

PENGARUH KUALITAS INFORMASI TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA SIMPORA PADA POPDA

Oleh,

Artanti Wahyu Widi Astuti¹, Gustiana Mega Anggita¹

¹Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang

Email: artantiwahyu21@students.unnes.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi mengharuskan bidang keolahragaan DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah untuk menciptakan aplikasi berbasis web bernama SIMPORA. Penemuan baru ini harus dievaluasi dari segala aspek termasuk kualitas informasi yang diberikan. Penelitian ini bertujuan untuk mencari tau pengaruh kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna Sistem Informasi Manajemen Pembinaan Olahraga (SIMPORA) pada acara Pekan Olahraga Pelajar Daerah (POPDA) di Kabupaten Brebes tahun 2023. Kualitas informasi dipahami sebagai salah satu dimensi yang mempengaruhi kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna merupakan hal penting yang harus diperhatikan karena berkaitan dengan baik tidaknya sebuah sistem informasi berjalan. Metode penelitian yang diterapkan adalah survei menggunakan kuesioner. Responden dalam penelitian ini terdiri dari pelatih, official, atau siapapun yang tergabung dalam POPDA Kabupaten Brebes 2023 yang menggunakan SIMPORA untuk keperluan administrasi dan berjumlah 32 orang. Hasil penelitian menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara kualitas informasi yang disediakan oleh SIMPORA dengan tingkat kepuasan pengguna pada acara POPDA Kabupaten Brebes tahun 2023. Temuan ini menegaskan bahwa pengguna merasa informasi yang mereka terima jelas, akurat, tepat waktu, dan memadai serta cenderung puas dengan layanan SIMPORA. Implikasi dari penelitian ini menyoroti pentingnya peningkatan kualitas informasi dalam SIMPORA. Temuan ini juga dapat menjadi landasan bagi penelitian lebih lanjut dalam rangka pengembangan sistem informasi serupa di wilayah lain.

Kata Kunci: Kualitas Informasi, Kepuasan Pengguna, dan POPDA

A. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang cepat mendorong lembaga-lembaga untuk memahami dan mengikuti perubahan yang terjadi. Jika perkembangan zaman ini tidak diikuti dan disesuaikan, maka dapat berdampak pada sebuah kinerja, termasuk perkembangan dalam teknologi informasi (Ngobe & Kakate, 2020). Teknologi informasi adalah alat yang digunakan untuk mengelola data, memproses informasi, dan menghasilkan hasil yang berkualitas (Naibaho, 2017). Penggunaan teknologi informasi tidak hanya mempermudah pekerjaan tetapi juga memberikan manfaat positif, terutama dalam sektor manajemen olahraga.

Lembaga pemerintahan, seperti Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata (DISPORAPAR) Provinsi Jawa Tengah, turut serta dalam mengadopsi teknologi informasi dengan membangun Sistem Informasi Manajemen Pembinaan Olahraga (SIMPORA). Sistem ini merupakan sistem administrasi keolahragaan yang dikembangkan oleh bidag keolahragaan dari Disporapar Provinsi Jawa Tengah. SIMPORA digunakan untuk mengelola administrasi event keolahragaan, seperti pendataan atlet dan koordinasi event olahraga yaitu POPDA Kabupaten Brebes. Namun, dari sekian banyak faktor, terdapat hal penting yang harus diperhatikan yaitu tingkat kepuasan pengguna setelah penerapan sistem informasi (Subiyakto et al., 2016). Kepuasan pengguna adalah faktor utama yang harus diperhatikan karena dapat menentukan keberhasilan suatu sistem informasi. Tingkat kepuasan pengguna adalah terpenuhinya keinginan dan kebutuhan pengguna selama menggunakan sistem informasi tersebut, jadi kepuasan ini merupakan suatu hal yang sangat penting dan harus diperhatikan karena mempengaruhi baik atau tidaknya sebuah sistem digunakan (Kristy & Kusuma, 2018).

