

Analisis Kualitas Software IRP (*Integrated Resource Planning*) Material Ticket Pengaruhnya Terhadap Kepuasan User Direktorat Inventory Aerostructure DI PT. Dirgantara Indonesia (PERSERO)

R.Fenny Syafariani dan Khaerul Saputra

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia, Bandung

Abstract

Information System IRP (Integrated Resource Planning) is an application that aims to facilitate the process of activities at PT. DIRGANTARA INDONESIA (Persero), the system is implemented to improve the performance of the company. And in this case required IRP education to employees, so the employee knows that information systems running, to test the effects of software quality materials IRP Ticket to user satisfaction. The purpose of this research is to determine which information systems work, To know the employee response to the Integrated Information System for Resource Planning (IRP) Material Ticket, To know the effect of software quality materials Ticket IRP system to the level of user satisfaction in Direktorat Inventory Aerostructure division, to find out how user satisfaction of information systems users IRP Material Ticket

The method used in this study is qualitative and quantitative, to know that walking IRP Material Ticket using UML (Unified Modeling Language). Data collection techniques using literature study, observation, interviews, questionnaires, and, analyzing data using Analysis of Pearson Product Moment Correlation, Regression Testing, Determination coefficient, and z test, data processing using SPSS 14.0 for Windows.

The results showed that the quality of materials Ticket IRP software has no effect on user satisfaction, it means showing that the higher the quality of the user software will not necessarily satisfied.

Keywords : *Quality Information System IRP (Integrated Resource Planning) Material Ticket and User satisfaction*

1. Pendahuluan

Dewasa ini teknologi informasi telah menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan dari bisnis, bahkan tidak jarang teknologi informasi menjadi salah satu ujung tombak dari perusahaan. Teknologi informasi sering kali membawa sebuah perusahaan menuju kedalam suatu jenis persaingan baru yang tidak dapat di masuki dulu sebelum memiliki infrastruktur teknologi informasi. karena itu

pengelola teknologi informasi, baik dari segi *hardware* maupun *software* dan juga *user*, dinilai sangat penting ditengah bisnis yang sedang berjalan.

Ada berbagai macam cara perusahaan melakukan pengembangan dan pengelolaan infrastruktur teknologi. perusahaan ada yang melakukan pengembangan dan pengelolaan dengan cara *internal development*, yaitu membangun sistem sendiri secara internal dengan *source* dari internal perusahaan itu sendiri. sampai yang melakukan pengembangan dan pengelola dengan cara membeli "sistem jadi" dari perusahaan penyedia jasa *software/hardware*.

PT. Dirgantara Indonesia (Indonesian Aerospace, IAe) merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang industri pesawat terbang. Salah satu unit usaha PT. Dirgantara Indonesia adalah Direktorat Inventory Aerostructure. Direktorat Inventory Aerostructure memiliki tugas untuk menerima, menyimpan dan memelihara material-material berupa *raw material metal*, *raw material non-metal*, *standard part*, *consumable*, dan *tools*. Adapun material yang disimpan di gudang harus *traceability* (memiliki kejelasan). Kejelasan tersebut berupa dokumen-dokumen, *C of C* (*Certificate of Component*), *test report*, *process list*, dan spesifikasi material. Saat di datangkan dari *vendor* atau *supplier*, material tersebut kemudian disimpan dalam gudang, selanjutnya didistribusikan ke produksi sehingga pada akhirnya menghasilkan suatu produk. Material tersebut harus jelas pergerakannya. Dalam hal ini difokuskan kepada proses pengeluaran material dari gudang ke produksi. Adapun material yang dimaksudkan adalah *Aluminium Alloy* yang merupakan bahan baku dari salah satu *part aircraft* yang dinamakan *Hinge Rib₂* untuk program pesawat terbang **Airbus (A₃₈₀)**.

Untuk memudahkan pendokumentasian proses ini maka dibuatlah suatu dokumen yang dinamakan *Material Ticket* yang di-issue dengan menggunakan suatu sistem yang dinamakan *IRP* (*Integrated Resource Planning*). Sistem ini juga membantu untuk mengetahui stock material yang ada di gudang.

