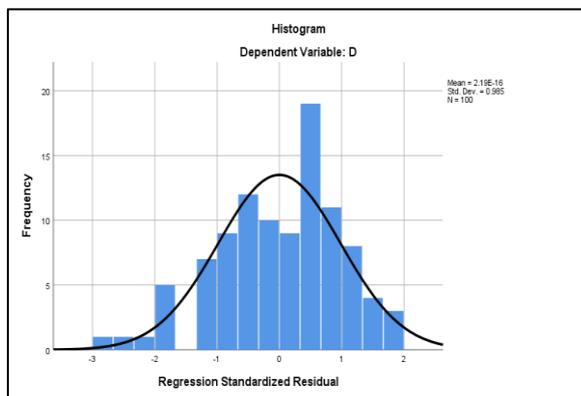
Uji asumsi klasik merupakan uji yang perlu dilakukan sebelum melakukan uji regresi linier berganda. Regresi linier berganda dapat disebut sebagai model yang baik apabila model yang ada dapat memenuhi normalitas data dan bebas dari asumsi klasik statistik yang meliputi multikolinearitas dan heteroskedastisitas.

3.3.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data yang digunakan dalam penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Hasil uji normalitas data dapat diketahui melalui tiga cara yaitu melalui metode histogram, p-plot dan metode Kolmogorov-Smirnov.

3.3.1.1. Histogram

Hasil analisis grafik (histogram) dalam uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 10.

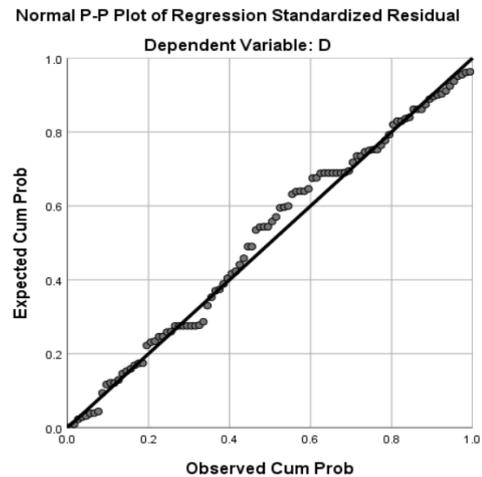


Gambar 10. Kurva Hasil Uji Normalitas Aplikasi SDP

Berdasarkan hasil analisis histogram pada Gambar 10, menunjukkan kurva berbentuk lonceng yang melebar tak berhingga pada kedua arah positif dan negatifnya serta memiliki luas daerah sebelah kanan dan kiri mendekati 50%, sehingga dapat disimpulkan bahwa data untuk Aplikasi SDP terdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas.

3.3.1.2. Normal Probability Plot

Hasil analisis grafik (*Probability Plot*) dalam uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. P-Plot Hasil Uji Normalitas Aplikasi SDP

Berdasarkan hasil analisis *Probability Plot* pada Gambar 11, menunjukkan bahwa plot (titik) menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal. Analisis menggunakan grafik plot menunjukkan bahwa data untuk Aplikasi SDP terdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas. Jika terjadi perselisihan dalam melihat titik-titik dari output normal p-plot tersebut, apakah normal atau tidak, maka dapat menggunakan model uji normalitas *kolmogorov-smirnov*.

3.3.1.3. Kolmogorov-Smirnov

Uji secara kurva dan grafik plot memiliki kelemahan yaitu perlunya penglihatan yang lebih teliti dan hati-hati agar tidak menimbulkan permasalahan. Uji Kolmogorov-Smirnov melengkapi kedua uji sebelumnya. Dalam Kolmogorov-Smirnov data terdistribusi normal jika nilai signifikan (*Asymp.sig*) > 0,05. Nilai yang digunakan pada uji ini adalah nilai *unstandardized residual*. Hasil uji Kolmogorov-Smirnov dalam uji normalitas dapat dilihat pada Gambar 12.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.72266828
Most Extreme Differences	Absolute	.084
	Positive	.057
	Negative	-.084
Test Statistic		.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.081 ^c
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

Gambar 12. Kolmogorov-Smirnov Hasil Uji Normalitas Aplikasi SDP

Berdasarkan pengujian pada Gambar 12, diperoleh nilai signifikan (Asymp. Sig) Aplikasi SDP > 0,05 yaitu sebesar 0,081. Hal ini dapat disimpulkan bahwa data untuk Aplikasi SDP terdistribusi normal dan memenuhi asumsi normalitas, sehingga dapat dilanjutkan ke tahap uji multikolinieritas.