Evaluasi terhadap kepuasan pengguna memberikan umpan balik yang penting untuk pengembangan sistem informasi yang lebih baik. Meskipun saat ini SIMPORA memberikan kemudahan administrasi dalam setiap event pertandingan, namun belum ada evaluasi yang menyeluruh terhadap tingkat kepuasannya. Beberapa masalah juga ditemui dalam penggunaan SIMPORA, seperti kompleksitas pengisian data dan masalah teknis lainnya. Masalah-masalah seperti ini bisa saja terjadi akibat SIMPORA yang belum pernah dievaluasi dari segi faktor kepuasan penggunanya. Padahal faktor kepuasan pengguna harus diperhatikan karena jika pengguna merasa puas maka sistem yang digunakan pasti sudah sesuai harapan penggunanya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna SIMPORA pada acara POPDA Kabupaten Brebes. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan masukan dan evaluasi bagi DISPORAPAR Provinsi Jawa Tengah dalam pengembangan SIMPORA agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna dan keberhasilan sistem informasi tersebut.

B. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dan menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan model penelitian yang berlandaskan pada

filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Data yang diperoleh dari hasil penelitian kuantitatif biasanya berbentuk angka (Hollstein et al., 2020). Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, perlu diketahui variabel yang akan digunakan. Terdapat 2 variabel dalam penelitian ini yaitu kualitas informasi sebagai variabel bebas dan kepuasan pengguna sebagai variabel terikat. Teknik pengambilan sampel yang digunakan ada purposive sampling dimana peneliti akan memilih responden yang diisyaratkan (Firmansyah & Dede, 2022). Subyek dalam penelitian ini adalah 32 orang yang terdiri dari official, pelatih, atau penanggungjawab setiap kontingen yang menggunakan SIMPORA pada POPDA Kabupaten Brebes Tahun 2023.

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk memperoleh hingga menginterpretasikan informasi yang diperoleh dari responden (Agustina, 2017). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Butir pertanyaan dalam penelitian ini berasal dari penelitian (Irsan, 2014) dan (Doll & Torkzadeh, 1988) sehingga sudah teruji validitas dan reliabilitasnya. Pilihan jawaban dalam setiap pertanyaan pada kuesioner yang disusun menggunakan 5 skala likert dengan nilai 1=Sangat Tidak Setuju, 2=Tidak Setuju, 3=Netral, 4=Setuju dan 5=Sangat Setuju. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, uji linearitas, uji heteroskedastisitas, dan analisis regresi linear sederhana.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Hasil data yang diperoleh berasal dari 32 responden yang telah mengisi 39 pertanyaan, terdiri dari 27 pertanyaan mengenai kualitas informasi dan 12 pertanyaan mengenai kepuasan pengguna. Hasil penelitian berasal dari 3 indikator variabel kualitas informasi dan 5 variabel kepuasan pengguna.

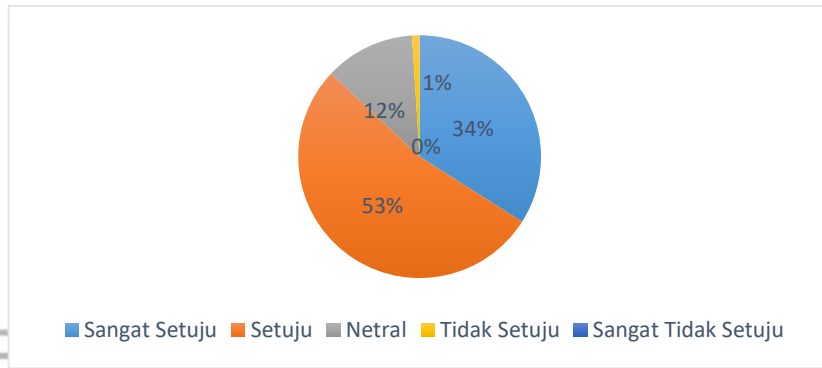
a. Hasil Statistik Deskriptif

Tabel 1
Hasil Statistik Deskriptif

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Kualitas Informasi	32	89	135	113.78	14.004
Kepuasan Pengguna	32	43	60	50.75	5.657
Valid N	32				

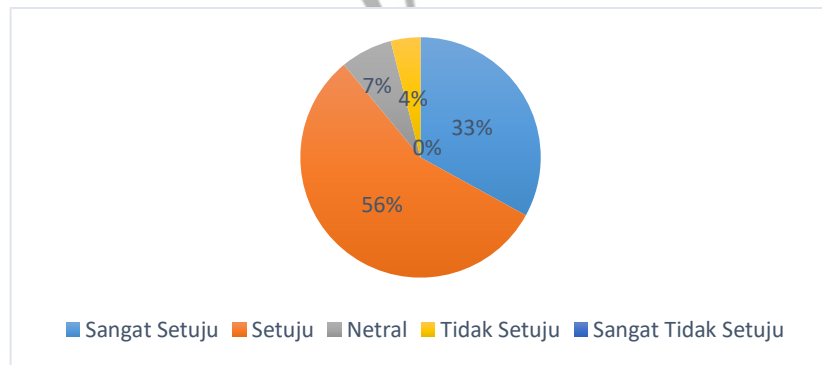
Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa hasil rata-rata variabel kualitas informasi adalah 113.78 sedangkan hasil rata-rata variabel kepuasan pengguna adalah 50.75.