PT.DI sadar bahwa dengan sistem yang berkualitas akan dapat memberikan kontribusi yang besar dalam membangun PT.DI untuk dapat berada dalam bisnis industri pesawat terbang. karena itu kepuasan user *IRP Material Ticket* atas kinerja sistem dari segi isi, tingkat keakuratan sistem, format dan tampilan sistem, dan ketepatan dalam hal waktu sistem, merupakan suatu tolak ukur penting bagi PT.DI dalam rangka mengembangkan aplikasi ke tahap berikutnya dan untuk melakukan pengembangan-pengembangan sistem lainnya baik yang berskala besar maupun yang berskala kecil.

Kepuasan pengguna atas suatu sistem dapat berasal dari berbagai macam faktor, biasanya berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan masing-masing pengguna. penelitian ini akan memberikan gambaran untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi tingkat kepuasan pengguna dan harapan para pengguna atas suatu sistem *IRP Material Ticket* yang ideal dalam rangka membangun sistem *IRP Material Ticket* yang berkualitas.

1.1. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada uraian belakang diatas, lingkup permasalahan dalam penyusunan skripsi ini hanya mencakup pada proses *software* *IRP Material Ticket*, adapun penulis dapat mengidentifikasikan sebagai berikut:

1.1.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah yang ada yaitu :

1. Belum adanya ukuran yang menilai program aplikasi IRP Material Ticket dari segi kualitas.
2. Belum adanya penilaian sistem informasi IRP Material Ticket dari segi kepuasan *user*.

1.1.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kualitas *Software* dari *Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket yang berjalan di Perusahaan Dirgantara Indonesia (PT. DI) saat ini.
2. Bagaimana tanggapan karyawan terhadap kualitas *Software Informasi Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket.
3. Bagaimana tanggapan karyawan mengenai kepuasan terhadap kualitas *Software Informasi Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket.
4. Bagaimana pengaruh kualitas *software* IRP Material Ticket terhadap kepuasan *user* pada divisi Direktorat Inventory Aerostructure.

1.2. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.2.1. Maksud penelitian

Maksud penulis mengadakan penelitian adalah untuk menganalisa kualitas *software* pada proses pengadaan penyajian informasi dinas divisi Direktorat Inventory Aerostructure.

1.2.2. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kualitas *Software Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket yang berjalan, di Perusahaan Dirgantara Indonesia (PT. DI) saat ini.
2. Untuk mengetahui tanggapan karyawan terhadap kualitas *Software Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket.
3. Untuk mengetahui tanggapan karyawan mengenai kepuasan terhadap kualitas *Software Integrated Resource Planning* (IRP) Material Ticket.
4. Untuk mengetahui pengaruh kualitas *software* IRP Material Ticket kepada tingkat kepuasan *user* pada divisi Direktorat Inventory Aerostructure.

1.3. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan penulis diharapkan mempunyai 2 kegunaan penelitian, yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademik.

1.3.1. Kegunaan Praktis

Diharapkan berguna bagi perusahaan untuk lebih meningkatkan kualitas *software* sehingga akan mendapatkan *user* yang setia terhadap *software* tersebut.

1.3.2 Kegunaan Akademik

1. Memberi masukan terhadap bidang keilmuan sistem informasi tentang kualitas *Software* IRP Material Ticket yang menjadi objek yang dikaji dalam penelitian ini.
2. Diharapkan memberikan masukan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian pada bidang yang sama.
3. Bagi penulis diharapkan dapat menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi aspek masalah yang akan dikemukakan sebagai berikut :

1. Penulis hanya menganalisa dan tidak sampai memperbaiki sistem yang ada.
2. Untuk faktor- faktor mengenai sifat-sifat operasional *software* penulis hanya menggunakan *Correctness, Reliability, Efficiency, usability*.
3. Tentang *End User Computing Satisfaction* (EUCS) disini penulis hanya menggunakan 4 dimensi yaitu *Content, Accuracy, Ease Of Use, Timeliness*.
4. Pengumpulan datanya menggunakan *Cross Section Data*, artinya datanya yang dipakai adalah data setelah adanya program aplikasi ini.

