



Sistem Indeks Kepuasan Masyarakat Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Berbasis Web

Mey Shinta Kamal¹, Bambang Agus Herlambang².

^{1,2} Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

¹Email : meyshinta.smanena@gmail.com

²Email : Benkherlambang@gmail.com

Abstrak

Abstrak – Perkembangan aplikasi web saat ini yang semakin pesat dengan munculnya, teknologi internet, dan penggunaan web pun sudah menjadi suatu pusat perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, praktisi media masa, akademisi, hingga instansi pemerintahan. Web merupakan fasilitas hypertext yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan multimedia lainnya, diantara data-data tersebut saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem indeks kepuasan masyarakat berbasis web pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. Perancangan system indeks ini menggunakan metode Waterfall. Teknik analisis system dan penggambaran system menggunakan pendekatan analisis berorientasi objek dengan UML (Unified Model Language). Sistem yang dikembangkan berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Aplikasi sistem indeks kepuasan masyarakat berbasis web ini dapat membantu mempermudah perhitungan data indeks kepuasan masyarakat yang akan menjadi bahan penilaian terhadap unsure pelayanan terutama pelayanan administrasi terpadu.

Kata Kunci: *system Indeks, Berbasis Web, Waterfall*

PENDAHULUAN

Perkembangan aplikasi web saat ini yang semakin pesat dengan munculnya, teknologi internet, dan penggunaan web pun sudah menjadi suatu pusat perhatian oleh banyak kalangan, mulai dari pengusaha, praktisi media masa, akademisi, hingga instansi pemerintahan. Web merupakan fasilitas hypertext yang mampu menampilkan data berupa teks, gambar, suara, animasi dan multimedia lainnya, diantara data-data tersebut saling berkaitan dan berhubungan satu dengan yang lainnya (Naisanu, 2014). Pemanfaatan teknologi khususnya pada web diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam penyediaan, pengumpulan data, dan informasi serta dapat dipergunakan untuk menganalisa data dan menunjang kebutuhan pimpinan dalam pengambilan keputusan (Naisanu, 2014).

Saat ini pelayanan yang ada pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga masih terdapat kelemahan pada bagian pelayanan seperti lamanya waktu tunggu untuk legalisasi sertifikat piagam, lamanya waktu penyelesaian permohonan beasiswa miskin jenjang pendidikan, lamanya waktu pengganti ijazah rusak pertama kali yang terkadang belum sesuai dengan Standar Operasional Prosedur, dan kurang detailnya informasi terhadap keluhan masyarakat sehingga belum dapat memenuhi kualitas yang diharapkan masyarakat. Sejauh ini Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga belum memanfaatkan system indeks untuk mengukur Kepuasan Masyarakat. Dengan demikian, maka perlu disusun indeks kepuasan masyarakat sebagai tolok ukur untuk menilai tingkat kualitas pelayanan yang dilaksanakan oleh Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. Untuk memudahkan dan mengatasi masalah tersebut, maka akan dibangun sebuah system indeks berbasis web untuk mengukur dan mengevaluasi kepuasan masyarakat terhadap pelayanan pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga (Naisanu, 2014).

METODE PENELITIAN

Sistem merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan dalam usaha suatu tujuan. Makna informasi adalah hasil pemrosesan data yang diperoleh dari

setiap elemensistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dibutuhkan oleh orang lain untuk menambah pemahaman terhadap fakta yang ada. Manajemen terdiri dari proses atau kegiatan yang dilakukan oleh pengelola perusahaan seperti merencanakan strategi, tujuan, dan arah tindakan, mengorganisasi, memprakarsai mengkoordinir dan mengendalikan operasi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Hidayat, 2019).

Metode penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall. Model waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung atau pemeliharaan. Model SDLC Waterfal biasa disebut juga dengan model sekuensial linier (Sequential Linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle) (Yansyah, 2012).



Gambar 1. Metode Waterfall

Dalam tahapan tersebut, kami melakukan urutan metode waterfall namun hanya sampai tahap implementasi. Dalam hal ini tidak menuntut kemungkinan kedepannya akan dilakukan pengujian baik menurut pengguna awammaupun di uji secara lanjut oleh ahli.

Tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram alir berikut:

1. Objek penelitian

Objek yang dijadikan bahan penelitian dalam penulisan penelitian ini adalah Bagian Data Pegawai pada Dinas Pendidikan Nyalindung (Ula, 2020).

2. Pengumpulan data

Penulis melakukan penelitian dengan mendatangi langsung Dinas Pendidikan UPTD Kecamatan Nyalindung yang menjadi lokasi penelitian guna mendapatkan data-data yang dibutuhkan (Ula, 2020).

Metode pengumpulan informasi yang digunakan adalah:

- a. Observasi, merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung objek yang diteliti di lapangan.
- b. Wawancara, penulis mengumpulkan informasi dengan melakukan tanya jawab kepada Kepala Kantor dan pegawai yang memiliki kewenangan untuk berbagi informasi dan data yang dibutuhkan dalam penyusunan tugas ini.
- c. Dokumentasi, adalah kumpulan informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang diangkat dalam tugas penelitian ini yang tertuang dalam dokumentasi institusi.
- d. Analisa Sistem



- a) Identifikasi Masalah : penulis mengumpulkan masalah yang terdiri dari informasi pegawai dan informasi yang berkaitan dengan sistem yang akan dibentuk dan untuk mengejar masalah yang ada.
- b) studi kelayakan: setelah mengerjakan data-data yang telah terkumpul, penulis melakukan studi kelayakan dengan mengamati proses pengelolaan informasi formulir dari informasi pegawai (Ula, 2020).
- e. Metode Pembangunan Software

Metode pembangunan aplikasi yang diterapkan pada penelitian ini yaitu dengan pengembangan metode waterfall. Metode waterfall ialah model pengembangan sistem informasi yang sistematis serta sekuensial. Tahapan-tahapan dari metode Waterfall tersebut yaitu:

- a) Requirement Analisis : proses dari analisa sistem yang diperlukan oleh pengguna.
- b) System Design: tahapan mengalokasikan kebutuhan- kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara totalitas.
- c) Implementation: Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program ataupun unit program.
- d) Integration & Testing : Pada tahap ini seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi digabungkan ataupun di integrasikan guna setelah itu diuji kesesuaian program dengan kebutuhan.
- e) Operation & Maintenance : Tahap akhir dalam model waterfall. Perangkat lunak yang telah jadi, dijalankan dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemui pada langkah tadinya (Ula, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

- a. Planning (perencanaan)

Dalam tahapan perencanaan ini dilakukan analisis yang didapat berupa identifikasi beberapa kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional meliputi kebutuhan proses-proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dapat dilihat pada tabel seperti berikut:

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

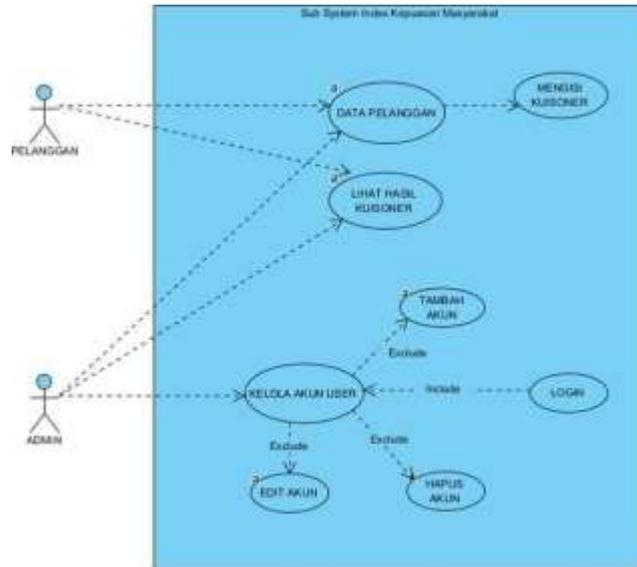
No.	Actor	Keterangan
1.	Pelanggan	Hanya bisa mendaftarkan data diri dan mengisi kuisioner
2.	AdminUser	Login Mengelola Akun User (Tambah, Edit, Hapus) Melihat Hasil Kuisioner

