

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SISTEM  
KEPEGAWAIAN DARWINBOX PADA PT NIPPON INDOSARI  
CORPINDO TBK MENGGUNAKAN METODE *END USER  
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***



**Diajukan oleh:**

**HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA  
011180140**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI SISTEM  
KEPEGAWAIAN DARWINBOX PADA PT NIPPON INDOSARI  
CORPINDO TBK MENGGUNAKAN METODE *END USER  
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***



**Diajukan oleh:**

**HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA  
011180140**

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat  
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

**PALEMBANG  
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA : HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA**  
**NOMOR POKOK : 011180140**  
**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : ANALISIS TINGKAT KEPUASAN  
PENGGUNA APLIKASI SISTEM  
KEPEGAWAIAN DARWINBOX PADA PT  
NIPPON INDOSARI CORPINDO TBK  
MENGUNAKAN METODE *END USER  
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***

**Tanggal : 20 Februari 2023**

**Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Rektor**

**Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs.**

**NIDN : 0215118601**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA : HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA**  
**NOMOR POKOK : 011180140**  
**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU**  
**JUDUL : ANALISIS TINGKAT KEPUASAN  
PENGGUNA APLIKASI SISTEM  
KEPEGAWAIAN DARWINBOX PADA PT  
NIPPON INDOSARI CORPINDO TBK  
MENGUNAKAN METODE *END USER  
COMPUTING SATISFACTION (EUCS)***

**Tanggal : 07 Maret 2023**

**Tanggal : 07 Maret 2023**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0221027002**

**NIDN : 0217108001**

**Menyetujui,**

**Rektor**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

## **HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto:**

*“Bersabarlah. Pergi ke mana kamu harus pergi, dan berharaplah.”*

*-Gandalf-*

### **Kupersembahkan Kepada:**

- ❖ *Kedua orang tua (Ayah dan Ibu)*
- ❖ *Keluarga serta saudara-saudara terkasih*
- ❖ *Para Dosen dan Staf Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech*
- ❖ *Teman-teman Pejuang Skripsi*

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Puji dan syukur peneliti panjatkan atas ke hadirat Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat Nya dengan kelancaran menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sistem Kepegawaian Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*”** ini dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program studi S1 Informatika Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan segala saran, motivasi dalam penulisan laporan skripsi. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua saya tercinta, kepada seluruh dosen Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech Palembang. Kepada seluruh keluarga dan teman-teman seperjuangan, yang telah banyak membantu dan mendukung peneliti sehingga terselesaikan penulisan Laporan Skripsi.

Demikian kata pengantar dari peneliti, dengan harapan Semoga Skripsi ini berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, dengan kesadaran peneliti bahwa penulisan Skripsi masih mempunyai beberapa kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang

membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Akhir kata, atas perhatiannya peneliti ucapkan Terima kasih.

Palembang, 2023

Peneliti

## DAFTAR ISI

<b>COVER SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Ruang Lingkup .....	3
1.4. Tujuan .....	4
1.5. Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1. Manfat Bagi Peneliti .....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Tempat Peneliti .....	4
1.5.3. Manfaat Bagi Akademik .....	5
1.6. Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b>	
2.1. Profil Perusahaan .....	7



2.2.	Visi Misi dan Tujuan Perusahaan .....	9
2.2.2.	Misi Perusahaan .....	9
2.2.3.	Tujuan Perusahaan .....	9
2.3.	Struktur Organisasi .....	11
2.4.	Tugas dan Wewenang .....	11

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1.	Landasan Teori .....	15
3.1.1.	Aplikasi .....	15
3.1.2.	Analisis Sistem .....	15
3.1.3.	Kepuasan Pengguna.....	15
3.1.4.	<i>End User Computing Satisfaction (EUCS)</i> .....	16
3.1.5.	Sistem Informasi Kepegawaian.....	18
3.1.6.	<i>Statistical Product for Service Solution (SPSS)</i> .....	19
3.1.7.	Skala <i>Likert</i> .....	19
3.1.8.	Populasi .....	20
3.1.9.	Sampel .....	20
3.1.10.	Penelitian Terdahulu.....	20

### **BAB IV METODOLOGI PENELITIAN**

4.1.	Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	26
4.1.1.	Lokasi .....	26
4.1.2.	Jadwal Penelitian .....	26
4.1.3.	Kerangka Penelian.....	27
4.1.4.	Aplikasi Darwinbox .....	28
4.2.	Jenis Data.....	36
4.2.1.	Data Primer.....	36

4.2.2. Data Sekunder .....	36
4.3. Teknik Pengumpulan Data.....	37
4.3.1. Studi Pustaka .....	37
4.3.2. Wawancara .....	37
4.3.3. Dokumentasi.....	38
4.3.4. Kuesioner.....	38
4.3.5. Populasi .....	40
4.3.6. Sampel .....	40
4.4. Uji Instrumen .....	42
4.4.1. Uji Validitas .....	42
4.4.2. Uji Reliabilitas .....	43
4.4.3. Uji Asumsi Klasik.....	44
4.4.3.1. Uji Normalitas.....	44
4.4.3.2. Uji Multikolinieritas .....	44
4.4.3.3. Uji Heteroskedastisitas .....	45
4.4.4. Uji Regresi Linear Berganda .....	45
4.4.4.1. Uji F .....	46
4.4.4.2. Uji T .....	46

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1. Hasil Responden .....	48
5.1.1. Responden .....	48
5.1.2. Deskripsi Responden .....	48
5.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner .....	51
5.3. Pembahasan .....	57
5.3.1. Uji Validitas .....	57