2. Kajian Pustaka

2.1. Kualitas *software* (perangkat lunak)

Software dikatakan baik apabila dapat secara utuh dan “sempurna” memenuhi kriteria spesifikasi dari organisasi perusahaan yang membutuhkan. Hal ini sering diistilahkan sebagai pemenuhan terhadap “*user requirement*”.

Kualitas perangkat lunak adalah gangguan yang kompleks dari berbagai faktor yang bervariasi pada aplikasi dan pelanggan yang berbeda yang membutuhkannya, faktor yang mempengaruhi kualitas perangkat lunak dapat di kategorikan kedalam dua kelompok besar yaitu :

1. Faktor yang dapat secara langsung diukur.
2. Faktor yang tidak dapat secara langsung di ukur

Menurut Eko Indrajit richardus (2004:45), Mc call dan kawan-kawan pada tahun 1977 telah menyusun suatu penggolongan faktor-faktor atau dimensi-dimensi yang mempengaruhi suatu *software* yang berkaitan dengan sifat-sifat operasional *software* yang diuraikan sebagai berikut :

1. *Correctnes* yaitu sejauh mana suatu *software* memenuhi spesifikasi dan mission object dari user.
2. *Reliability* yaitu sejauh mana suatu *software* dapat diharapkan untuk melaksanakan fungsinya dengan ketelitian yang diperlukan
3. *Integrity* yaitu sejauh mana akses ke *software* dan data oleh pihak yang berhak dapat dikendalikan
4. *Usability* yaitu usaha yang perlu untuk mempelajari mengoperasikan, menyipkan input, dan mengartikan output dari *software*.

Menurut Erwin Setia Dharma, Manager Sistem Informasi Manajemen PT Dirgantara Indonesia :

“*Integrated Resource Planning (IRP)* adalah sebuah sistem aplikasi yang bertujuan untuk mempermudah proses kegiatan di PT . DIRGANTARA INDONESIA (Persero) , aplikasi ini meliputi beberapa modul diantaranya material ticket. Sehingga seluruh kegiatan yang dikerjakan disini dapat dilakukan secara mudah dan cepat. “

2.2. Kepuasan User

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah 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 (Doll,1988 dan Torkzadeh,1991:258) yaitu :

3. Dimensi *Content* yaitu mengukur kepuasan pengguna ditinjau dari sisi isi dari suatu sistem. isi dari sistem biasanya berupa fungsi dan modul yang digunakan oleh pengguna sistem dan juga informasi yang dihasilkan oleh sistem.
4. Dimensi *Accuracy* mengukur kepuasan pengguna dari sisi keakuratan data ketika sistem menerima input kemudian mengolahnya menjadi informasi.
5. Dimensi *Ease Of Use* mengukur kepuasan pengguna dari sisi kemudahan pengguna atau user friendly dalam menggunakan sistem seperti proses memasukan data, mengolah data dan mencari informasi yang dibutuhkan.
6. Dimensi *Timeliness* yaitu mengukur kepuasan pengguna dari sisi ketepatan waktu sistem dalam menyajikan atau menyediakan data dan informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

2.3. Kerangka Pemikiran

Asumsi bahwa kualitas Sistem Informasi IRP Material Ticket berpengaruh terhadap kepuasan *user* dapat dilihat dari upaya PT Dirgantara Indonesia mengsosialisasikan kepada Satuan Usaha Aerostructure tentang sistem informasi IRP Material Ticket, banyaknya Satuan Usaha Aerostructure yang kurang memahami *software* IRP Material Ticket ini, maka dari itu PT Dirgantara Indonesia dituntut untuk lebih mengsosialisasikan sistem informasi IRP Material Ticket kepada seluruh karyawan Satuan Usaha Aerostructure sehingga bisa lebih mengerti program aplikasi IRP Material Ticket.

2.4. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya. Hal ini menurut Bambang S.Soedibjo (2005:29), mengemukakan bahwa “hipotesis adalah pernyataan yang diturunkan secara langsung dari skema teoritis”.

Bertitik tolak dari pengertian diatas, maka dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut : “kualitas yang disajikan oleh *software* IRP Material Ticket kepada *user* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan *user*”.