- b. Design (Perancangan)

Dalam membuat perancangan desain ini digunakan alat bantu perancangan sistem yaitu Unified Modeling Language (UML) yang merupakan alat bantu perancangan sistem dengan pendekatan berorientasi objek yang menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem (Arum & Herlambang, 2019). Adapun desain perancangan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram sebagai berikut :

- a) Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem, yang menjelaskan keseluruhan kerja sistem secara garis besar dengan mempresentasikan interaksi antara actor dengan sistem yang dibuat, serta memberikan gambaran fungsi-fungsi yang diberikan kepada user (Naisanu, 2014).

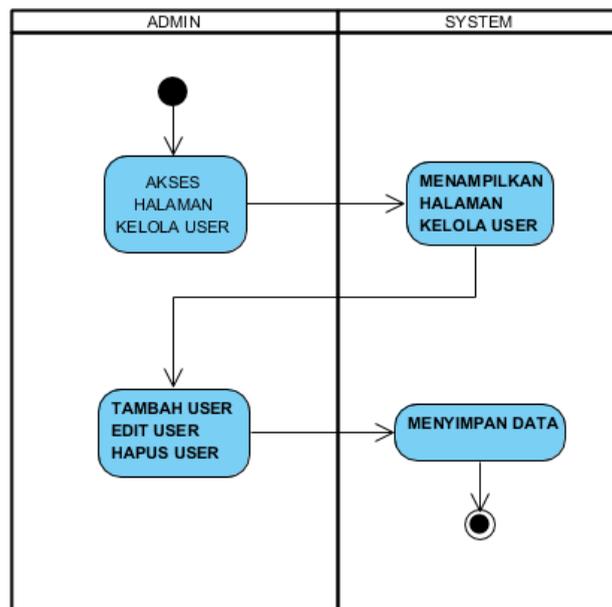


Gambar 2. Use case

Berdasarkan gambar 2 dijelaskan bahwa pelanggan dapat mengisi data diri dan mengisi kuisisioner serta melihat hasil kuisisioner. Sedangkan admin bisa mengakses data pelanggan, hasil kuisisioner, dan bisa mengelola akun user meliputi tambah, edit, dan hapus akun.

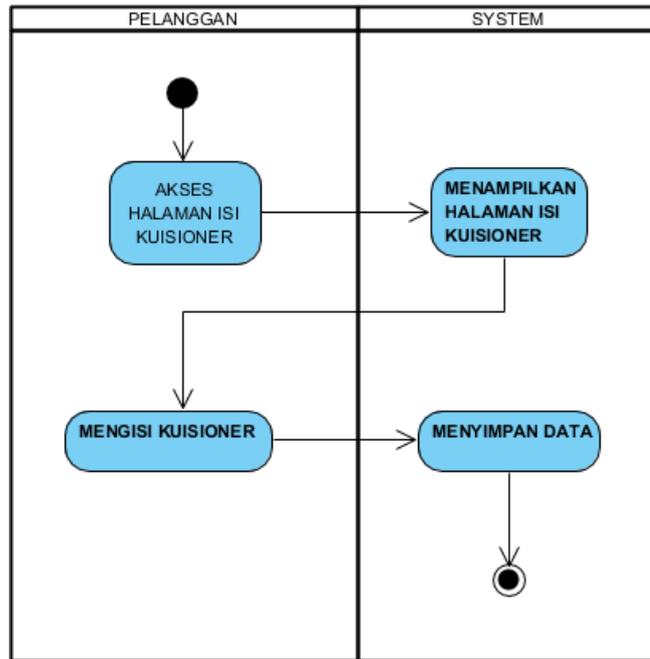
b) Activity Diagram

Activity diagram merupakan pengembangan dari Use Case yang memiliki alur aktivitas. Alur atau aktivitas berupa bisa berupa runtutan menu-menu yang terdapat di dalam sistem tersebut (Naisanu, 2014).