5.3.2. Uji Reliabilitas.....	60
5.3.3. Uji Asumsi Klasik .....	61
5.3.3.1. Uji Normalitas .....	61
5.3.3.2. Uji Multikolinieritas .....	62
5.3.3.3. Uji Heteroskedastisitas .....	63
5.3.4. Uji Regresi Linear Berganda .....	64
5.3.4.1. Uji F.....	65
5.3.4.2. Uji T .....	66
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1. Kesimpulan .....	70
6.2. Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xviii</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xx</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo PT Nippon Indosari Corpindo Tbk .....	10
Gambar 2.2. Struktur Organisasi.....	11
Gambar 3.1 Skema EUCS.....	16
Gambar 4.1 Kerangka Penelitian .....	26
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu <i>Dashboard</i> .....	27
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Menu <i>Taskbox</i> .....	28
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Menu <i>Attendance</i> .....	29
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Menu <i>Leave</i> .....	29
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Menu <i>Reimbursement</i> .....	30
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Menu <i>Performance</i> .....	31
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu <i>HR Documents</i> .....	31
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Menu <i>Recruitment</i> .....	32
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Menu <i>Calender</i> .....	33
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Menu <i>Help Desk</i> .....	33
Gambar 4.12 Tampilan Menu <i>Employess</i> .....	34
Gambar 4.13 Tampilan Menu <i>Vibe</i> .....	35
Gambar 4.14 Tampilan Menu <i>Workflow</i> .....	35
Gambar 4.15 Tampilan Menu <i>Recognition</i> .....	36
Gambar 4.16 Tampilan Menu <i>Events</i> .....	36
Gambar 4.17 Tampilan Menu <i>Travel</i> .....	37
Gambar 5.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	50

Gambar 5.2. Karakteristik Responden berdasarkan Jabatan.....	51
Gambar 5.3. Grafik P-P Plot .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu .....	20
Tabel 4.1. Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 4.2. Variabel Kuesioner .....	40
Tabel 4.3. Pembagian Sampel.....	
Tabel 5.1. Deskripsi Kuesioner Responden .....	49
Tabel 5.2. Karakteristik Jenis Kelamin .....	50
Tabel 5.3. Karakteristik Jabatan.....	50
Tabel 5.4. Interpretasi Hasil Kuesioner.....	52
Tabel 5.5. Kriteria Interpretasi Skor .....	54
Tabel 5.6. Hasil Kriteria pengukuran Skala <i>Likert</i> .....	54
Tabel 5.7. Nilai Intepretasi pernyataan .....	55
Tabel 5.8. Tabel rtabel .....	58
Tabel 5.9. Hasil Uji Validitas.....	59
Tabel 5.10. Hasil Uji Reliabilitas .....	61
Tabel 5.11. Hasil Uji Normalitas .....	62
Tabel 5.12. Hasil Uji Multikolinearitas.....	63
Tabel 5.13. Hasil Uji Heteroskedastisitas .....	64
Tabel 5.14. Hasil Uji F .....	65
Tabel 5.15. Hasil Uji T.....	66

## **DAFTAR LAMPIRAN**

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (Fotokopi)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (Fotokopi)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (Fotokopi)
5. Lampiran 5. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (Fotokopi)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Fotokopi)

## **ABSTRACT**

HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA. *User Satisfaction Level Analysis of Darwinbox Staffing System Application at PT Nippon Indosari Corpindo Tbk Using the End User Computing Satisfaction (EUCS) Method.*

*The android-based PalComTech Mobile Learning application that can be accessed on the Darwinbox Personnel Information System is one of the developments in information technology in the staffing system utilized by PT Nippon Indosari Corpindo Tbk to help the work of its employees in facilitating and helping to make attendance, applying for leave, changing personal money used for office purposes (reimbursement). The purpose of this study was to determine user satisfaction with the Darwinbox application at PT Nippon Indosari Corpindo Tbk and measurements were carried out using the End User Computing Satisfaction (EUCS) method. This research was conducted at PT Nippon Indosari Corpindo Tbk on 96 respondents. The calculation results of the T hypothesis test obtained the value of the variable Content (X1) sig value. 0.000, Format (X3) sig value. 0.000, Ease Of Use (X4) sig value. 0.000 where the value of sig.<0.05 can be concluded that the free variable (X) has a partial influence on the bound variable (Y). Obtained from the variable Accuracy (X2) sig value. 0.992, Timeliness (X5) sig value. 0.813 where the value of sig.>0.05 can be concluded that the free variable (X) has no partial influence on the bound variable (Y). The results of this study are recommended to develop, especially on the Accuracy and Timeliness scale of the application so that users feel more satisfied with the accuracy to produce the output of the system in a timely manner in processing data.*

*Keywords: User Satisfaction, Darwinbox Application*



## ABSTRAK

HERMAWAN KURNIANSYAH PUTRA. Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sistem Kepegawaian Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