3. Objek dan Metode Penelitian

Objek penelitian adalah hal awal (suatu permasalahan) yang harus ditentukan dalam kegiatan penelitian sehingga penelitian dapat dilakukan secara efektif dan

efisien sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan metode penelitian merupakan suatu cara atau langkah dalam mengumpulkan, mengorganisir, menganalisa, serta menginterpretasikan data. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arikunto, S (2002:136) yang menyatakan bahwa: “metode penelitian merupakan cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya.” Sesuai dengan masalah yang diteliti, maka metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang (Nazir, 2003: 54).

3.1. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses penelitian. Desain penelitian akan berguna bagi semua pihak yang terlibat dalam proses penelitian, karena langkah dalam melakukan penelitian mengacu kepada desain penelitian yang telah dibuat.

Menurut Drs. S Margono (2004:13), menjelaskan proses penelitian adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi, pemilihan dan rumusan masalah
2. Telaah kepustakaan
3. Menyusun hipotesis
4. Identifikasi, klasifikasi, member definisi, operasional dan ubah-ubahan (variabel)
5. Menyusun rancangan penelitian
6. Menentukan dan menggambarkan alat pengambilan data (variabel)
7. Menentukan sampel
8. Menyimpulkan data
9. Mengolah dan menganalisa
10. Menafsirkan hasil analisis data
11. Laporan penelitian

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan beberapa cara, diantaranya :

1) Penelitian kepustakaan (*Library research*)

Data penelitian diperoleh dengan cara membaca serta mempelajari buku – buku atau literatur

– literatur yang berhubungan dengan pembahasan tersebut.

2) Penelitian lapangan (*Field research*).

Data penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode :

a. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung terhadap

masalah yang berkaitan dengan penelitian

b. Wawancara

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara komunikasi langsung pada pihak – pihak

yang berkaitan

c. Kuesioner

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengajukan daftar pertanyaan (angket) yang disebarakan kepada sejumlah karyawan / user.

3.3. Teknik Penarikan Sampel

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terlebih dahulu akan dijelaskan mengenai populasi yang akan diteliti sehingga dapat diperoleh keputusan apakah penelitian ini memerlukan sampel atau tidak dan bagaimana cara pengambilan sampel tersebut.

3.3.1. Populasi

Menurut Bambang S. Soedibjo (2005:102) Populasi adalah daftar seluruh elemen atau unit sampling dalam sebuah populasi yang akan dijadikan sampel. Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh karyawan pada Direktorat Inventory Aerostructure PT Dirgantara yang berjumlah 300 orang.

3.3.2. Sampel

Menurut Bambang S. Soedibjo (2005:102) sampel adalah bagian dari populasi. Sampel berisikan subjek atau anggota yang dipilih dari populasi.

Secara praktis, ukuran sampel dapat ditentukan dengan rumus yang diturunkan oleh Yamane 1967 dalam (Bambang S. Soedibjo (2005:115) adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{Nd^2 + 1}$$

Keterangan :

n : ukuran sampel

N : jumlah populasi

d² : tingkat presisi yang diambil adalah 0,1 (taraf kepercayaan 90%)

Dengan menggunakan rumus diatas, maka ukuran sampel dapat dihitung sebagai berikut :

$$n = \frac{300}{300(0,1)^2 + 1} = 75$$

Jadi, dengan tingkat kepercayaan (presisi) yang digunakan sesuai dengan batasan ilmu sosial yaitu 0,1 (10%) dapat diketahui jumlah sampel dari populasi 300 orang sebanyak 75 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan metode *Simple Random Sampling*, yaitu cara pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama untuk diambil kepada setiap elemen populasi. Karena semua anggota populasi yang akan dilakukan secara acak tanpa menggunakan strata yang ada dalam anggota populasi dengan kata lain di anggap homogen.

3.4. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang dapat dibuat dari penelitian ini adalah:

Bahwa seluruh dimensi kualitas yang disajikan oleh *software* kepada *user* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan *user*. Selanjutnya hipotesis yang dikemukakan diatas dijabarkan ke dalam hipotesis berikut:

a. $H_0 \Rightarrow$ Tidak terdapat pengaruh antara kualitas *software* IRP Material Ticket dengan kepuasan *user*.

b. $H_1 \Rightarrow$ Terdapat pengaruh antara kualitas *software* IRP Material Ticket dengan kepuasan *user*.

c. Untuk ukuran sample besar maka uji signifikansinya dilakukan dengan uji Z, dengan menggunakan $\alpha = 0,1$ untuk tes dua pihak (*two tails*) karena menurut Sugiyono (2003:94) uji dua pihak digunakan bila hipotesis nol (H_0) berbunyi “sama dengan” dan hipotesis alternatifnya (H_1) berbunyi “tidak sama dengan”.