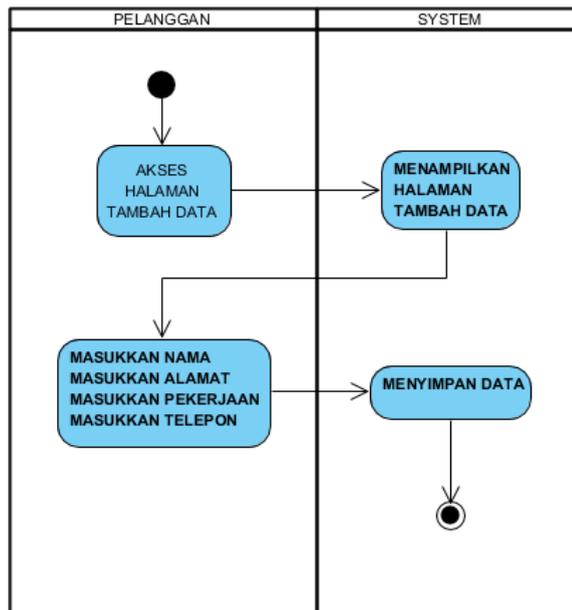
Gambar 3. Activity Diagram Admin

Berdasarkan gambar 3 merupakan activity diagram admin di atas menjelaskan pertama-tama admin akses halaman Kelola user kemudian system akan menampilkan halaman Kelola user, setelah itu admin dapat menambah, edit, dan hapus user kemudian system akan menyimpan data dan proses selesai.



Gambar 4. Activity Diagram Isi Kuisioner

Pada alur diatas dijelaskan bahwa pelanggan dapat akses halaman isi kuisioner terlebih dahulu kemudian system akan menampilkan halaman isi kuisioner dan pelanggan dapat mengisi kuisioner kemudian system akan menyimpan data.

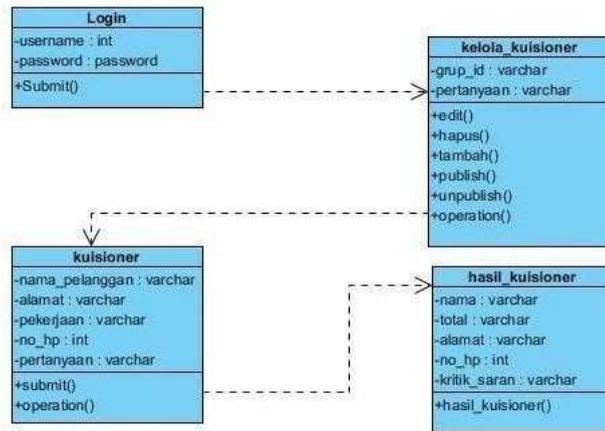


Gambar 5. Activity Diagram Tambah Data

Pada alur ini, Langkah pertama yang harus dilakukan oleh pelanggan adalah pelanggan dapat mengakses halaman tambah data kemudian system akan menampilkan halaman tambah data, setelah itu pelanggan dapat memasukkan nama, alamat, pekerjaan, dan no.telepon kemudian system akan menyimpan data.

c) Class Diagram

Class Diagram merupakan diagram relasi pada database sistem yang digunakan sebagai petunjuk pada database menu saat sistem dijalankan.



Gambar 6. Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki 3 bagian utama yaitu name, attribute, dan operation. kelas-kelas yang ada pada struktur sistem harus dapat melakukan fungsi-fungsi sesuai dengan kebutuhan sistem.