Aplikasi PalComTech *Mobile Learning* berbasis android yang dapat diakses pada Sistem informasi Kepegawaian Darwinbox merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi pada sistem kepegawaian yang dimanfaatkan oleh PT Nippon Indosari Corpindo Tbk untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam mempermudah dan membantu untuk melakukan absensi, pengajuan cuti, pergantian uang pribadi yang digunakan untuk keperluan kantor (reimbursement). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kepuasan pengguna terhadap aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk dan pengukuran dilakukan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Penelitian ini dilakukan di PT Nippon Indosari Corpindo Tbk pada 96 responden. Hasil perhitungan uji hipotesis T diperoleh nilai dari variabel *Content* (X1) nilai *sig.* 0,000, *Format* (X3) nilai *sig.* 0,000, *Ease Of Use* (X4) nilai *sig.* 0,000 dimana nilai *sig.*<0,05 dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y). Diperoleh dari variabel *Accuracy* (X2) nilai *sig.* 0,992, *Timeliness* (X5) nilai *sig.* 0,813 dimana nilai *sig.*>0,05 dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y). Hasil dari penelitian ini direkomendasikan untuk melakukan pengembangan terutama pada skala *Accuracy* dan *Timeliness* pada aplikasi agar pengguna merasa lebih puas dengan ketepatan untuk menghasilkan *output* aar sistem tepat waktu dalam memproses data.

**Kata kunci:** kepuasan pengguna, aplikasi Darwinbox

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat dari tahun ke tahun, dan peningkatan kemudahan akibat perkembangan teknologi informasi berdampak besar pada kegiatan organisasi. Peran teknologi informasi sangat tergantung pada penataan sistem informasi yang dapat memenuhi kebutuhan organisasi baik dari segi pengolahan data maupun komunikasi data. Aplikasi pada dasarnya adalah hasil dari proses pengembangan, dilakukan dengan menggunakan teknologi, sebuah perangkat *mobile* yang memudahkan proses kegiatan. Aplikasi adalah kumpulan *item* yang berinteraksi dan berhubungan satu sama lain dalam pelaksanaan suatu kegiatan dengan tujuan tertentu.

Sistem informasi Kepegawaian Darwinbox merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi pada sistem kepegawaian yang dimanfaatkan oleh PT Nippon Indosari Corpindo Tbk untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam mempermudah dan membantu untuk melakukan absensi, pengajuan cuti, pergantian uang pribadi yang digunakan untuk keperluan kantor (*reimbursement*), membantu untuk menseleksi karyawan baru, berkomunikasi dengan *plant* lain, menginput data lembur, serta membantu untuk pengajuan dinas antar kota. Aplikasi Darwinbox diluncurkan pada tahun 2021 dan hingga saat ini belum pernah dilakukan

pengukuran terhadap tingkat kepuasan pengguna. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa pengguna aplikasi Darwinbox diperoleh hasil bahwa aplikasi memiliki beberapa kekurangan yaitu *GPS location* pada sistem aplikasi masih belum terlalu akurat dan jadwal mengalami kendala ketidaktepatan waktu yang semestinya.

Maka perlu adanya penelitian terhadap kepuasan pengguna terhadap aplikasi Darwinbox, ada berbagai macam metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna salah satunya adalah dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS). EUCS adalah suatu metode untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna yang telah dikembangkan oleh Doll dan Torkzadeh dengan menilai pengalaman pengguna selama penggunaan aplikasi sistem informasi tersebut untuk diukur kepuasan pada penggunaannya. Pengukuran menggunakan EUCS lebih difokuskan pada kepuasan pengguna akhir (*end user*) pada aplikasi Darwinbox yang akan diukur berdasarkan variabel yang ada pada metode EUCS yaitu *content, accuracy, format, ease of use, timeliness*. Sehingga dari semua variabel tersebut akan diukur tingkat kepuasannya dan akan menghasilkan sebuah kesimpulan sejauh mana pengguna merasa puas menggunakan aplikasi tersebut. Maka dari itu peneliti tertarik perlu adanya untuk melakukan analisis kepuasan pengguna pada aplikasi tersebut, dan hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai landasan dalam melakukan perbaikan aplikasi.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan penulis mempunyai gagasan untuk melakukan penelitian terhadap perilaku pengguna aplikasi dengan judul “**Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Sistem Kepegawaian Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk Menggunakan Metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)***”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas maka dapat disimpulkan rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Sistem Kepegawaian Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*”.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang Lingkup dalam penelitian ini meliputi:

- a. Objek penelitian ini adalah Aplikasi Darwinbox dan subjek adalah pengguna pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk yang mengakses aplikasi tersebut.
- b. Proses yang dilakukan pada penelitian ini adalah mengukur kepuasan pengguna sistem kepegawaian Darwinbox dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada para pengguna sistem tersebut.
- c. Penelitian ini berfokus pada model *End User Computing Satisfaction (EUCS)* dengan menggunakan 5 variabel (*content, accuracy, format, easy of use* dan *timeliness*) dari model yang dikembangkan oleh Doll

dan Torkzadeh (1988) untuk mengukur kepuasan pengguna akhir sistem.

- d. Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini menggunakan IBM SPSS *Statistics* 28.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk menggunakan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi tempat penelitian, akademik, dan peneliti sendiri, meliputi:

##### **1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti**

Dapat menuangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan, bisa memanfaatkan pembelajaran yang diberikan dosen selama proses belajar mengajar.

##### **1.5.2. Manfaat Bagi Tempat Peneliti**

Dapat digunakan sebagai referensi untuk menilai kepuasan pengguna terhadap aplikasi Darwinbox, dan sebagai referensi yang dapat digunakan dalam pembaharuan sistem agar lebih memenuhi kepuasan pengguna.

### **1.5.3. Manfaat Bagi Akademik**

Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi, khususnya mahasiswa.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Skripsi ini ditulis dalam enam bab dan masing-masing bab terbagi dalam sub-sub bab. Sistematika penulisan skripsi disusun sebagai berikut:

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II            GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang sejarah kantor, struktur organisasi, wewenang dan tanggung jawab.