$H_0: \rho = 0$; tidak ada korelasi yang signifikan antara variabel X & variabel Y

$H_a: \rho \neq 0$; terdapat korelasi antara variabel X dan variabel Y

Berdasarkan konsep teori mengenai uji Z menurut Prof. Sudjana (2005:381) yaitu:

$$Z_{hitung} = \frac{z - \mu_z}{\sigma_z}$$

Untuk mendapatkan hasil hitung uji Z tersebut diatas dengan menggunakan *software* SPSS 14.0 for windows, maka didapat dari output *correlations Sig. (2-tailed)*

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan hasil dari pernyataan yang terdapat di dalam tujuan penelitian.

Untuk mengetahui tanggapan karyawan direktorat inventory aerostructure atas kualitas *software* (X) di PT Dirgantara Indonesia, maka dari hasil kuesioner yang telah disebarakan terdapat beberapa tanggapan mengenai kualitas *software* IRP (*Integrated Resource Planning*) Material Ticket, diantaranya adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Software IRP Material Ticket Telah Memenuhi Spesifikasi Dalam Pelaksanaan Tugas
(Correctness)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	15	20
Setuju	36	48
Ragu	18	24
Tidak Setuju	4	5.33
Tidak Setuju Sekali	2	2.66
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui tanggapan responden PTDI terhadap kualitas *software* IRP yang telah memenuhi spesifikasi dalam pelaksanaan tugas sebagian besar responden menyatakan setuju 48%. Jadi sistem IRP Material Ticket sudah memenuhi spesifikasi *user* dalam melaksanakan tugasnya.

Tabel 4.2

Menjalankan Fungsi *Software* IRP Material Ticket Secara Tepat (*Reliability*)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	16	21.33
Setuju	30	40
Ragu	22	29.33
Tidak Setuju	6	8
Tidak Setuju Sekali	1	1.33
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Berdasarkan Tabel 4.2, mengenai kemampuan karyawan yang dapat menjalankan fungsi IRP Material Ticket secara tepat, sebesar 40% beranggapan setuju, 29.33% beranggapan ragu, dan sebesar 21.33% karyawan beranggapan sangat setuju. Mayoritas karyawan beranggapan setuju karena dalam menjalankan fungsinya dibutuhkan kualitas *software* yang baik dan mudah pengoperasiannya untuk menyajikan informasi yang akurat.

Tabel 4.3
Dapat Mengakses Setiap Tampilan Yang Terdapat Dalam *Software* IRP Material Ticket
(*Integrity*)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	15	20
Setuju	27	36
Ragu	24	32
Tidak Setuju	8	10.66
Tidak Setuju Sekali	1	1.33
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Dapat dilihat dari Tabel 4.3, mengenai kemampuan karyawan yang dapat mengakses tampilan IRP Material Ticket, sebesar 36% beranggapan setuju, 32% beranggapan ragu, dan sebesar 2% karyawan beranggapan sangat setuju. Mayoritas karyawan beranggapan setuju. karena dalam memberikan pelayanan kepada *user* (pengguna), diperlukan *software* yang *easy of use* (mudah penggunaannya).

Tabel 4.4
Output Dari *Software* IRP Material Ticket Mudah Untuk Dipelajari (*Usability*)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	18	24
Setuju	36	48
Ragu	16	21.33