Setelah dapat diimplementasikan dengan baik, pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak tersebut. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui kemampuan perangkat lunak dan menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik, juga dilakukan untuk menentukan keberadaan, kualitas dan kemurnian dari atribut-atribut aplikasi.

c. Rancangan Tabel

Dalam tahapan analisis kebutuhan didapatkan identifikasi beberapa kebutuhan yang dibutuhkan oleh sistem, meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Kebutuhan fungsional meliputi kebutuhan proses-proses apa saja yang nantinya dapat dilakukan oleh sistem. Kebutuhan fungsional dapat dilihat dalam tabel seperti berikut :

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Fungsional

No.	Actor	Keterangan
1.	Pelanggan	Hanya bisa mendaftarkan data diri dan mengisi kuisisioner
2.	AdminUser	<ul style="list-style-type: none"> - Login - Mengelola Akun User (Tambah, Edit, Hapus) - Melihat Hasil Kuisisioner

d. Implementasi

Implementasi interface merupakan bagian dari pengolahan implementasi yang disajikan untuk pengguna sistem (Apriani & Riyadi, 2007). Implementasi sistem ini merupakan hasil perancangan dan desain dari Sistem Indeks Kepuasan yang telah dibuat diatas. Di dalam implementasi sistem ini nantinya juga akan dijelaskan langkah-langkah penggunaan dari tiap-tiap menu yang ada pada Sistem Indeks Kepuasan tersebut.

e. Antar Muka Sistem



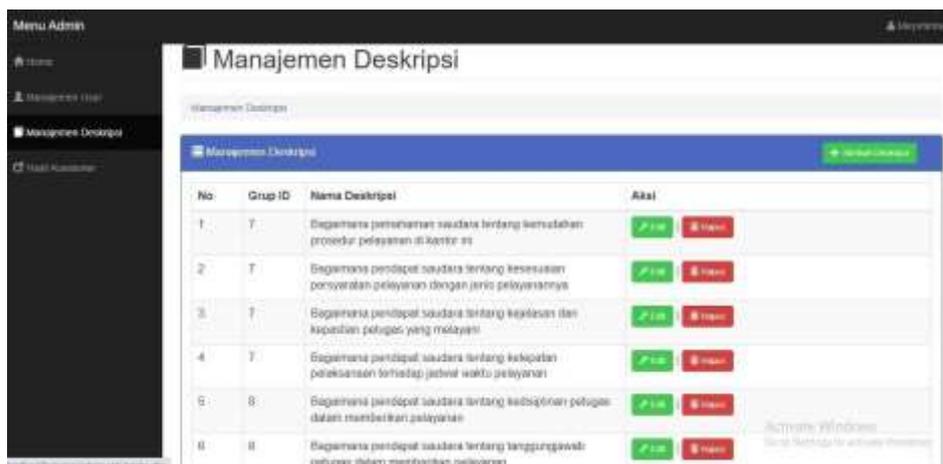
Gambar 7. Tampilan Menu Kuisoner

Tampilan pada gambar 7 merupakan tampilan dari menu kuisoner yang diisi oleh masyarakat. Terdapat data responden yang diisi oleh masyarakat yaitu Nama Pelanggan, Alamat, Pekerjaan, dan Telepon.

No	DESKRIPSI	KUALITAS			
		A (Sangat Baik)	B (Baik)	C (Cukup)	D (Buruk)
1.	Kualitas Prosedur Bagaimana pemahaman saudara tentang keseluruhan prosedur pelayanan di kantor ini? Bagaimana pendapat saudara tentang kesesuaian penyajian pelayanan dengan jenis pelayanannya? Bagaimana pendapat saudara tentang kejelasan dan kejelasan petugas yang melayani?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2.	Kualitas Pelayanan Petugas Bagaimana pendapat saudara tentang ketepatan petugas dalam memberikan pelayanan? Bagaimana pendapat saudara tentang tanggapannya petugas dalam memberikan pelayanan? Bagaimana pendapat saudara tentang kesiapan petugas dalam memberikan pelayanan?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3.	Kualitas Pelayanan Kantor Bagaimana pendapat saudara tentang kesiapan pelayanan di kantor ini? Bagaimana pendapat saudara tentang kondisi untuk mendapatkan pelayanan di kantor ini?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Gambar 8. Tampilan Kuisoner

Tampilan pada gambar 8 terdapat 20 pertanyaan dan komentar/saran. Pertanyaan kuisoner yang dibuat berdasarkan 5 pelayanan. Dari 5 unsur, tiap unsure mempunyai mempunyai satu pertanyaan dengan jawaban yaitu: Sangat Baik, Baik, Cukup, Buruk, dan Sangat Buruk.