### **BAB III           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menjelaskan pembahasan mengenai landasan teori yaitu mengenai teori-teori yang digunakan berkaitan dengan pokok permasalahan yang diangkat dalam penelitian.

### **BAB IV           METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini membahas waktu dan lokasi penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data dan jenis penelitian.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini membahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan dibahas secara detail mekanisme penelitian tersebut dilakukan.

## **BAB VI PENUTUP**

Menguraikan beberapa kesimpulan dari pembahasan masalah dari bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi kantor.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Profil Perusahaan**

PT. Nippon Indosari Corpindo Tbk. Didirikan pertama kali pada tanggal 8 Maret 1995 dengan akta No. 11 di hadapan Notaris Beny Kristianto, dan merupakan perusahaan penanaman modal asing yang bergerak di bidang *bakery* dengan nama merek “Sari Roti”. Sari Roti memiliki pabrik pertamanya yang berlokasi di Blok w, Jababeka *Industrial Park*, Cikarang. Usaha ini tidak serta-merta diterima konsumen karena harus bersaing dengan produk roti lokal yang lebih murah. Permintaan akan produk tersebut semakin meningkat setelah masyarakat sadar untuk membudayakan gaya hidup sehat dengan mengkonsumsi makanan sehat.

Perseroan meningkatkan kapasitas produksi dengan menambah dua lini mesin (roti dan *sandwich*). Pada tahun 2001, permintaan melonjak setelah Sari Roti meningkatkan kapasitas mesinnya, untuk memenuhi permintaan konsumen yang terus meningkat, perusahaan memperluas kepemilikannya dengan mendirikan pabrik kedua di Pasuruan, Jawa Timur. Respon konsumen terus meningkat, konsumen terus mencari roti yang bersih dan sehat. Permintaan konsumen yang tinggi untuk produk inti roti mendorong perusahaan untuk membangun pabrik ketiga pada tahun 2008, juga berlokasi di Kawasan Industri Jababeka Cikarang.



Pada tahun 2010, perseroan menerbitkan saham kepada publik melalui bursa efek. Perseroan melakukan penawaran umum perdana (PUSP) pada 28 Juni 2010 di bursa efek Indonesia dengan emiten roti. Perusahaan tumbuh dan berkembang, pada tahun 2011 perusahaan membangun tiga pabrik di Semarang (Jawa Tengah), Medan (Sumatera Utara) dan Cikarang Barat (Jawa Barat). Setahun kemudian, pada tahun 2012, perusahaan membangun dua pabrik baru di Palembang (Sumatera Selatan) dan Makasar (Sulawesi Selatan), serta menambah lini mesin pada tiga pabrik yang sudah ada di Pasuruan, Semarang dan Medan.

Perusahaan telah mendapatkan penghargaan dan sertifikasi yang membuat perusahaan semakin kuat, dan masyarakat percaya bahwa roti sarinya merupakan produk yang bersih dan sehat. Pada tahun 2006, perusahaan mendapatkan sertifikat HACCP (*Hazard Analysis Critical Control Point*) yang merupakan sertifikat keamanan pangan sebagai bukti komitmen perusahaan dalam mengedepankan prinsip 3H (Halal, Sehat, Higienis) pada setiap produk *bakery*. Selain itu, semua produk sari roti telah terdaftar di badan BPOM Indonesia dan telah mendapatkan sertifikat halal yang dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI).

Sari Roti telah mengembangkan produk yang awalnya hanya roti tawar menjadi roti dengan berbagai varian rasa. Perusahaan memproduksi roti 24/7. Hal ini dilakukan untuk memastikan tidak ada kekosongan pasar jika permintaan melebihi target. Selain itu, ia juga memastikan produk yang dipasarkan dalam keadaan segar dan bersih, sehingga kualitas produk

tersebut tetap terjaga. Memproduksi roti dalam sehari, rata-rata dapat menghasilkan 2 juta roti per hari. Kapasitas yang besar merupakan hasil dari penggunaan mesin yang maksimal, sehingga dapat menghasilkan volume produksi yang besar.

## **2.2. Visi Misi dan Tujuan Perusahaan**

Ketika sebuah bisnis berdiri, ia harus memiliki standar atau tujuan kerja. Karena jika tidak efektif tentunya tidak akan fokus dan terarah. Sari Roti memiliki visi, misi dan tujuan yang spesifik:

### **2.2.1. Visi Perusahaan**

Menjadi perusahaan terbesar dan mempertahankan posisi itu di Indonesia dalam bidang *bakery* melalui penetrasi pasar yang lebih luas dan dengan menggunakan jaringan distribusi yang luas untuk menjangkau konsumen di seluruh Indonesia. Serta menghasilkan dan mendistribusikan produk-produk yang berkualitas tinggi dengan harga yang terjangkau bagi masyarakat Indonesia.

### **2.2.2. Misi Perusahaan**

Memproduksi dan mendistribusikan beragam produk yang halal, berkualitas tinggi, higienis, dan aman bagi seluruh konsumen Indonesia.

### **2.2.3. Tujuan Perusahaan**

Untuk selalu memproduksi dan mendistribusikan beragam produk yang halal, berkualitas tinggi, higienis, dan terjangkau bagi

seluruh konsumen Indonesia dan menjamin bahwa sasaran mutu perusahaan tercapai dan meningkat.

