

Evaluasi Smile dalam Pengelolaan Data dan Informasi

by Nurul Ifkah Lolona Silalahi

Submission date: 05-Jul-2024 10:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2412682536

File name: JUSIIK_VOL_2_NO_3_AGUSTUS_2024_Hal_99-109.docx (74.74K)

Word count: 2725

Character count: 17131

Evaluasi Smile dalam Pengelolaan Data dan Informasi (Studi Kasus BPJS Ketenagakerjaan Cab.Tanjung Morawa)

Nurul Ifkah Lolona Silalahi, Raissa Amanda Putri

Sains Dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan,
Indonesia

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang,
Sumatera Utara 20371

Abstract. Evaluation of SMILE in Data and Information Management (Case Study of BPJS Employment, Tanjung Morawa Branch) Using the User Compatibility Method. Effective data and information management in financial institutions such as BPJS Employment requires an application system that meets user needs. This research aims to evaluate SMILE at the Tanjung Morawa BPJS Employment Branch using the User Compatibility method, which assesses the extent to which the application meets the user's needs, abilities and expectations. This research method involves a survey of SMILE users at BPJS Employment Tanjung Morawa Branch, taking into account aspects of usability, efficiency and user satisfaction. Data was collected through questionnaires, interviews and direct observation of smile users. The evaluation results show that SMILE at BPJS Employment Tanjung Morawa Branch has a high level of compatibility with users. The research results show that all EUCS independent variables (indicators), consisting of Content (Content), Format (report), Accuracy (accuracy), Timeliness (speed of presentation), Ease of Use (easy to use), which have a significant relationship with user satisfaction SMILE. Users find this application easy to use, improves work efficiency, and meets their expectations regarding data and information management. However, several recommendations for improvement were also put forward, including increased training for users, improved integration with other systems, and improved data security. This study makes an important contribution to further understanding the extent to which SMILE meets user needs in internal environments. The evaluation results and recommendations produced can serve as guidelines for developing and improving smile in the future.

Keywords: Evaluation, SMILE, Data and Information Management, User Compatibility, EUCS, BPJS Employment, Efficiency, User Satisfaction, Tanjung Morawa Branch.

Abstrak. Evaluasi SMILE dalam Pengelolaan Data dan Informasi (Studi Kasus BPJS Ketenagakerjaan Cabang Tanjung Morawa) Menggunakan Metode User Compatibility Pengelolaan data dan informasi yang efektif dalam lembaga keuangan seperti BPJS Ketenagakerjaan membutuhkan sistem aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi SMILE di Cabang Tanjung Morawa BPJS Ketenagakerjaan dengan menggunakan metode User Compatibility, yang menilai sejauh mana aplikasi tersebut sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, dan ekspektasi pengguna. Metode penelitian ini melibatkan survei pengguna SMILE di BPJS Ketenagakerjaan Cabang Tanjung Morawa, dengan mempertimbangkan aspek-usability, efisiensi, dan kepuasan pengguna. Data dikumpulkan melalui kuesioner, wawancara, dan observasi langsung terhadap pengguna smile. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa SMILE di BPJS Ketenagakerjaan Cabang Tanjung Morawa memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi dengan pengguna. Hasil penelitian menunjukkan seluruh variabel independen (indikator) EUCS, terdiri atas Content (Isi), Format (laporan), Accuracy (ketepatan), Timeliness (kecepatan waktu penyajian), Ease of Use (mudah digunakan), yang memiliki hubungan signifikan dengan kepuasan pengguna SMILE. Pengguna merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan, meningkatkan efisiensi kerja, dan memenuhi ekspektasi mereka terkait pengelolaan data dan informasi. Namun, beberapa rekomendasi perbaikan juga diajukan, termasuk peningkatan pelatihan bagi pengguna, peningkatan integrasi dengan sistem lain, dan perbaikan keamanan data. Studi ini memberikan kontribusi penting dalam pemahaman lebih lanjut tentang sejauh mana SMILE sesuai dengan kebutuhan pengguna di lingkungan internal. Hasil evaluasi dan rekomendasi yang dihasilkan dapat menjadi pedoman bagi pengembangan dan perbaikan smile di masa mendatang.