Gambar 9. Admin Kelola Kuisoner

Gambar 9 merupakan Kelola kuisoner yang dilakukan oleh admin. Terdapat 20 pertanyaan yang mewakili 5 unsur. Dalam mengelola kuisoner yang dilakukan oleh admin yaitu menambah kuisoner, melakukan edit, dan menghapus kuisoner.

NO	Unsur Pelayanan	DESCRIPTION	JAWABAN A	JAWABAN B	JAWABAN C	JAWABAN D	JAWABAN E
1	Kualitas Proseske	Bagaimana pendapat saudara tentang kelengkapan prosedur pelayanan di kantor ini	5	5	1	0	0
2		Bagaimana pendapat saudara tentang kesesuaian persyaratan pelayanan dengan jenis pelayanannya	3	8	1	0	0
3		Bagaimana pendapat saudara tentang kejelasan dan kapasitas petugas yang melayani	2	5	8	0	0
4	Kualitas Pelayanan Petugas	Bagaimana pendapat saudara tentang kompetensi petugas dalam memberikan pelayanan	2	0	4	0	0
5		Bagaimana pendapat saudara tentang tanggung jawab petugas dalam memberikan pelayanan	2	5	4	1	0
6		Bagaimana pendapat saudara tentang kemampuan petugas dalam melayani pelayanan	2	0	4	0	0
7	Kualitas Pelayanan Kantor	Bagaimana pendapat saudara tentang kecepatan pelayanan kantor ini	2	8	1	0	0
8		Bagaimana Pendapat saudara tentang kualitas untuk memudahkan pelayanan di kantor ini	1	7	2	1	0
9		Bagaimana pendapat saudara tentang kesopanan dan keramahan petugas dalam melayani	1	9	2	0	0
10	Kualitas Jaringan Kantor	Bagaimana pendapat saudara tentang jaringan internet	1	10	1	0	0
11		Bagaimana pendapat saudara tentang jaringan telepon	0	7	4	1	0
12		Bagaimana pendapat saudara tentang jaringan listrik	2	7	2	1	0
13	Kualitas kenyamanan Lingkungan	Bagaimana Pendapat Anda Tentang Kenyamanan Lingkungan di kantor	1	7	4	0	0
14		Bagaimana pendapat anda tentang kecepatan pelaksanaan jadwal di kantor	2	7	2	1	0
15		Bagaimana pendapat anda tentang kebersihan lingkungan di kantor	2	2	2	1	0
Total			28	87	42	7	0

Gambar 10. Tampilan Hasil Kuisisioner

Tampilan 10 merupakan hasil kuisisioner yang nantinya akan dilihat oleh admin. Terdapat Total, Nama Responden, Alamat, Telepon, Tanggal isi Survey, kritik dan Saran.

2. Pembahasan

Tabel 2. Nilai Konversi Mutu Pelayanan

No	Nilai Interval IKM	Nilai Konversi Interval IKM	Mutu Pelayanan	Kinerja Unit Pelayanan
1	1,00 – 1,75	25 – 43,75	D	Buruk
2	1,76 – 2,60	43,76 – 62,50	C	Cukup
3	2,51 – 3,25	62,51 – 81,25	B	Baik
4	3,25 – 4,00	81,26 – 100,00	A	Sangat Baik

Dalam System Indeks Kepuasan Masyarakat Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Berbasis Web, metode waterfall berhasil diterapkan. Terdapat use case diagram, activity diagram, dan class diagram yang dihasilkan dari tahapan design (perancangan). Dalam use case memuat 2 actor dan 3 case. Hasil implementasi menghasilkan setidaknya 2 user interface. Penggunaan desain dengan menggunakan model Unifield Modeling Language (UML) salah satunya diterapkan pada penelitian yang dilakukan oleh (Husnan & Herlambang, 2019) dan menghasilkan Sistem Informasi Kepegawaian Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kabupaten Pati.