Tidak Setuju	5	6.66
Tidak Setuju Sekali	0	0
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Dapat dilihat dari Tabel 4.4, mengenai Output dari *software* IRP Material Ticket mudah untuk dipelajari, sebesar 48% beranggapan setuju, 24% beranggapan sangat setuju, dan sebesar 21.33% karyawan beranggapan ragu. Ini menandakan bahwa mayoritas karyawan sudah mengerti dengan *output* yang dihasilkan oleh *software* IRP Material Ticket. Sedangkan berdasarkan implementasi Kepuasan *User* (Y), diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4.5
Fungsi Dan Modul Yang Terdapat Di Software IRP Material Ticket Sudah Memenuhi Harapan Saya
(Content)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	17	22.66
Setuju	39	52
Ragu	18	24
Tidak Setuju	1	1.33
Tidak Setuju Sekali	0	0
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Berdasarkan Tabel 4.5, mengenai fungsi dan modul IRP Material Ticket sudah memenuhi harapan karyawan, sebesar 52% beranggapan setuju, 24% beranggapan ragu, dan sebesar 22.66% karyawan beranggapan sangat setuju. Mayoritas karyawan beranggapan setuju karena dalam pengoperasian *software* dibutuhkan keinginan atau harapan dari *user* untuk menyajikan informasi yang cepat.

Tabel 4.6
Informasi Yang Di Hasilkan IRP Material Ticket Sangat Cepat Dan Akurat
(Accuracy)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	5	6.66
Setuju	34	45.33
Ragu	30	40
Tidak Setuju	6	8
Tidak Setuju Sekali	0	0

Jumlah	75	100
---------------	----	-----

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Tabel 4.6, tanggapan responden mengenai informasi yang di hasilkan IRP Material ticket sangat cepat dan akurat. Sebesar 45.33% beranggapan setuju, 40% beranggapan ragu, dan sebesar 5% beranggapan sangat setuju. Mayoritas responden beranggapan setuju karena semua informasi yang dihasilkan IRP Material Ticket sudah menunjukan keakuratannya.

Tabel 4.7
Pekerjaan Dapat Diselesaikan Dengan Baik Karena IRP Material Ticket
Mudah Mengoperasikannya
(Ease of use)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	11	15
Setuju	36	48
Ragu	24	32
Tidak Setuju	4	5
Tidak Setuju Sekali	0	0
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Tabel 4.7, tanggapan responden terhadap pekerjaan dapat diselesaikan dengan baik karena IRP Material Ticket mudah pengoperasiannya. Sebesar 48% beranggapan setuju, 28% beranggapan ragu, 32% beranggapan sangat setuju, 15%, dan hanya yang beranggapan tidak setuju 5%. Mayoritas responden beranggapan setuju karena karyawan sudah mengerti mengenai cara pengoperasian IRP Material Ticket .

Tabel 4.8
Software IRP Material Ticket Memudahkan Saya Untuk Mendapatkan Data
dan Informasi
(Time lines)

Tanggapan	Frekuensi	Persentase %
Sangat Setuju	13	17.33
Setuju	30	40
Ragu	24	32
Tidak Setuju	8	10.66
Tidak Setuju Sekali	0	0
Jumlah	75	100

Sumber : hasil pengolahan kuesioner

Dari Tabel 4.8 dapat memberikan gambaran bahwa *Software* IRP Material Ticket memudahkan karyawan untuk mendapatkan data dan informasi, sebesar 40% beranggapan setuju, 32% beranggapan ragu, dan hanya sebesar 8% yang beranggapan tidak setuju sekali. Bisa disimpulkan bahwa *Software* IRP Material memudahkan *user* untuk mendapatkan informasi yang cepat.

Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui apakah penelitian yang dilakukan akan menolak atau menerima hipotesis. Sedangkan hipotesis yang digunakan oleh penulis adalah :

Ho : $\rho = 0$ berarti tidak ada pengaruh secara signifikan antara kualitas *software* terhadap kepuasan user.

Ho : $\rho \neq 0$ berarti terdapat pengaruh secara signifikan antara kualitas *software* terhadap kepuasan user

Uji signifikan terhadap hipotesis tersebut dilakukan dengan pengujian distribusi, dengan tingkat signifikan 10% serta menggunakan uji signifikan dk = n – 2 dengan rumus sebagai berikut :

$$Z_{hitung} = \frac{Z - \mu_z}{\sigma_z}$$

$$Z_{hitung} = 0.015$$

$$Z_{tabel} = 1.645$$

Correlations

		KUALITAS_SOFTWARE	KEPUASAAN_USER
KUALITAS_SOFTWARE	Pearson Correlation	1	.281(*)
	Sig. (2-tailed)	.	.015
	N	75	75
KEPUASAAN_USER	Pearson Correlation	.281(*)	1
	Sig. (2-tailed)	.015	.
	N	75	75

Berdasarkan perhitungan di atas , maka diperoleh Z hitung sebesar 0,015 apabila dilihat dari tabel distribusi Z dengan tingkat signifikan 10% dan derajat kebebasan dk = n-2, maka diperoleh Z tabel = 1,645.