### Logo Perusahaan



Sumber : PT Nippon Indosari Corpindo

**Gambar 2.1. Logo PT Nippon Indosari Corpindo Tbk**

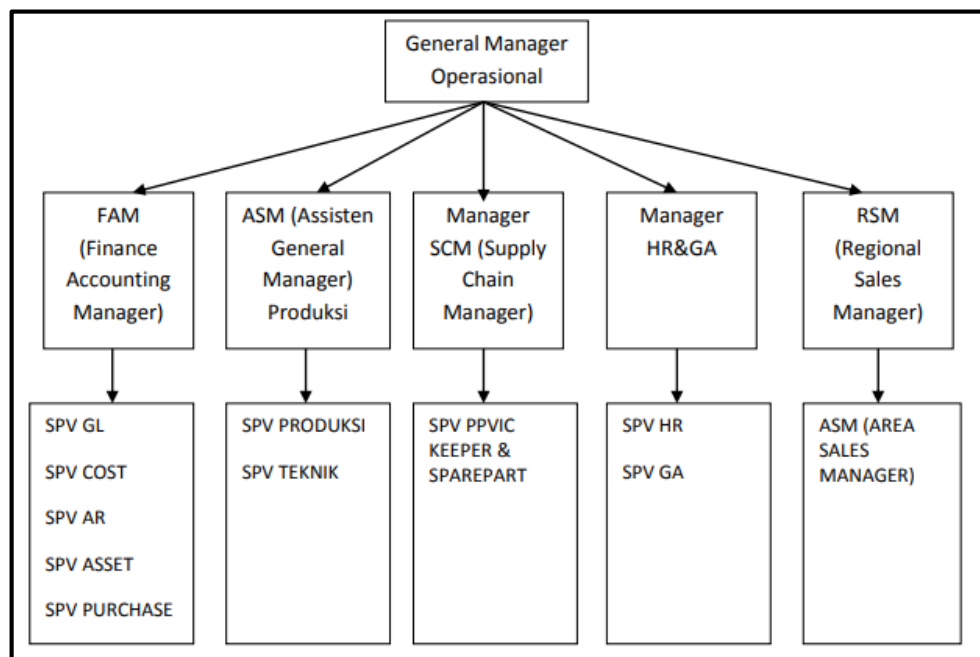
Terdapat makna dari logo sari roti dapat dilihat pada gambar 2.1.

- a. Warna biru pada gambar 2.1 melambangkan warna yang paling disukai secara *universal*. Ini terkait dengan kepercayaan, kejujuran, dan ketergantungan, sehingga membantu membangun loyalitas pelanggan. Biru juga menunjukkan kepercayaan, keandalan, dan tanggung jawab.
- b. Logo bacaan Sari Roti pada gambar 2.1 melambangkan etos perusahaan. Meski desain kemasannya berbeda, namun tetap ada karakter yang membuat konsumen puas. Anda dapat langsung melihat bahwa itu adalah produk yang sama. Hal itu terlihat dari logo Sari Roti berwarna biru dengan lingkaran oranye menyerupai matahari di tengah logo.
- c. Lingkaran berbentuk matahari pada gambar 2.1 di tengah logo oranye melambangkan kesan hangat dan bersemangat. Oranye digunakan untuk menarik perhatian pemirsa desain dan

merupakan simbol petualangan, optimisme, kepercayaan diri, dan keramahan.

### 2.3. Struktur Organisasi

Sari Roti memiliki struktur organisasi yang sesuai dengan struktur organisasi yang dibentuk oleh PT. Nippon Indosari Corpindo Tbk. Sari Roti merupakan struktur organisasi fungsional. Struktur organisasi Sari Roti Palembang dapat dilihat pada gambar 2.2.



Sumber : PT Nippon Indosari Corpindo

**Gambar 2.2. Struktur Organisasi**

### 2.4. Tugas dan Wewenang

Adapun tugas dan wewenang masing-masing bagian terdapat di dalam struktur organisasi adalah sebagian berikut:

#### 1. *General Manager Operation*

- a. Merencanakan dan mengendalikan kebijakan perusahaan sehingga mereka bekerja secara optimal.

- b. Merencanakan, mengimplementasikan, mengoordinasikan, memantau dan menganalisis semua kegiatan komersial perusahaan.
- c. Memimpin perusahaan dan menjadi motivator bagi karyawannya.
- d. Memutuskan dan kembangkan pedoman untuk pengembangan lebih lanjut dari perusahaan.
- e. Merencanakan, mengelola, dan memantau proses penganggaran di perusahaan.

## **2. *Finance Accounting Management (FAM)***

- a. Melakukan penyusunan keuangan perusahaan.
- b. Melakukan penginputan semuanya transaksi keuangan kedalam program.
- c. Melakukan transaksi keuangan perusahaan, melakukan pembayaran pada supplier.
- d. Berhubungan dengan pihak internal ataupun eksternal berkaitan dengan kesibukan keuangan perusahaan.

## **3. *Assisten General Manager (ASM)***

- a. Membantu manajer menjaga perusahaan atau toko tetap berjalan dengan lancar dengan mengambil beberapa tugas manajerial, seperti mengawasi karyawan atau menyediakan layanan pelanggan. Asisten Manajer dapat bekerja di lingkungan perusahaan atau ritel.