3.3.2 Uji Multikolinieritas

Regresi yang baik yaitu regresi yang variabel bebas (independen) tidak terjadi korelasi (tidak mengalami multikolinieritas). Uji multikolinieritas digunakan untuk menguji apakah dalam model regresi terdapat suatu korelasi atau hubungan antar variabel bebas (independen). Variabel bebas (*independent*) tidak mengalami multikolinieritas apabila nilai tolerance > 0,10 dan nilai VIF < 10,00. Hasil uji multikolinieritas dengan SPSS, dapat dilihat pada Gambar 13.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.584	1.564		-.373	.710		
	A	.306	.065	.400	4.671	.000	.585	1.711
	B	.236	.056	.465	4.230	.000	.355	2.816
	C	-.032	.134	-.024	-.241	.810	.444	2.250

a. Dependent Variable: D

Gambar 13. Hasil Uji Multikolinieritas Aplikasi SDP

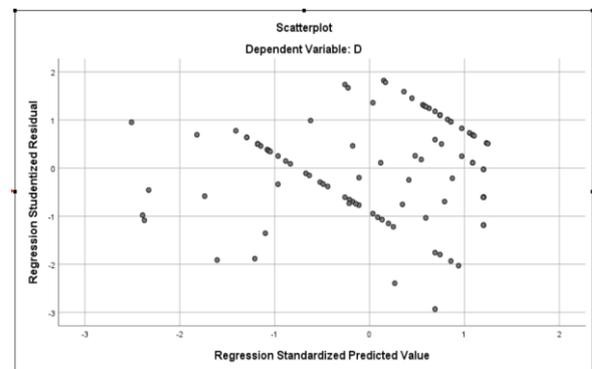
Berdasarkan hasil pengujian pada Gambar 13, diperoleh nilai Tolerance untuk variabel *independent* (bebas) adalah > 0,10 dan nilai VIF variabel *independent* (bebas) adalah < 10,00. yang artinya antar variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* pada aplikasi SDP bebas dari multikolinieritas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa model regresi layak untuk digunakan dan dapat

dilanjutkan ke tahap uji heteroskedastisitas.

3.3.3 Uji Heteroskedastisitas

Regresi yang baik merupakan regresi yang tidak adanya gejala heteroskedastisitas atau ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan terhadap pengamatan lain nilainya tetap. Hasil heteroskedastisitas data dapat diketahui melalui grafik *scatterplot*.

Kriteria model regresi tidak mengalami heteroskedastisitas apabila plot (titik) mengalami penyebaran dan tidak membentuk suatu pola bergelombang. Hasil uji heteroskedastisitas menggunakan grafik *Scatterplot*, dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Scatterplot - Hasil Uji Heteroskedastisitas Aplikasi SDP

Berdasarkan hasil pengujian pada Gambar 14, menunjukkan bahwa plot (titik) tersebar dan tidak membentuk pola bergelombang. Hasil uji heteroskedastisitas dengan grafik *scatterplot* menyatakan bahwa *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* tidak mengalami heteroskedastisitas. Hal ini dapat disimpulkan bahwa, model regresi layak untuk digunakan.

3.4 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Hasil analisis regresi linear berganda berupa model regresi, analisis korelasiberganda dan analisis koefisien determinasi.

3.4.1 Model Regresi

Model regresi pada penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan dalam *output coefficients* menggunakan SPSS Versi 26 yang ditunjukkan pada Gambar 15.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.584	1.564		-.373	.710		
	A	.305	.065	.400	4.671	.000	.585	1.711
	B	.236	.056	.465	4.230	.000	.355	2.816
	C	-.032	.134	-.024	-.241	.810	.444	2.250

a. Dependent Variable: D

Gambar 15. Grafik Output Coefficientsa Aplikasi SDP

Berdasarkan Gambar 15, maka dapat diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 0.305A + 0.236B - 0.032C - 0.584$$

Berikut merupakan keterangan model regresi di atas:

- Variabel dependen Y (*user satisfaction*) adalah hasil dari kombinasi linear dari tiga variabel independen A (*usefulness*), B (*ease of use*), dan C (*ease of learning*), yang masing-masing memiliki koefisien regresi yang sesuai: 0.305 untuk A, 0.236 untuk B, dan -0.032 untuk C.
- Koefisien regresi menunjukkan besarnya kontribusi atau pengaruh masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Misalnya, ketika A (*usefulness*) meningkat satu satuan, Y (*user satisfaction*) diperkirakan akan meningkat sebesar 0.305 satuan, dengan asumsi variabel lainnya tetap. Demikian juga ketika B (*ease of use*) meningkat satu satuan, Y (*user satisfaction*) diperkirakan akan meningkat sebesar 0.236 satuan, dengan asumsi variabel lainnya tetap. Lain halnya ketika c (*ease of learning*) meningkat satu satuan, Y (*user satisfaction*) diperkirakan akan menurun sebesar 0.032 satuan, dengan asumsi variabel lainnya tetap.
- Koefisien konstan (-0.584) merupakan nilai Y ketika semua variabel independen (A, B, dan C) adalah nol. Dengan menggunakan model regresi, nilai Y dapat diprediksi untuk setiap kombinasi nilai dari variabel independen A, B, dan C.

3.4.2 Analisis Korelasi Berganda

Analisis korelasi berganda pada penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan dalam Tabel output *Model Summary* menggunakan SPSS Versi 26 yang ditunjukkan pada Gambar 16.

Model Summary ^b					
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Durbin-Watson
1	.767 ^a	.589	.576	1.74938	1.752

a. Predictors: (Constant), C, A, B
 b. Dependent Variable: D

Gambar 166. Output Model Summary pada Aplikasi SDP

Berdasarkan Gambar 16, dapat diketahui bahwa nilai R sebesar 0.767. nilai R tersebut menunjukkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *user satisfaction* dan memiliki kategori kualitas “Kuat”.

3.4.3 Analisis Koefisien Determinasi

Analisis koefisien determinasi atau R-Square (R²) berfungsi untuk mengetahui seberapa besar persentase sumbangan pengaruh variabel independen secara bersama terhadap variabel dependen. Analisis koefisien determinasi pada penelitian ini berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel output *model summary* menggunakan SPSS Versi 26 yang ditunjukkan pada Gambar 4.9. Dari output pada Gambar 4.9 dapat diketahui nilai R² (R-Square) adalah 0,576. Jadi sumbangan pengaruh dari variabel independen yaitu 57,6% sedangkan untuk sisanya sebesar 42,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lainnya yang tidak diteliti.

3.5 Hasil Pengujian Hipotesis

Pada penelitian ini, terdapat dua uji yang dilakukan dalam pengujian hipotesis yaitu uji koefisien regresi parsial (uji T) dan uji koefisien regresi bersama (uji F).

3.5.1 Uji T

Uji T disebut juga sebagai uji koefisien regresi parsial yang digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial atau masing-masing terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji T adalah ketika nilai $T_{hitung} > T_{Tabel}$. Uji T pada penelitian ini menggunakan taraf signifikan sebesar 0,1 dan perhitungan untuk mendapatkan nilai T_{Tabel} sebagai berikut:

$$n = 100$$

$$n-k-1 = 100-3-1 = 96$$

$$\alpha = 0,1$$

$$T_{Tabel}(\alpha/2; n-k-1) = 1,661$$

Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

- H1: variabel *usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
- H2: Variabel *ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
- H3: Variabel kualitas *ease of learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

Berikut merupakan hasil dari uji T pada Aplikasi SDP yang ditampilkan pada Gambar 17.

Coefficients ^a								
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	-.584	1.564		-.373	.710		
	A	.305	.065	.400	4.671	.000	.585	1.711
	B	.236	.056	.465	4.230	.000	.355	2.816
	C	-.032	.134	-.024	-.241	.810	.444	2.250

a. Dependent Variable: D

Gambar 17. Hasil Uji T Aplikasi SDP

Berikut uraian ketiga hipotesis yang akan diuji pada tahap ini yaitu H1, H2, dan H3:

- Pengujian H1
 H0: variabel *usefulness* tidak berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
 H1: variabel *usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
 Berdasarkan Gambar 4.10, Thitung dari variabel *usefulness* lebih besar dari Ttabel yaitu sebesar 4.671 maka keputusan yang diambil adalah menolak H0 dan menerima H1. Dengan demikian, kesimpulannya yaitu variabel *usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
- Pengujian H2
 H0: variabel *ease of use* tidak berpengaruh signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
 H2: variabel *ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
 Berdasarkan Gambar 4.10, Thitung dari variabel *ease of use* lebih besar dari Ttabel yaitu sebesar 4.230 maka keputusan yang diambil adalah menolak H0 dan menerima H2. Dengan demikian, kesimpulannya yaitu

variabel *ease of use* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

- Pengujian H3
 H0: variabel *ease of learning* tidak berpengaruh signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
 H3: variabel *ease of learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