Jadi $Z_{hitung} = 0,015 < Z_{tabel} = 1,645$, maka H_0 diterima , artinya **“Tidak ada pengaruh secara signifikan antara kualitas *software* terhadap kepuasan user”**.

5. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pada data-data yang telah diperoleh dengan berbagai penganalisisan yang telah dilakukan, penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Software Integrated Resource Planning* (IRP) yang sedang berjalan pada perusahaan sudah memenuhi harapan semua pihak.
2. Tanggapan responden terhadap kualitas *Software Integrated Resource Planning* (IRP) dikategorikan setuju untuk *Correctness* (48% atau 36 orang), *Reliability* (40% atau 30 orang), *Efficiency* (26% atau 27 orang), *usability* (48% atau 36 orang)

3. Tanggapan responden mengenai kepuasan terhadap kualitas *Software Integrated Resource Planning* (IRP) dikategorikan setuju untuk *Content* (52% atau 39 orang), *Accuracy* (45.33% atau 34 orang), *Ease of use* (36% atau 48 orang), *Time lines* (40% atau 30 orang).
4. Kualitas *Software* IRP tidak berpengaruh terhadap Kepuasan *user*, dibuktikan dengan hasil perhitungan $z\text{-hitung} = 0.015 < z\text{-tabel } 1.645$ (dengan taraf kepercayaan 95%). Dengan hasil yang didapatkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi kualitas *software* IRP belum tentu *user* merasa puas.

Adapun yang menjadi sarannya adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendapatkan hasil yang berpengaruh antara kualitas *software* IRP terhadap kepuasan *user*, diperlukan ukuran sampel 300 orang atau lebih dari 75 orang”
2. Untuk Pengembangan berikutnya sistem informasi IRP (*Integrated Resource Planning*) Material Ticket diharapkan dapat melengkapi fitur-fitur tambahan seperti *help desk* untuk *user* pemula.
3. Dalam penelitian ini, untuk faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas perangkat lunak peneliti hanya menggunakan faktor yang dapat secara langsung diukur, untuk mendapatkan hasil yang berpengaruh antara kualitas *software* IRP terhadap kepuasan *user* peneliti menyarankan untuk peneliti lain yang ingin mengambil dibidang yang sama untuk menggunakan faktor yang tidak dapat secara langsung di ukur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Andi Kristanto.,(2003) *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya*, GAVA MEDIA, Yogyakarta.
- Doll, W.J., dan Torkzadeh, G. (1988), “*The Measurement of End-User Computin Satisfaction*”, *MIS Quarterly*, Vol.12, Juni, h.258-274.
- Jogiyanto,(2003). *Sistem Teknologi Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta
- Nazir, M. (2003). *Metode Penelitian.*, Ghalia Indonesia. Jakarta.
- Richardus Eko Indrajit. (2004). *Pengantar Konsep Dasar Manajemen Sistem Dan Teknologi Informasi*, Elex Media Komputindo. Jakarta.
- Soedibyo. Bambang, (2004). *Pengantar Metodologi Dan Analisa*, STIE.STIMIK passim. Bandung.
- Sugiyono. (2008), *Metode Penelitian Bisnis*, ALFABETA, Bandung.
- Sambas Ali Muhidin dan Maman Abdurrahman. (2007). *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur Dalam Penelitian*. Pustaka Setia. Bandung
- Sudjana. 2005. *Metoda Statistika.*: Transito. 508 hlm. Bandung.

Yamit, Zulian. (2005) *.Manaje0men Produksi dan Operasi*. Edisi Pertama, Penerbit Ekonisia Kampus Fakultas Ekonomi UII Yogyakarta.
<http://www.ebizzasia.com/0218-2004/q&a,0218.html>