- b. Menjadwalkan waktu kerja karyawan, menyelesaikan masalah pelanggan dan memastikan akurasi penggajian, membantu dalam merekrut karyawan baru dengan memilih beberapa pelamar yang paling potensial dan kemudian bekerja dengan manajer melalui proses seleksi. Asisten Manajer juga dapat menyelesaikan masalah antara dua atau lebih karyawan atau antara karyawan dan manajemen dan mengawasi program pelatihan.

#### **4. *Manager Supply Chain Management* Produksi**

- a. Menetapkan strategi Perusahaan, kebijakan dasar keuangan, organisasi dan SDM, serta sistem teknologi informasi dan komunikasi perusahaan. Merencanakan sebuah rencana dan mengatur jadwal proses produksi.
- b. Melakukan pengawasan terhadap proses produksi supaya kualitas, kuantitas, dan waktu sesuai dengan rencana.
- c. Bertanggung jawab pada manajemen produksi agar barang persediaan barang tetap terjaga.
- d. Bertanggung jawab pada semua alat produksi agar selalu prima dan fasilitas produksi dapat maksimal dan berjalan lancar.

#### **5. *Manager HR dan GA***

- a. Berkomunikasi, atas nama perusahaan, dengan pemegang saham, entitas pemerintah, dan publik. Bertanggung jawab

atas urusan kinerja karyawan perusahaan, seperti staff, OB, satpam dan yang lainnya.

- b. Bertanggung jawab bila perusahaan mempekerjakan karyawan *outsourcing*.
- c. Mengkordinasikan pengelolaan serta pengadaan kendaraan dinas (bila memang ada).
- d. Melakukan penjagaan, pendataan serta perawatan secara menyeluruh pada aset perusahaan.

**6. *Regional Sales Manager (RSM)***

- a. Memberikan pengarahan kerja kepada ASM untuk melakukan *Briefing team* kepada masing masing *supervisor/sales kordinator*.
- b. Mengidentifikasi peluang bisnis dan membuat kegiatan promosi untuk meningkatkan sales.
- c. Bertanggung jawab atas pencapaian sales target di regional.
- d. Membangun jaringan distribusi di wilayah yang sudah ditentukan.
- e. Menguasai pangsa pasar dan karakteristik area, serta merekrut dan menjalin hubungan yang baik dengan semua pihak ketiga yang berhubungan dengan perusahaan.

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Landasan Teori**

Adapun teori-teori yang mendukung dalam menyusun laporan skripsi ini, sebagai berikut:

##### **3.1.1. Aplikasi**

Menurut (Santoso, 2017), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang diatur sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*.

##### **3.1.2. Analisis Sistem**

Menurut (Fadli dan Imtihan, 2018) Analisis sistem (*System Analysis*) dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponen dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya.

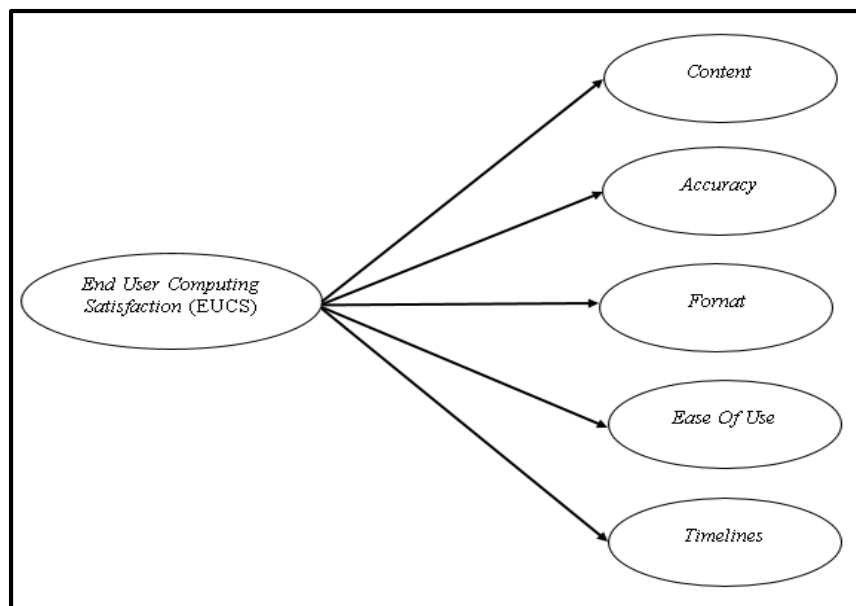
##### **3.1.3. Kepuasan Pengguna**

Menurut (Suaryana dkk., 2017) Kepuasan pengguna sistem informasi adalah mengungkapkan kesesuaian antara harapan mereka



dan hasil yang diperoleh sebagai hasil partisipasi mereka dalam pengembangan sistem.

#### 3.1.4. *End User Computing Satisfaction (EUCS)*



Sumber : (Masitah dan Ilhamsyah, 2020)

**Gambar 3.1 Skema EUCS**

Pada gambar 3.1 adalah EUCS menurut (Doll dan Torkzadeh, 1988) dalam (Masitah dan Ilhamsyah, 2020) *End User Computing Satisfaction (EUCS)* merupakan metode untuk mengukur kepuasan tertinggi dengan aspek teknologi berdasarkan *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timeliness*. *End User Computing Satisfaction (EUCS)* adalah metode pengukuran kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi dengan membandingkan harapan dengan kenyataan. Definisi *End User Computing Satisfaction (EUCS)* untuk suatu sistem informasi adalah memberikan penilaian

secara keseluruhan berdasarkan pengalaman pengguna setelah menggunakan sistem tersebut.