Dari tabel di atas menunjukkan nilai persepsi 1 dengan nilai interval IKM 1,00-1,75 kemudian nilai dikonversikan ke interval IKM yaitu 25-43,75 dengan mutu pelayanannya D, maka kinerja dari unit pelayanan tidak baik. Kedua nilai persepsi 2 dengan nilai interval IKM 1,76-2,50 kemudian nilai dikonversikan ke interval IKM yaitu 43,76-62,50 dengan mutu pelayanannya C, maka kinerja dari unit pelayanan kurang baik. Ketiga nilai persepsi 3 dengan nilai interval IKM 2,51-3,25 kemudian nilai dikonversikan ke interval IKM yaitu 62,51-81,25 dengan mutu pelayanannya B, maka kinerja dari unit pelayanan baik. Yang terakhir yaitu nilai persepsi 4 dengan nilai interval IKM 3,26-4,00 kemudian nilai dikonversikan ke interval IKM yaitu 81,26-100,00 dengan mutu pelayanannya A, maka kinerja dari unit pelayanan sangat baik. (Naisanu, T. 2014).

Pada penelitian ini IKM dihitung berdasarkan pedoman penyusunan IKM instansi pemerintah melalui keputusan menteri pendayaguna aparatur negara. Perhitungan dilakukan menggunakan nilai rata-rata tertimbang pada tiap-tiap unsur pelayanan yang dikaji dari 15 unsur tersebut. Tiap unsur mempunyai

penimbang yang sama dengan persamaan:

$$\text{Jumlah bobot nilai rata – rata tertimbang} = \frac{\text{jumlah bobot}}{\text{jumlah unsur}} = \frac{1}{15} = 0,066$$

Jumlah unsur 15 Untuk mendapat nilai IKM unit pelayanan digunakan pendekatan nilai rata-rata tertimbang dengan persamaan berikut :

$$IKM = \frac{\text{Total dari nilai persepsi unsur}}{\text{Total unsur yang terisi}} \times \text{Nilai Penimbang}$$

Selanjutnya untuk memudahkan interpretasi terhadap penilaian IKM yaitu antara 0-100 maka hasil penilaian tersebut di atas dikonversikan dengan nilai dasar 25, dengan persamaan: $IKM \text{ Unit pelayanan} \times 25$ (Naisanu, T. 2014).

Penentuan hasil perhitungan IKM yaitu: jumlah nilai dari setiap unit pelayanan didapat dari jumlah nilai rata-rata setiap unsur pelayanan. Sedangkan nilai indeks gabungan untuk setiap unit pelayanan, merupakan jumlah nilai rata-rata dari setiap unsur pelayanan kemudian dikalikan dengan nilai penimbang yang sama, yaitu 0,071. Berikut ini merupakan contoh penentuan IKM: Diketahuinya nilai rata-rata unsur dari tiap unit pelayanan (Naisanu, T. 2014). Dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Tampilan Hasil Kuisisioner

No	Unsur Pelayanan	Nilai Unsur Pelayanan
1	Kualitas Pelayanan	3.20
2	Kualitas	3.10
3	Kualitas Jaringan Telfon	2.90
4	Kualitas Layanan Internet	2.76
5	Tarif Untuk Setiap Layanan	2.70
	Nilai Dasar Nilai Indeks	25
	Mutu Layanan	3,125
		B

maka untuk mengetahui nilai indeks unit pelayanan dihitung dengan cara sebagai berikut: $(3,20 \times 0,066) + (3,10 \times 0,066) + (2,90 \times 0,066) + (2,76 \times 0,066) + (2,70 \times 0,066) = \text{Nilai indeks adalah } 0,9675$

Dengan demikian nilai indeks unit pelayanan hasilnya dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Nilai IKM setelah dikonversi = Nilai Indeks x Nilai Dasar = $3,125 \times 25 = 78,175$
- Mutu pelayanan B.
- Kinerja unit pelayanan Baik.

3. Pengujian Sistem

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode Black Box dan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada masyarakat yang mendapat pelayanan, untuk diuji hasil dari aplikasi sudah membantu masyarakat dalam menyampaikan kepuasan terhadap pelayanan yang dilaksanakan oleh Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Jepara. Metode Black Box berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, Black Box testing cenderung untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antar muka, kesalahan performansi dan kesalahan ini sialisasi dan terminasi (Naisanu, 2014).