b. Deskripsi Data Variabel Kualitas Informasi



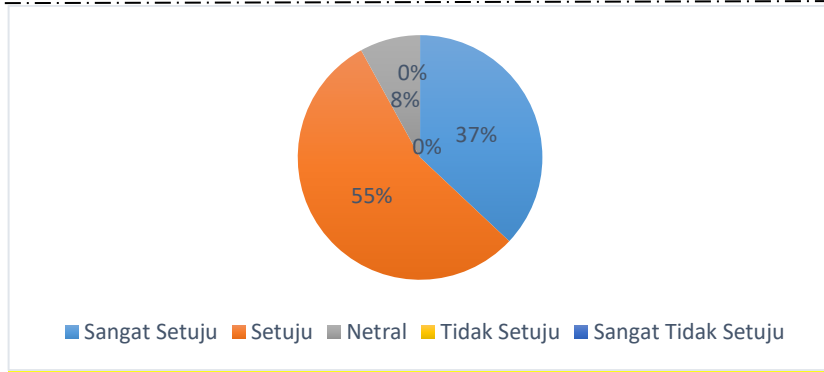
Gambar 1. Hasil Indikator *Time Dimension*

Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Time Dimension* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 53%. Selanjutnya, disusul 34% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, 12% responden memberikan jawaban netral, dan 1% responden memberikan jawaban tidak setuju.



Gambar 2. Hasil Indikator *Content Dimension*

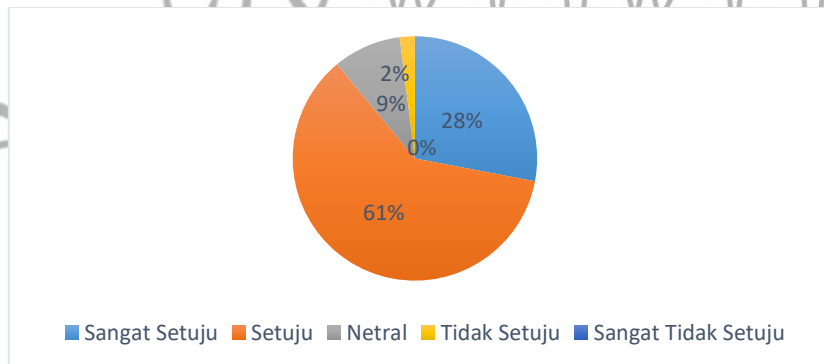
Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Content Dimension* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 56% responden. Selanjutnya, disusul 33% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, 7% responden memberikan jawaban netral, dan 4% responden memberikan jawaban tidak setuju.



Gambar 3. Hasil Indikator *Form Dimension*

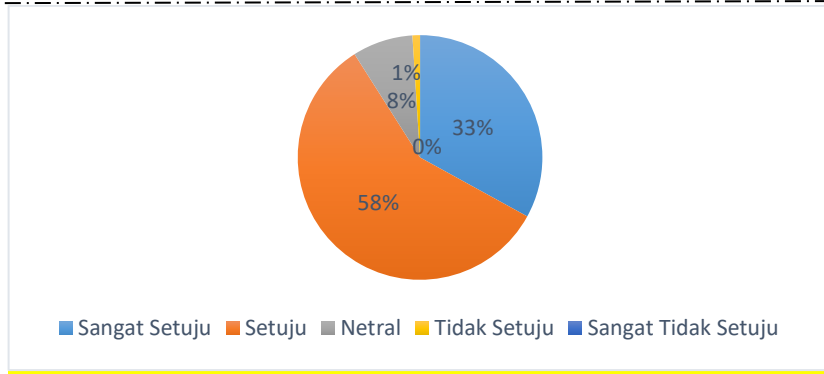
Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Form Dimension* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 55% responden. Selanjutnya, disusul 37% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, dan 8% responden memberikan jawaban netral.