Kata kunci: Evaluasi, SMILE, Pengelolaan Data dan Informasi, User Compatibility, EUCS, BPJS Ketenagakerjaan, Efisiensi, Kepuasan Pengguna, Cabang Tanjung Morawa.

Received: Juni 20, 2024; Accepted: Juli 05, 2024; Published: Agustus 30, 2024

* Nurul Ifkah Lolona Silalahi

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari membuat semua aktivitas membutuhkan perangkat yang mendukung keberlangsungan proses kerja khususnya di berbagai instansi. Seperti halnya pekerjaan yang masih manual, perlahan mulai terganti oleh komputer dan perangkat lunak yang mampu mengolah seluruh data menjadi informasi yang akurat, kredibel, dan tertata. BPJS Ketenagakerjaan mempunyai sebuah sistem informasi yang digunakan untuk menginput data peserta BPJS Ketenagakerjaan bernama SMILE. SMILE adalah sistem informasi perlindungan yang digunakan BPJS Ketenagakerjaan yang terintegrasi diseluruh kantor BPJS Ketenagakerjaan.

Sistem informasi perlindungan pekerja (SMILE) adalah informasi. Perlindungan pekerja yang digunakan oleh BPJS Ketenagakerjaan yang terintegrasi dengan seluruh kantor BPJS Ketenagakerjaan. Selain itu SMILE juga membutuhkan koneksi internet untuk digunakan dan dapat diakses dengan alamat IP (*Internet Protocol*) pada jaringan tertentu. SMILE ini memiliki tujuan untuk pendaftaran kepesertaan, pengolahan klaim ketenagakerjaan, pengelolaan keuangan, pembayaran, alih kepesertaan, pengecekan status kepesertaan serta digunakan untuk mengelola kegiatan administrasi pada BPJS Ketenagakerjaan.

Dalam hal ini dalam pengelolaan data pekerja pada BPJS Ketenagakerjaan cabang tanjung morawa masih sering terjadi kesalahan. Data pekerja kerap tidak semua terinput, maka akan mengakibatkan ketidaksetaraan antar pekerja. Seluruh kegiatan pada BPJS Ketenagakerjaan cabang tanjung morawa memerlukan koneksi internet yang cukup stabil, dan apabila terjadi gangguan jaringan maka kegiatan pada BPJS Ketenagakerjaan cabang tanjung morawa akan menjadi terkendala baik dalam pendaftaran kepesertaan, pengolahan klaim ketenagakerjaan, pengelolaan keuangan, pembayaran, alih kepesertaan, pengecekan status kepesertaan serta digunakan untuk mengelola kegiatan administrasi, maka pekerja akan melakukan kegiatan yang sama untuk pada hari yang akan datang. Maka dengan demikian akan terjadi kekecewaan pada karyawan.

Salah satu metode yang digunakan untuk mengevaluasi SMILE ini adalah metode *User Compatibility*. Metode *User Compatibility* adalah pendekatan yang digunakan dalam desain antarmuka pengguna (UI) untuk memastikan bahwa produk atau layanan yang dikembangkan dapat digunakan dengan efektif oleh berbagai jenis pengguna, termasuk mereka yang memiliki beragam kemampuan fisik, sensoris, kognitif, atau teknologi.

Tujuan utamanya adalah menciptakan pengalaman yang inklusif dan dapat diakses oleh beberapa karyawan, tanpa memandang perbedaan individu. Penerapan metode *User*

Compatibility membantu memastikan bahwa produk atau layanan dapat diakses oleh beberapa karyawan, menciptakan nilai yang lebih besar dan mencerminkan prinsip-prinsip inklusivitas. *EUCS* adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah aplikasi.

METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode *User Compatibility*

Yang mana metode *User Compatibility* ini mengacu pada sejauh mana sebuah produk, layanan, atau sistem memenuhi kebutuhan, preferensi, dan harapan pengguna dengan cara yang memuaskan. Ini adalah konsep yang sangat penting dalam desain pengalaman pengguna (UX) dan pengembangan produk. Ada beberapa aspek yang harus dipertimbangkan dalam mencapai *User Compatibility*:

1. *Usability*: Seberapa mudah produk atau sistem tersebut digunakan oleh pengguna. Produk yang mudah digunakan memiliki tingkat kegunaan yang tinggi.
2. *Accessibility*: Produk harus dirancang agar dapat diakses oleh semua orang, termasuk orang dengan disabilitas. Ini mencakup desain yang mempertimbangkan orang dengan berbagai tingkat kemampuan fisik dan kognitif.
3. Relevansi: Produk harus relevan dengan kebutuhan dan tujuan pengguna. Sebuah produk yang memahami dan memenuhi kebutuhan pengguna akan memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi.
4. Kepuasan Pengguna: Seberapa puas pengguna dengan pengalaman menggunakan produk atau layanan. Umumnya, semakin puas pengguna, semakin tinggi tingkat kompatibilitas.
5. Kesesuaian Budaya: Produk juga harus sesuai dengan nilai-nilai dan norma budaya pengguna target. Desain yang memahami konteks budaya pengguna dapat meningkatkan kompatibilitas.
6. *Responsiveness*: Produk harus merespons dengan cepat terhadap tindakan pengguna. Pengguna yang merasa produk merespons dengan cepat akan merasakan pengalaman yang lebih baik.
7. Personalisasi: Produk yang dapat disesuaikan dengan preferensi pengguna memiliki tingkat kompatibilitas yang tinggi karena mengakomodasi preferensi individu.
8. Konsistensi: Konsistensi dalam desain antarmuka pengguna memastikan bahwa pengguna dapat memahami dan memprediksi cara berinteraksi dengan produk.

1.2 Metode End User Computing Satisfaction (*EUCS*)

Metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut. EUCS merupakan alat untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem atau aplikasi dan hasilnya akan dianalisis menggunakan metode statistik.

Evaluasi dengan menggunakan model ini lebih menekankan kepada kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi berdasarkan 5 (lima) dimensi yaitu Dimensi *Content* (isi), Dimensi *Accuracy* (keakuratan), Dimensi *Format* (format), Dimensi *Ease of Use* (kemudahan penggunaan sistem), dan Dimensi *Timeliness* (ketepatan waktu).

Berikut adalah penjelasan dari tiap dimensi yang diukur dengan metode End User Computing Satisfaction menurut Doll & Torkzadeh (1991):

- **Dimensi Content**

Dimensi Content mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. Isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang dapat digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem.

- **Dimensi Accuracy**

Dimensi accuracy mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi.

- **Dimensi Format**

Dimensi Format mengukur kepuasan pengguna dari sisi tampilan dan estetika dari antarmuka sistem, format dari laporan atau informasi yang dihasilkan oleh sistem apakah antarmuka dari sistem itu menarik dan apakah tampilan dari sistem memudahkan pengguna ketika menggunakan sistem.

- **Dimensi Ease of Use**

Dimensi *Ease of Use* mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna atau user friendly dalam menggunakan sistem.

- **Dimensi Timeliness**

Dimensi Timeliness mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

Untuk mencapai tingkat kompatibilitas yang tinggi melibatkan penelitian pengguna yang cermat, pengujian pengguna, dan pemahaman mendalam terhadap audiens target. Tim

desain dan pengembangan perlu bekerja sama untuk memastikan bahwa produk atau layanan yang dihasilkan memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan sebaik mungkin.

Skala Variabel

Skala pengukuran variabel mengacu pada Skala Likert (Likert Scale), dimana masing-masing katagori dibuat dengan menggunakan skala 1–5. Kategori jawaban, yang masing-masing jawaban diberi score atau bobot yaitu banyaknya score antara 1 sampai 5, dengan rincian:

- Jawaban SS : Sangat Setuju diberi score 5.
- Jawaban S : Setuju diberi score 4.
- Jawaban N : Netral diberi score 3
- Jawaban TS : Tidak Setuju diberi score 2.
- Jawaban TS : Sangat Tidak setuju diberi score 1.