Di bawah ini merupakan penjelasan dari ke lima dimensi yang terdapat pada metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS):

#### A. *Content*

Dimensi *Content* mengukur kepuasan pengguna dengan konten sistem. Isi dari sistem biasanya dalam bentuk fungsi dan modul yang tersedia Informasi yang digunakan oleh pengguna sistem dan informasi yang dihasilkan oleh sistem. Dimensi konten juga mengukur apakah sistem menghasilkan informasi. Ini memenuhi kebutuhan pengguna. Semakin lengkap modul, semakin berarti sistem anda, semakin bahagia pengguna.

#### B. *Accuracy*

Dimensi *Accuracy* mengukur seberapa puas pengguna dengan keakuratan data ketika sistem mengambil *input* dan kemudian mengubahnya menjadi informasi. Keakuratan sistem diukur dengan melihat seberapa sering sistem menghasilkan *output* yang salah saat memproses *input* pengguna. Pengguna juga dapat melihat seberapa sering terjadi kesalahan saat memproses data.

### C. *Format*

Dimensi *format* mengukur kepuasan pengguna dengan tampilan estetika antarmuka sistem, *format* laporan, atau informasi yang dihasilkan oleh sistem dan apakah antarmuka sistem menarik, pengetahuan tentang sistem secara tidak langsung dapat mempengaruhi efisiensi karena memudahkan pengguna untuk menggunakan sistem.

### D. *Ease Of Use*

Dimensi *Ease of Use* mengukur seberapa puas pengguna dengan kemudahan penggunaan atau keramahan pengguna sistem, seperti proses memasukkan data, mengelola data, dan pencarian informasi-informasi yang diperlukan.

### E. *Timeliness*

Dimensi *Timeliness* mengukur kepuasan pengguna berdasarkan seberapa cepat sistem dibutuhkan menyiapkan data dan informasi. Sistem tepat waktu atau *real-time* artinya setiap permintaan yang diakses terus berlanjut Keluaran yang dihasilkan.

## **3.1.5. Sistem Informasi Kepegawaian**

Menurut (Hanafiah dkk., 2019) Sistem Informasi Kepegawaian adalah suatu sistem yang terdiri dari *software* dan *hardware* yang dirancang untuk menyimpan dan memproses semua

informasi pegawai. Suatu sistem informasi komputer yang menyediakan informasi bagi beberapa pemakai dengan kebutuhan yang serupa. Informasi menjelaskan perusahaan atau salah satu sistem utamanya mengenai apa yang telah terjadi di masa lalu, apa yang sedang terjadi sekarang dan apa yang mungkin terjadi di masa depan. Informasi tersedia dalam bentuk laporan periodik, laporan khusus dan *output* dari simulasi matematika. *Output* informasi digunakan oleh manajer maupun non-manajer dalam perusahaan saat membuat keputusan untuk memecahkan masalah. *Database* perusahaan berisi data yang dilengkapi dengan *electronic mail boxes* digunakan para eksekutif untuk mengirimkan dan menerima surat elektronik dan kalender elektronik.

### **3.1.6. *Statistical Product for Service Solution (SPSS)***

Menurut (Priyatno, 2017) SPSS adalah program untuk olah data statistik yang disingkat dari *Statistical Product and Service Solution*. SPSS merupakan program yang paling populer dan paling banyak pemakaiannya di seluruh dunia, selain itu banyak juga digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset dasar atau penelitian skripsi, tesis, dan disertasi.

### **3.1.7. Skala *Likert***

Menurut (Sugiyono, 2018) Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi individu atau kelompok

individu. Tanggapan untuk setiap *item instrument* menggunakan skala *Likert* mempunyai nilai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

### **3.1.8. Populasi**

Menurut (Sugiyono, 2018) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan.

### **3.1.9. Sampel**

Menurut (Sugiyono, 2018) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan ukuran sampel merupakan suatu langkah untuk menentukan besarnya sampel yang diambil dalam melaksanakan suatu penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik *Random Sampling*. *Random Sampling* dikatakan *simple* (sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu.

### **3.1.10. Penelitian Terdahulu**

Adapun penelitian yang sudah dibuat oleh penelitian lain yang digunakan sebagian referensi penulis pada tabel 3.1.

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama Judul	Penelitian	Tahun dan ISSN	Hasil
1.	ANALISA KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI RUMAH SAKIT MAJALENGKA MOBILE MENGGUNAKAN METODE <i>END-USER COMPUTING SATISFACTION</i>	(Dede Abdurahman, Budiman, Encum, 2020)	Jurnal INFOTECH, Volume 6 Nomor 2, ISSN: 2460-1861. (2020)	Aplikasi RSM <i>Mobile</i> memberikan kemudahan kepada pengguna / pasien untuk mencari informasi yang dibutuhkan. Terbukti dari hasil kuisioner yg di berikan kepada responden, dimana Tingkat kepuasan pengguna Aplikasi RSM <i>Mobile</i> diperoleh total skor 4368, hal ini menunjukkan bahwa hasil penelitian mengenai Kepuasan Pengguna Aplikasi RSM <i>Mobile</i> di RSUD Majalengka menurut responden termasuk kategori tinggi.
2.	ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA APLIKASI UG <i>IN YOUR HAND</i> DENGAN METODE <i>END USER COMPUTING SATISFACTION</i> (EUCS)	(Eka Fitri Rahayu, 2020)	Vol.6 No.2, ISSN : 2356 – 5195. (2020)	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak semua <i>instrument</i> mempengaruhi kepuasan pengguna sistem UG <i>In Your Hand</i> . Dari semua instrumen, hanya ada dua <i>instrument</i> yang menunjukkan pengaruh signifikan terhadap <i>User Satisfaction</i> (Y), yaitu <i>Ease of Use</i> (X4) dan <i>Timeliness</i> (X5). Sedangkan instrumen lainnya, yaitu <i>Content</i> (X1), <i>Accuracy</i> (X2) dan <i>Format</i> (X3) menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang signifikan terhadap <i>User Satisfaction</i> (Y).