Tabel 4. Hasil Pengujian Validasi

No	Kasus Uji	Form	Hasil
1.	Lihat Hasil Kuisisioner	Form Lihat Hasil Kuisisioner	Valid
2.	Pelanggan	Pelanggan dapat melakukan pengisian dataValid pelanggandan mengisi kuisisioner	
3.	Kelola Akun User	Form Tambah Akun User Form Edit Akun User Form Hapus Akun User	Valid

Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh admin pada table 2 dapat dilihat bahwa fungsi Lihat Hasil Kuisisioner, Pelanggan, dan Kelola Akun User dari aplikasi dapat berjalan dengan baik. Pengujian manfaat aplikasi ini dilaksanakan dengan memberikan pertanyaan kepada masyarakat yang mendapatkan pelayanan pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Jepara. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini membantu masyarakat dalam memberikan penilaian atas layanan yang diberikan Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Jepara. Dengan menentukan beberapa pilihan yang ada pada aplikasi yaitu kegunaan dari aplikasi, tampilan, kemudahan, dan hasil dari aplikasi, pertanyaan diberikan kepada 5 responden. Hasil jawaban responden dapat dilihat pada Tabel 3.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga, penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Perancangan Sistem Indeks Kepuasan Masyarakat Berbasis Web pada Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga dapat diterapkan untuk membantu Kantor Dinas Pendidikan dalam mengukur Indeks Kepuasan Masyarakat.
2. Pembuatan dari website sistem indeks kepuasan masyarakat menggunakan pendekatan analisis berorientasi objek dengan UML (Unified Model Language). Sistem yang dikembangkan berbasis web dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan desain perancangan database.

SARAN

Berdasarkan pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga yang dapat penulis sampaikan sebagai berikut :

1. Sistem Indeks kepuasan Masyarakat Berbasis Web ini masih perlu dikembangkan mengikuti kebutuhan yang terkait.
2. Sistem Indeks Kepuasan Masyarakat Berbasis Web ini dapat dikembangkan untuk memfasilitasi kebutuhan pelayanan di lingkup Dinas Pemndidikan Pemuda dan Olahraga.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pembimbing lapangan dan staff di Kantor Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga yang memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian dan membantu memberikan data- data dan informasi yang diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Apriani, V., & Riyadi, S. (2007). Sistem Informasi Manajemen Zakat Infaq Dan Sedekah Pada Lazis NurulIman Berbasis Web. 1–4.

- Arum, A. S. dan, & Herlambang, B. A. (2019). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AGENDA BULANAN KARYAWAN BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: BADAN PUSAT STATISTIKKABUPATEN BATANG). 4(Sens 4), 61–68.
- Hidayat, A. (2019). Membangun Website SMA PGRI Gunung Raya Ranau Menggunakan PHP DAN MYSQL.
Jurnal Teknik Informatika Mahakarya, 2(2), 41–52.
- Naisanu, T. (2014). Perancangan Sistem Informasi Indeks Kepuasan Masyarakat Berbasis Web (Studi Kasus : Kantor Pertanahan Kota Salatiga) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Oktober 2014 Perancangan Sistem Informasi I (Issue 682010083) [UniversitasKristenSatyaWacana].
https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/14658/2/T1_682010083_Full text.pdf
- Ula, S. F. (2020). Sistem Informasi Kepegawaian Dinas Pendidikan menggunakan Metode Waterfall. Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST), 05(21), 403–411.
- Yansyah, A. (2012). Analisis Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Pada Kantor Unit Pelaksana Teknis Dinas Pendidikan Kecamatan Gunung Alip Kabupaten Tanggamus Berbasis Website. 2012.
- Husnan, H. A., & Herlambang, B. A. (2019). Sistem Informasi Geografis Kependudukan Kabupaten Pati Dinas Kependudukan Dan Pencatatan Sipil. Sens 4, 4(Sens 4), 152–16