Table 1 Dimensi Pertanyaan berdasarkan Dimensi EUCS

No	Dimensi UECS	Pertanyaan
1.	<i>Content (Isi)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE mudah digunakan oleh pengguna (user) • SMILE membutuhkan jaringan yang stabil saat digunakan • SMILE memiliki keterbatasan fungsi dalam mengelola data dan informasi
2.	<i>Accuracy (Akurat)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang sama. • SMILE mempunyai sistem keamanan. • SMILE membutuhkan jaringan yang stabil saat digunakan
3.	<i>Ease of use (Kemudahan pengguna)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE sangat mudah digunakan. • SMILE tidak membutuhkan waktu lama dalam mempelajarinya

No	Dimensi UECS	Pertanyaan
4.	<i>Format (Tampilan)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE menampilkan desain layout yang menarik. • Design Informasi yang ditampilkan sangat jelas • SMILE memiliki komposisi warna yang menarik
5.	<i>Timeliness (Kecepatan waktu)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • SMILE Memberikan respon yang cepat • SMILE sangat mudah di akses

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini hanya menghitung analisa dari metode *EUCS* untuk menampilkan keseluruhan datanya. Responden berjumlah 13 responden yang diambil dari lingkungan internal, sehingga SMILE ini dapat dikembangkan dan diperbarui untuk menjadi alat yang lebih kuat dan efektif dalam pengelolaan dan informasi.

Content (Isi)

Table 2 SMILE sangat mudah digunakan oleh pengguna (user)

		Freq	Skor
VALID	Setuju	7	53,8%
	Sangat Setuju	6	46,2%
	Netral	0	0
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 3 SMILE membutuhkan jaringan yang stabil saat digunakan

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	3	23,1%
	Netral	2	15,4%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 4 SMILE memiliki keterbatasan fungsi dalam mengelola data dan informasi

		Freq	Skor
VALID	Setuju	4	30,8 %
	Sangat Setuju	2	15,4%
	Netral	3	23,1%
	Tidak Setuju	4	30,8%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Accuracy (Akurat)

18

Table 5 Aplikasi SMILE dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang sama.

		Freq	Skor
VALID	Setuju	3	23,1%
	Sangat Setuju	1	7,7%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	4	30,8%
	Sangat Tidak Setuju	4	30,8%
Jumlah		13	100%

Table 6 Aplikasi SMILE mempunyai sistem keamanan.

		Freq	Skor
VALID	Setuju	5	38,5%
	Sangat Setuju	6	46,2%
	Netral	2	15,4%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 7 Aplikasi SMILE membutuhkan jaringan yang stabil saat digunakan

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	4	30,8%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Ease of use (Kemudahan pengguna)

Table 8 Aplikasi SMILE sangat mudah digunakan.

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	3	23,1%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	1	7,7%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 9 Aplikasi SMILE tidak membutuhkan waktu lama dalam mempelajarinya

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	4	30,8%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak	0	0
Jumlah		13	100%

Format (Tampilan)

Table 12 Aplikasi SMILE menampilkan desain layout yang menarik.

		Freq	Skor
VALID	Setuju	9	69,2%
	Sangat Setuju	3	23,1%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 13 Design Informasi yang ditampilkan sangat jelas

		Freq	Skor
VALID	Setuju	6	46,2%
	Sangat Setuju	4	30,8%
	Netral	3	23,1%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
Jumlah		13	100%

Table 14 Aplikasi SMILE memiliki komposisi warna yang menarik

		Freq	Skor

VALID	Setuju	5	38,5%
	Sangat Setuju	5	38,5%
	Netral	3	23,1%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	13	100%

Timeliness (Kecepatan waktu)

Table 15 Aplikasi Smile Memberikan respon yang cepat

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	4	30,8%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	0	0
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	13	100%

Table 16 Aplikasi smile sangat mudah di akses

		Freq	Skor
VALID	Setuju	8	61,5%
	Sangat Setuju	3	23,1%
	Netral	1	7,7%
	Tidak Setuju	1	7,7%
	Sangat Tidak Setuju	0	0
	Jumlah	13	100%

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

Beberapa pengguna merasa setuju dengan penggunaan SMILE . Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase sebesar 53,8% pengguna setuju, dan sangat setuju sebesar 46,2% penggunaan SMILE saat ini.

Adapun variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Isi (*Content*), SMILE memberikan informasi yang memenuhi kebutuhan pengguna dengan persentase sebesar 61,5% yang termasuk kedalam kategori setuju.