Berdasarkan Gambar 17, Thitung dari variabel *ease of learning* lebih kecil dari Ttabel yaitu sebesar -0.241 maka keputusan yang diambil adalah menerima H0 dan menolak H3. Dengan demikian, kesimpulannya yaitu variabel *ease of learning* tidak berpengaruh positif signifikan terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

3.5.2 Uji F

Uji F disebut juga sebagai uji koefisien regresi bersama yang berfungsi untuk menguji pengaruh variabel independen secara bersama - sama terhadap variabel dependen. Dasar pengambilan keputusan dalam uji F adalah ketika nilai signifikan variabel lebih kecil dari 0,05. Hipotesis yang akan diuji sebagai berikut:

- H0: variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* tidak berpengaruh terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.
- H1: variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* berpengaruh secara bersama-sama terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

Berikut merupakan hasil dari uji F pada Aplikasi SDP yang ditampilkan pada Gambar 18.

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	420.719	3	140.240	45.825	.000 ^b
	Residual	293.791	96	3.060		
	Total	714.510	99			

a. Dependent Variable: D
 b. Predictors: (Constant), C, A, B

Gambar 18. Hasil Uji F Aplikasi SDP

Berdasarkan Gambar 18, nilai signifikan dari lebih kecil dari 0,05 maka keputusan yang diambil adalah menolak H0 dan menerima H1. Dengan demikian, kesimpulannya yaitu variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning*

berpengaruh terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP.

3.6 Hasil Analisis Pengukuran Usability

Pengukuran *usability* pada penelitian ini dilakukan dengan cara menghitung persentase jawaban dari seluruh responden. Skor yang diobservasi didapatkan dari jumlah skor total seluruh jawaban yang berjumlah 100 responden, sedangkan skor yang diharapkan diperoleh dari jumlah skor maksimal skala dikalikan dengan jumlah pertanyaan lalu dikalikan dengan jumlah responden, seperti berikut:

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Jumlah Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Pertanyaan} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100\%$$

Pengukuran *usability* yang dilakukan terhadap *Usefulness*, *Easy of use*, *Easy of Learning* dan *User Satisfaction* merupakan hasil pengolahan data *USE Questionnaire*. Hasil pengukuran *usability* dari 4 variabel *USE Questionnaire* dapat dilihat pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil Pengukuran *Usability* Aplikasi SDP

No	Variabel	Skor Responden	Skor Maksimal	Persentase Kelayakan (%)
1	<i>Usefulness</i>	2.898	3.200	90,56
2	<i>Easy of use</i>	3.712	4.400	84,36
3	<i>Easy of Learning</i>	1.380	1.600	86,25
4	<i>User Satisfaction</i>	1.657	2.000	82,85
	Total	9.647	11.200	86,13

Hasil analisis *usability* diperoleh dengan menyandingkan persentase kelayakan dengan kategori kelayakan. Hasil pengukuran pada variabel *usefulness* diperoleh nilai skor responden sebesar 2.898 dan skor maksimal sebesar 3.200, maka persentase yang diperoleh adalah 90,56%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi SDP sangat berguna untuk pengguna

Hasil pengukuran pada variabel *easy of use*, diperoleh dari skor responden sebesar 3.712 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 4.400, maka diperoleh persentase sebesar 84, 36%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi SDP

sangat mudah penggunaannya.

Hasil pengukuran pada variabel *easy of learning*, diperoleh dari skor responden sebesar 1.657 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 1.600, maka diperoleh persentase sebesar 86,25%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi SDP sangat mudah dipelajari.

Hasil pengukuran pada variabel *user satisfaction*, diperoleh dari skor responden sebesar 1.380 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 2.000, maka diperoleh persentase sebesar 82,85%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aplikasi SDP sangat memuaskan pengguna.

Hasil pengukuran dari keseluruhan variabel *USE Questionnaire*, diperoleh dari skor responden sebesar 9.647 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 11.200, maka diperoleh persentase sebesar 86,13%. Jika nilai persentase hasil pengukuran keseluruhan variabel *USE Questionnaire* sebesar 86%, maka dikategorikan “Sangat Layak”.