c. Deskripsi Data Hasil Variabel Kepuasan Pengguna



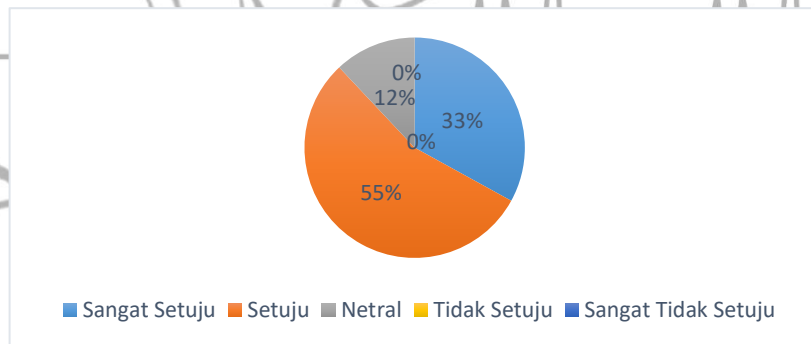
Gambar 4. Hasil Indikator *Accuracy*

Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Accuracy* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 61% responden. Selanjutnya, disusul 28% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, 9% responden memberikan jawaban netral, dan 2% responden memberikan jawaban tidak setuju.



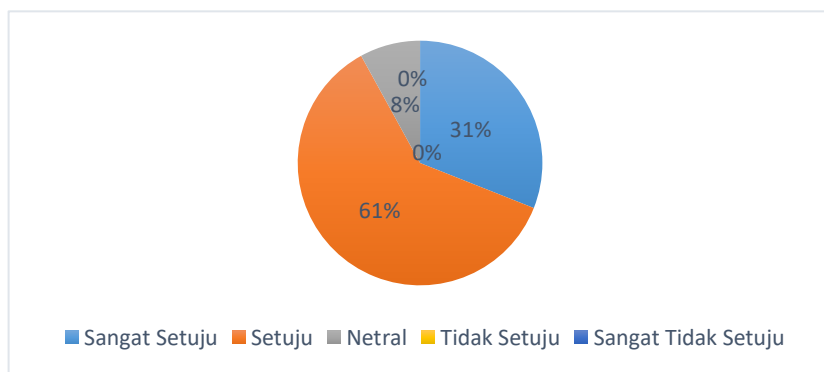
Gambar 5. Hasil Indikator *Content*

Gambar menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Content* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 58% responden. Selanjutnya, disusul 33% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, 8% responden memberikan jawaban netral, dan 1% responden memberikan jawaban tidak setuju.



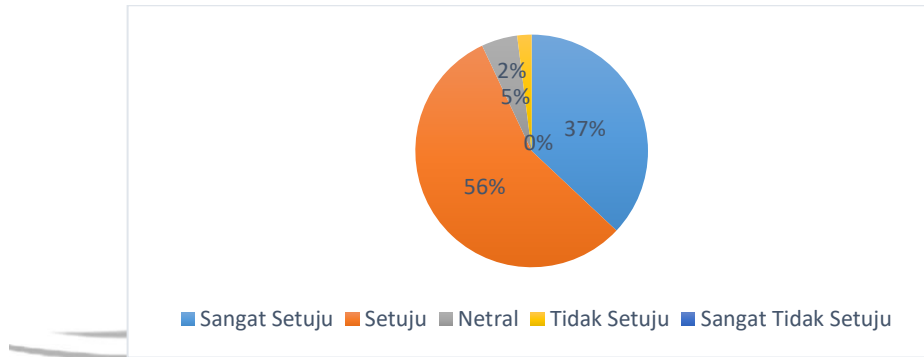
Gambar 6. Hasil Indikator *Ease of Use*

Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Ease of Use* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 55% responden. Selanjutnya, disusul 33% responden yang memberikan jawaban sangat setuju dan 12% responden memberikan jawaban netral.



Gambar 7. Hasil Indikator *Format*

Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Format* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 61% responden. Selanjutnya, disusul 31% responden yang memberikan jawaban sangat setuju dan 8% responden memberikan jawaban netral.



Gambar 8. Hasil Indikator *Timeliness*

Gambar diatas menunjukkan bahwa pilihan terbanyak yang diberikan responden pada variabel kualitas informasi indikator *Timeliness* adalah “setuju” dengan skor 4 sebanyak 56% responden. Selanjutnya, disusul 37% responden yang memberikan jawaban sangat setuju, 5% responden memberikan jawaban netral, dan 2% responden memberikan jawaban tidak setuju.

2. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil analisis yang telah dilakukan dalam penelitian ini, dapat dijelaskan bahwa kualitas informasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan pengguna. Hal ini semakin diperkuat dengan layanan yang diberikan oleh SIMPORA untuk mengurus administrasi data atlet dalam kegiatan POPDA Kabupaten Brebes Tahun 2023. Kejadian ini tentunya membuat pengguna merasa terbantu sehingga menimbulkan rasa kepuasan dari dalam dirinya. Hasil ini didukung juga dalam penelitian yang dikemukakan oleh (Vicramaditya, 2021) yang menyatakan kualitas informasi berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Kepuasan pengguna memiliki dampak yang penting dalam berbagai konteks, baik itu dalam bisnis, layanan publik, maupun dalam interaksi sosial. Ketika pengguna merasa puas dengan layanan atau produk yang mereka terima, maka akan menghasilkan dampak yang positif dan meningkatkan loyalitas pengguna. Pengguna yang puas dengan layanan yang diberikan memungkinkan untuk kembali menggunakan layanan atau produk yang sama dengan yang sebelumnya.

Kualitas informasi mencerminkan sifat-sifat yang melekat pada sistem tersebut. Hal ini juga merujuk pada kualitas informasi yang didefinisikan sebagai *perceived ease of use* yang merupakan tingkatan seberapa besar teknologi komputer yang berkembang saat ini dirasakan relatif lebih mudah untuk dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan begitu pengguna akan terbantu dan merasa sistem tersebut mudah digunakan, sehingga mereka tidak akan memerlukan usaha yang besar untuk menggunakannya, serta akan memberi mereka lebih banyak waktu untuk fokus pada tugas lain yang mungkin bisa meningkatkan kinerja mereka secara keseluruhan. Dengan kata lain, sistem informasi yang berkualitas dan memenuhi kebutuhan akan memuaskan pengguna dan meningkatkan kinerja mereka serta organisasi secara keseluruhan (Sigalingging & Permatasari, 2021).

Kualitas informasi erat kaitannya dengan kepuasan pengguna, dimana kepuasan pengguna sistem informasi ini akan terpenuhi dikarenakan kualitas informasi yang diberikan sesuai dengan keinginan penggunanya. Akibatnya, pengguna akan terus menggunakan sistem informasi tersebut dalam hal ini SIMPORA. Semakin tinggi kualitas informasi yang dihasilkan suatu sistem informasi, maka tingkat kepuasan penggunanya juga akan semakin tinggi. Tanpa adanya kualitas informasi yang baik, maka akan menyebabkan ketidakpuasan pengguna yang mengoperasikannya. Dalam hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti, sistem informasi yang dihasilkan dirasa sudah cukup berjalan dengan baik. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Tulodo & Solichin, 2019), salah satu faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna adalah kualitas informasi, karena kualitas informasi menentukan baik atau buruknya penyajian data yang dibutuhkan oleh pengguna. Penelitian lain yang meneliti tentang pengaruh kualitas informasi terhadap kepuasan pengguna juga dilakukan oleh (Negara & Pratomo, 2019). Dalam penelitian tersebut, kualitas informasi berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Apabila kualitas informasi yang diberikan dalam sebuah aplikasi berbasis website disajikan semakin baik, maka akan mempengaruhi kepuasan pengguna sistem dan pastinya semakin meningkat.

Interpretasi hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa banyaknya pengguna yang cukup puas (mayoritas) dan puas pada kinerja SIMPORA walaupun sebagian kecil dari pengguna menilai bahwa SIMPORA masih belum memenuhi kepuasan dari pengguna. Hasil tersebut sejalan dengan item-item yang digunakan untuk mengukur

kepuasan pengguna sebuah sistem informasi yaitu informasi yang tersedia sudah akurat, terbaru, dihasilkan tepat waktu serta memenuhi kebutuhan penggunanya. Oleh karena itu, dengan banyaknya responden yang merasa cukup puas dan puas, maka SIMPORA telah menghasilkan informasi atau data yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Dalam event olahraga seperti POPDA, kualitas informasi memiliki peran krusial yang mempengaruhi berbagai aspek acara tersebut.