EVALUASI SMILE DALAM PENGELOLAAN DATA DAN INFORMASI

- b. Akurat (*Accuracy*), menyatakan bahwa SMILE ini memiliki keterbatasan fungsi dalam mengelola dan informasi dengan persentase sebesar 30,8% setuju, dan tidak setuju sebesar 30,8% .Dalam penggunaan waktu yang sama pengguna tidak setuju dan sangat tidak setuju dengan persentase 30,8% kebutuhan jaringan yang stabil dan memiliki sistem keamanan sebesar 38,5% setuju. Pada kategori ini perlunya di perbarui untuk meningkatkan kestabilan dalam smile.
- c. Kemudahan Pengguna (*Ease of Use*), menyatakan bahwa SMILE ini beberapa pengguna mudah menggunakannya dan ada juga beberapa yang kesulitan sehingga dapat disimpulkan dengan persentase sebesar 7,7% yang termasuk kedalam kategori Netral dan Tidak setuju
- d. Tampilan (Format), menyatakan bahwa desain aplikasi SMILE sangat menarik dengan persentase sebesar 69,2% yang menyatakan setuju. Desain informasi yang ditampilkan jelas dengan persentase 46,2% dalam kategori setuju dan tampilan komposisi warna aplikasi yang menarik dengan persentase 38,5% dalam kategori setuju dan sangat setuju.
- e. Ketepatan Waktu (*Timeliness*), pada kategori ini masih memiliki nilai rata-rata yang tinggi dengan persentase 61,5% dalam kategori Smile Memberikan respon yang cepat dan smile sangat mudah di akses.
- f. Hasil penelitian ini hanya menghitung analisa dari metode EUCS untuk menampilkan keseluruhan datanya. Responden berjumlah 13 yang diambil dari lingkungan internal, sehingga smile ini dapat dikembangkan dan perbarui untuk menjadikan system yang lebih efektif dalam pengelolaan data dan informasi.

5.2 Saran-Saran

Dalam penelitian ini, peneliti setidaknya bisa memberikan sedikit banyaknya sesuatu yang berguna yang bisa membantu pada perkembangan ilmu pengetahuan yang ada baik pada tempat yang diteliti maupun pada penelitian selanjutnya. Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memberikan saran mengenai permasalahan yang telah diteliti. Melihat Pada sistem yang telah ada yakni SMILE. Peneliti sudah melakukan evaluasi terhadap sistem SMILE dalam pengelolaan data dan informasi ,beberapa pengguna mengatakan Dalam penggunaan waktu yang sama pengguna tidak setuju dan sangat tidak setuju untuk itu saran pada penelitian selanjutnya untuk lebih memperbaharui SMILE ini untuk meningkatkan kualitas pada SMILE.

DAFTAR PUSTAKA

- Adianto, T., Ali, Y dan Saptono, E. 2020. Penilaian Risiko Serangan Siber Sistem Manajemen Keamanan Informasi. *Manajemen Pertahanan*. 6(1): 52-72.
- Adolph, S., Cockburn, A., & Bramble, P. (2003). *Patterns for Effective Use Cases*. Boston: Addison-Wesley Professional.
- Agung, L. 2015. *Membangun Sistem Jaringan Komputer untuk Pemula*. Yogyakarta: Andi Medcom.
- Amin, M. M. 2020. *Pengembangan Aplikasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.
- Arifin, Zaenal 2018. *Sistem Pengamanan Jaringan Wireless LAN*. Penerbit Andi. Jogjakarta.
- BPJS. 2021. BPJS Ketenagakerjaan. <https://www.bpjsketenagakerjaan.go.id/tentang-kami.html>. Diakses pada 1 April 2023 pukul 19.00 WIB.
- Narmansya, S. 2022. *Analisis Pemanfaatan Sistem Informasi JKN Mobile di Kota Makassar*. Universitas Hasanudin. Makasar.
- Safaat, Nazrudin. 2011. *Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Informatika: Bandung.
- Saifulloh, & Asnawi, N.(2015). *Evaluasi Desain Antarmuka Dengan Pendekatan Kemudahan Penggunaan* (Studi Kasus Mobile App Sport Galaxy Center). *Jurnal Ilmiah DASI* Vol. 16 No. 4 , 55-58.
- U. Ependi, R. Syafari, and P. Maharani, "End User Computing Satisfaction On Website Perpustakaan Daerah Sumatera Selatan," *J. Teknol. Inf. Univ. Lambung Mangkurat*, vol. 3, no. 1, pp. 35-46, 2018.
- Valya, R. Puspita A. Milla H. 2022. Evaluasi Pengelolaan Data dan Informasi Program Vaksinasi COVID-19 (Corona Virus Disease 19) di Wilayah Lampung Tahun 2021. *Bikfokes*. 2(2) : 106-115.