4 Kesimpulan

Penelitian terhadap Aplikasi SDP telah selesai dan berhasil memenuhi tujuan penelitian. Penelitian ini mengukur pengaruh *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *user satisfaction* Aplikasi SDP dengan menggunakan *USE Questionnaire*. Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa:

- Berdasarkan hasil analisis korelasi berganda diperoleh output *model summary* dengan nilai R adalah 0,767. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *user satisfaction*. Hasil analisis koefisien determinasi mendapatkan nilai R² (*R-Square*) adalah 0,589. Sehingga dapat disimpulkan bahwa besarnya pengaruh variabel *usefulness*, *ease of use*, *ease of learning* terhadap *user satisfaction* sebesar 58,9%, sedangkan sisanya yaitu 42,1% dapat dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.
- Hasil pengukuran dari keseluruhan variabel *USE Questionnaire*, diperoleh dari skor responden sebesar 9.647 dan skor maksimal pada aspek ini yaitu 11.200, maka diperoleh persentase kelayakan sebesar 86,13%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* dari aplikasi SDP dikategorikan “Sangat Layak” digunakan dalam proses

pemasyarakatan.

5 Saran

Meskipun aplikasi SDP sudah dinilai sangat layak, masih ada ruang untuk peningkatan kualitas dan efektivitas aplikasi dalam mendukung proses pemasyarakatan. Saran bagi pengembang dan pengelola aplikasi SDP adalah sebagai berikut:

- Mengembangkan aplikasi SDP yang lebih intuitif dan mudah diakses oleh pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi.
- Diperlukan monitoring dan evaluasi secara berkala terhadap aplikasi SDP untuk memastikan bahwa aplikasi terus memenuhi kebutuhan pengguna dan beradaptasi dengan perubahan kebutuhan di lapangan.
- Diperlukan sosialisasi dan pelatihan berkelanjutan untuk pengguna aplikasi ini agar mereka dapat memanfaatkan semua fitur dengan maksimal dan meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- Diperlukan pengembangan fitur tambahan yang lebih responsif terhadap kebutuhan spesifik pengguna, seperti fitur analitik data atau integrasi dengan sistem lain, dapat meningkatkan nilai kegunaan aplikasi ini.

References

- Dewi1, L. E., , Nyoman Trisna Herawati. SE., M.Pd., A., Erni, . Luh Gede, Sulindawati. SE., M.Pd., A., & . (2015). Analisis Pengaruh NIM, BOPO, LDR, dan NPL Terhadap Profitabilitas (Studi Kasus Pada Bank Umum Swasta Nasional Yang Terdaftar Pada Bursa Efek Indonesia Periode 2009-2013). *Jurusan Akuntansi Program SI*, 3(1).
- Dwiyani Hadiwidjaja, R., & Fera Triani, L. (2009). Pengaruh Profitabilitas terhadap Dividend Payout

- Ratio pada Perusahaan Manufaktur di Indonesia. *Jurnal Organisasi dan Manajemen*, 5(1). <https://doi.org/10.33830/jom.v5i1.214>.2009
- Fernanda, R. G., Suryadi, E., & Ali M, S. (2022). Pengukuran Usability Aplikasi Zoom Meeting Sebagai Media E-Learning Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(1). <https://doi.org/10.32806/jkpi.v3i1.99>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS25*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Lubis, B. O., Salim, A., & Jefi, J. (2020). Evaluasi Usability Sistem Aplikasi Mobile JKN Menggunakan Use Questionnaire. *Jurnal SAINTEKOM*, 10(1). <https://doi.org/10.33020/saintekom.v10i1.131>
- Noor Aini Muflikhatun, M. (2024). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi Analisis Pengaruh Kualitas Website Simojang Berdasarkan Metode Webqual 4.0 dan Importance Performance Analysis (IPA) terhadap Kepuasan Pengguna*. 7(1), 185–199. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v7i1.37847>
- Putra, Y. S. M., & Tanamal, R. (2020). Analisis Usability Menggunakan Metode USE Questionnaire Pada Website Ciputra Enterprise System. *Teknika*, 9(1). <https://doi.org/10.34148/teknika.v9i1.267>
- Sufandi, U. U., Priono, M., Aprijani, D. A., Wicaksono, B. A., & Triharningsari, D. (2022). Uji Usability Fungsi Aplikasi Web Sistem Informasi Dengan Use Questionnaire (Studi Kasus : Aplikasi Web Sistem Informasi Tiras dan Transaksi Bahan Ajar). *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1).
- Yahya, M. A., Wahyuningrum, T., & Adi Prasetyo, N. (2022). Usability Testing pada Prototype Aplikasi Mobile PlayKids Menggunakan USE Questionnaire. *Journal of Applied Computer Science and Technology*, 3(1). <https://doi.org/10.52158/jacost.v3i1.160>

