

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Analisis UX Pengalaman Pengguna sangat penting karena jika dilakukan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna, dapat membuat konsumen merasa nyaman dalam menggunakan suatu produk. (Ilham et al., 2021). Sistem aplikasi harus menawarkan Pengalaman Pengguna (User Experience) yang memuaskan kepada pengguna untuk meminimalkan hambatan yang dihadapi selama pengoperasian sistem. Pengalaman Pengguna (UX) mengacu pada bagaimana pengguna memandang dan bereaksi terhadap produk, sistem, atau layanan. (Fariyanto & Ulum, 2021).

Salah satu tonggak penting reformasi manajemen pemerintahan adalah dengan diberlakukannya Paket Undang Undang Keuangan Negara yaitu UU No 17 tahun 2003 tentang Keuangan Negara, UU No. 1 Tahun 2004 tentang perbendaharaan Negara dan UU No. 15 Tahun 2004 tentang Pertanggung jawaban Keuangan Negara. Untuk meningkatkan akuntabilitas keuangan dan kinerja pemerintah daerah, Sejak tahun 2003, Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) telah ditetapkan oleh Deputi Bidang Pengawasan Administrasi Keuangan Daerah untuk meningkatkan tanggung jawab keuangan dan kinerja pemerintah daerah. BPKP (Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan) menciptakan Sistem Informasi Manajemen Daerah (SIMDA) sebagai aplikasi untuk memudahkan akuntabilitas. pendanaan publik berkualitas tinggi untuk meningkatkan tata kelola daerah dan membersihkan sektor-sektor unggulan guna mencapai akuntabilitas (Ayu Puji Laksmi Dewi & Mariadi, 2021).

Untuk menggali pengalaman pengguna aplikasi SIMDA di lingkungan Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, penulis melakukan wawancara terhadap salah satu operator sekolah di SMA 2 Palembang baik dari segi manfaat yang dirasakan, hambatan yang dihadapi, serta harapan mereka terhadap pengembangan aplikasi ini di masa depan. Dengan memahami

pengalaman langsung dari pengguna, diharapkan dapat memberikan masukan yang konstruktif untuk meningkatkan kinerja aplikasi SIMDA serta mendukung keberhasilan implementasinya di sekolah-sekolah.

Berdasarkan permasalahan yang sering terjadi di sekolah, sistem aplikasi SIMDA memerlukan waktu yang relatif lama saat penginputan data, karna untuk menginput data, bendahara sekolah harus menyiapkan data barang yang ingin di input. Dalam menginput sebuah data, bendahara sekolah memerlukan waktu yang lama sesuai dengan banyaknya data yang ingin di input. Pada sisi ketepatan waktu, sistem aplikasi ini dinilai kurang efektif dan memakan waktu yang lama. Beberapa operator juga merasa bahwa antarmuka aplikasi SIMDA terlalu rumit dan tidak intuitif. Hal ini menyebabkan waktu yang lebih lama untuk menginput data, melakukan pencatatan, atau menghasilkan laporan. Selain itu, SIMDA mungkin tidak selalu terintegrasi dengan sistem lainnya yang digunakan di sekolah, seperti aplikasi keuangan atau sistem absensi. Akibatnya, operator harus melakukan input data berulang kali di berbagai sistem, yang bisa menyebabkan kesalahan dan ketidakkonsistenan data. Mengingat permasalahan yang disebutkan di atas, memeriksa ulasan pengalaman pengguna sangat penting untuk meningkatkan kualitas sistem aplikasi. Informasi penting dan praktis untuk meningkatkan dan memperluas sistem aplikasi dapat ditemukan dalam ulasan pengguna. Untuk itu, dapat dilakukan evaluasi *User experience (UX)* menggunakan metode *User experience Questionnaire*.

Salah satu kuesioner yang jawabannya dapat digunakan dalam pengujian kegunaan untuk menilai tingkat pengalaman pengguna suatu produk dengan cepat adalah *User experience Questionnaire*, atau UEQ. (Rasio Henim & Perdana Sari, 2020). Pada pendapat lain, metode *User experience Questionnaire* digunakan untuk mengukur efisiensi pengalaman pengguna (Sari et al., 2021). Maka dari itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul Analisis *User experience (UX)* Aplikasi Inventaris Daerah (SIMDA) Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan

Menggunakan Metode *User experience Questionnaire* (UEQ)

1.2. Rumusan Masalah

Bagaimana *User experience* (UX) Aplikasi Inventaris Daerah (SIMDA) Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan Metode *User experience Questionnaire* (UEQ)

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis pengalaman operator sekolah dalam menggunakan sistem aplikasi SIMDA yang memerlukan waktu yang relatif lama saat penginputan data serta menu dan tampilan yang cukup rumit sehingga membuat operator sekolah kesulitan dalam menggunakannya.

1.4. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup dari penelitian ini yaitu hanya menganalisa *User experience* (UX) Aplikasi Inventaris Daerah (SIMDA) Pada Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan yang dilakukan dengan cara memberikan 26 pertanyaan dalam 6 skala metode *User experience Questionnaire* (UEQ) dengan cara memberikan google form ke setiap responden.

1.5. Manfaat Penelitian

Mengetahui pengalaman operator sekolah dalam menggunakan aplikasi inventaris daerah (SIMDA)