Evaluasi Smile dalam Pengelolaan Data dan Informasi

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docobook.com Internet Source	2%
2	journal.univetbantara.ac.id Internet Source	2%
3	karya.brin.go.id Internet Source	2%
4	eprints.polsri.ac.id Internet Source	2%
5	Mita Nurmiati, Wikanengsih, Aditya Permana. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI NEARPOD PADA MATERI MENULIS TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMAN 1 BATUJAJAR", Parole : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, 2022 Publication	1%
6	Khairun Nisa Masitah Nisa Masitah, Ilhamsyah Ilhamsyah. "EVALUASI KEPUASAN PENGGUNA SIAKAD UNIVERSITAS TANJUNGPURA MENGGUNAKAN INTEGRASI	1%

TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL (TAM)
DAN END-USER COMPUTING SATISFACTION
(EUCS)", Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi,
2020

Publication

7

ELISA RIYA PRATIWI, FRENGKI APRIYANTO,
MN LISAN SEDIAWAN. "STUDI RISET DAN
PENGEMBANGAN APLUBA MOBILE APLIKASI
PERAWATAN LUKA BAKAR PADA PASIEN",
Media Husada Journal Of Nursing Science,
2023

Publication

1 %

8

ojs.istn.ac.id
Internet Source

1 %

9

jurnal.itbsemarang.ac.id
Internet Source

1 %

10

repository.unpas.ac.id
Internet Source

1 %

11

www.coursehero.com
Internet Source

1 %

12

Muslina Muslina. "Implementasi Teknologi
Informasi untuk Meningkatkan Mutu Layanan
Perpustakaan", Al-Ma'mun: Jurnal Kajian
Kepustakawanan dan Informasi, 2020

Publication

1 %

13

Marvel Zefanya Yang, Jay Idoan Sihotang.
"Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User

1 %

Interface Aplikasi E-Commerce Shopee
Menggunakan Metode EUCS di Jakarta Barat",
Informatics and Digital Expert (INDEX), 2023

Publication

14

Jariah Jariah, Rory Ramayanti. "Pengaruh Gaya Komunikasi Pustakawan Terhadap Minat Kunjung Pemustaka di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi", Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi, 2020

Publication

1 %

15

Rizky Herawan Putra, Nila Aprila, Fenny Marietza, Madani Hatta. "KUALITAS SISTEM INFORMASI, KUALITAS INFORMASI DAN PERCEIVED USEFULNESS TERHADAP KEPUASAN PENGGUNA AKHIR SOFTWARE ANALISIS KREDIT", Jurnal Akuntansi, 2020

Publication

1 %

16

ejurnal.stmik-budidarma.ac.id

Internet Source

1 %

17

toffee.dev

Internet Source

1 %

18

id.wikipedia.org

Internet Source

1 %

19

Fadhila Indryani, Irwan Susanto, Dwi Mustika Kusumawardani. "Rekomendasi Perbaikan Website E-Makaryo Berdasarkan Analisis

1 %

Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS)", Remik, 2022

Publication

20

journal.amikveteran.ac.id

Internet Source

1 %

21

journal.upgris.ac.id

Internet Source

1 %

22

Baqiyatur Rahma, Raissa Amanda Putri. "Evaluasi Geotagging Pada Aplikasi Smile di BPJS Ketenagakerjaan Tanjung Morawa Menggunakan Metode Human Centered Design", El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2023

Publication

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Evaluasi Smile dalam Pengelolaan Data dan Informasi

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11