Informasi yang akurat dan tepat waktu diperlukan untuk pengambilan keputusan yang tepat, baik bagi peserta, pelatih, maupun pihak penyelenggara atau panitia. Contohnya, SIMPORA bisa memberikan fasilitas untuk pendaftaran event keolahragaan dengan mudah, menyimpan data tersebut di dalam sistem sehingga bisa diakses ketika dibutuhkan kapan saja, memberikan informasi terkait jadwal dan hasil pertandingan, hingga mencetak sertifikat kejuaraan secara *online*. Bagi penggemar olahraga, informasi yang berkualitas akan meningkatkan keterlibatan mereka dalam acara olahraga yang diselenggarakan karena mereka akan merasa terbantu dengan informasi yang disajikan didalam SIMPORA. Dengan banyaknya manfaat yang telah dihasilkan SIMPORA, maka dari itu SIMPORA telah bekerja dengan baik sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, kemajuan teknologi dalam bidang olahraga ini tentunya harus selalu dijaga dan selalu dilakukan pembaharuan yang lebih baik agar SIMPORA bisa memberikan layanan yang semakin baik dalam bidang olahraga.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kualitas informasi berpengaruh signifikan dan positif terhadap kepuasan pengguna SIMPORA pada POPDA Kabupaten Brebes Tahun 2023. Artinya, semakin baik kualitas informasi yang diterapkan maka kepuasan pengguna juga akan semakin meningkat.

Daftar Pustaka

- Agustina, N. (2017). Mengukur Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik pada SMP Uswatun Hasanah Jakarta. *Paradigma*, 19(1), 61–68. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/paradigma/article/download/1540/1310>
- Doll, W. J., & Torkzadeh, G. (1988). The Measurement of End-User Computing Satisfaction. *MIS Quarterly*, 12(2), 259–274. <https://doi.org/10.2307/248851>
- Firmansyah, D., & Dede. (2022). Teknik Pengambilan Sampel Umum dalam Metodologi Penelitian: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik (JIPH)*, 1(2), 85–114. <https://doi.org/10.55927/jiph.v1i2.937>

- Hollstein, B., Greshoff, R., Schimank, U., & Weiß, A. (2020). *Soziologie – Sociology in the German-Speaking World Special Issue Soziologische Revue 2020*.
- Irsan B. A. B., & Penelitian, M. (n.d.). *Irsan Nur Hasyim, 2014 Pengaruh Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Universitas Pendidikan Indonesia / repository.upi.edu / perpustakaan.upi.edu. X*.
- Kristy, R. D., & Kusuma, W. A. (2018). Analisis Tingkat Kepuasan Dan Tingkat Kepentingan Penerapan Sistem Informasi Universitas Muhammadiyah Malang. *Teknika: Engineering and Sains Journal*, 2(1), 17. <https://doi.org/10.51804/tesj.v2i1.223.17-24>
- Naibaho, R. S. (2017). *Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan. April*, 1–12.
- Negara, V. P., & Pratomo, D. (2019). Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi Dan Kualitas Layanan Her Registrasi Igracias Terhadap Kepuasan Pengguna. *JAF- Journal of Accounting and Finance*, 1(01), 33. <https://doi.org/10.25124/jaf.v1i01.903>
- Ngobe, & Kakate, E. (2020). Information Technology: A Sustainable Competitive Advantage Trend in Nigerian Oil and Gas Industry. *International Journal of Business & Law Research*, 8(3), 100–108. www.seahipaj.org
- Sigalingging, E. D., & Permatasari, D. I. (2021). Pengaruh Kualitas Sistem Dan Kualitas Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Enterprise Resource Planning-System Application and Product in Data Processing (Erp-Sap) Dengan Perceived Usefulness Sebagai Variabelmoderating Pada Pelindo I (Persero) Sumatera. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, 12(01), 1046–1057. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/view/30324%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/S1ak/article/viewFile/30324/18162>
- Subiyakto, A., Ahlan, A. R., Kartiwi, M., Putra, S. J., & Durachman, Y. (2016). The user satisfaction perspectives of the information system projects. *Indonesian Journal of Electrical Engineering and Computer Science*, 4(1), 215–223. <https://doi.org/10.11591/ijeecs.v4.i1.pp215-223>
- Tulodo, B. A. R., & Solichin, A. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi Kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk.). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia (JRMSI)*, 10(1), 25–43.
- Vicramaditya, P. B. (2021). Pengaruh E-Service Quality, Kualitas Informasi dan Perceived Value terhadap Loyalitas Pelanggan melalui Kepuasan Pelanggan Grabbike. *Journal of Business and Banking*, 10(2), 325. <https://doi.org/10.14414/jbb.v10i2.2379>