No	Nama Judul	Penelitian	Tahun dan ISSN	Hasil
3.	ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA SIMPUS MENGGUNAKAN METODE EUCS DI PUSKESMAS BANGAUNTAPAN II	Imaniar Sevtiyani ,Findy Fatikasari, (2020)	Indonesian <i>of Health Information Managemen t Journal</i> ISSN (Print) :2354-8932 Vol.8,No.2 .(2020)	Hasil penelitian Analisis Kepuasan Pengguna SIMPUS Menggunakan Metode EUCS di Puskesmas Banguntapan II menunjukkan dari lima variabel EUCS hanya terdapat 2 variabel yang berpengaruh pada kepuasan pengguna sistem DGS yaitu variabel <i>format</i> dengan nilai T sebesar 2,504 dan variabel <i>timeliness</i> dengan nilai T sebesar 2,265.Hal tersebut menunjukkan tampilan <i>user interface</i> sistem DGS yang menarik dan kecepatan sistem DGS dalam menyediakan kebutuhan pengguna sesuai dengan yang diharapkan pengguna dapat mempengaruhi kepuasan pengguna dalam memanfaatkan sistem DGS di Puskesmas Banguntapan II dan diharapkan dapat membawa manfaat yang lebih banyak lagi bagi Puskesmas Banguntapan II
4.	ANALISIS KEPUASAN PENGGUNA PADA APLIKASI JENIUS DENGAN MENGGUNAKAN METODE EUCS (END	(Eva Istianah dan Wiyli Yustanti, 2022)	<i>Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence</i> , Volume 03 Number 04, E-ISSN 2774-3993. (2022)	Perolehan hasil perhitungan dari data <i>survey</i> yang diolah menunjukkan bahwa perhitungan <i>interval</i> tertinggi adalah 4,58 sedangkan nilai <i>interval</i> terendah adalah 3,80yang artinya kepuasan pengguna aplikasi Jenius

No	Nama Judul	Penelitian	Tahun dan ISSN	Hasil
	<i>USER COMPUTING SATISFACTIO N) BERDASARK AN PERSPEKTIF PENGGUNA</i>			berada dalam kategori Sangat Puas.

*Sumber : diolah sendiri*

Adapun penjelasan tentang penelitian terdahulu yang dijadikan referensi untuk penyusunan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengukuran kepuasan pelayanan aplikasi *mobile* RSM RS Majalengka memiliki skor total 4368 yang menunjukkan hasil *survey* tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi *mobile* RSM RS Majalengka menurut responden yang tergolong kategori yang cukup tinggi. Namun, ada responden yang menyatakan tidak puas dengan skor keseluruhan 26 atau 8,67% dalam melaporkan informasi yang dipublikasikan dengan benar. Selain itu, responden menyatakan tidak puas dengan skor total 16 atau 4,8% untuk menyatakan kemudahan penggunaan *Rsm Mobile App* dan responden menyatakan tidak puas dengan total nilai 34, yaitu 11,6% dari pernyataan informasi yang diajukan dalam sistem yang diperbarui.



2. Hasil variabel deskriptif statistik menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa puas dengan variabel *format* dan merasa kurang puas dengan sistem. Selanjutnya, nilai rata-rata semua variabel mendekati nilai maksimum. Artinya rata-rata responden memberikan skor yang cukup tinggi untuk setiap pernyataan dalam kuisioner.
3. Pada penelitian ini hasil yang diperoleh menunjukkan terdapat 2 variabel yang memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna sistem informasi DGS di Puskesmas Banguntapan II yaitu variabel *format* dan variabel *timeliness*. Aspek *format* dalam sistem informasi memiliki peranan penting, aspek *format* mengukur kepuasan pengguna dari *user interface* sistem. *User interface* yang menarik sangat berpengaruh terhadap tingkat efektifitas pengguna sistem informasi. *Desain user interface* yang baik dan menarik dapat dilihat dari tampilan warna, *font* dan tata letak. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Anggraeni Purfita Sari 2018 bahwa aspek *format* berpengaruh dengan kepuasan pengguna akhir.
4. Setelah dilakukan uji *Chi-Square*, dari 48 Hipotesis awal yang diajukan terdapat 31 hipotesis ditolak dan 17 hipotesis diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis awal yang ditolak terdapat pengaruh positif, artinya kemampuan aplikasi Jenius yang memberikan kemudahan pengguna dalam bertransaksi,

menyajikan informasi yang berkualitas serta memberi pelayanan yang baik dapat menciptakan rasa puas terhadap pengguna.

## BAB IV

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 4.1. Lokasi dan Jadwal Penelitian

##### 4.1.1. Lokasi

Lokasi penelitian yaitu di PT Nippon Indosari Corpindo Tbk yang beralamat di jalan Kerani Amad kilometer 18 Kecamatan Talang kelapa Kabupaten Banyuasin, dan jadwal penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 4.1.

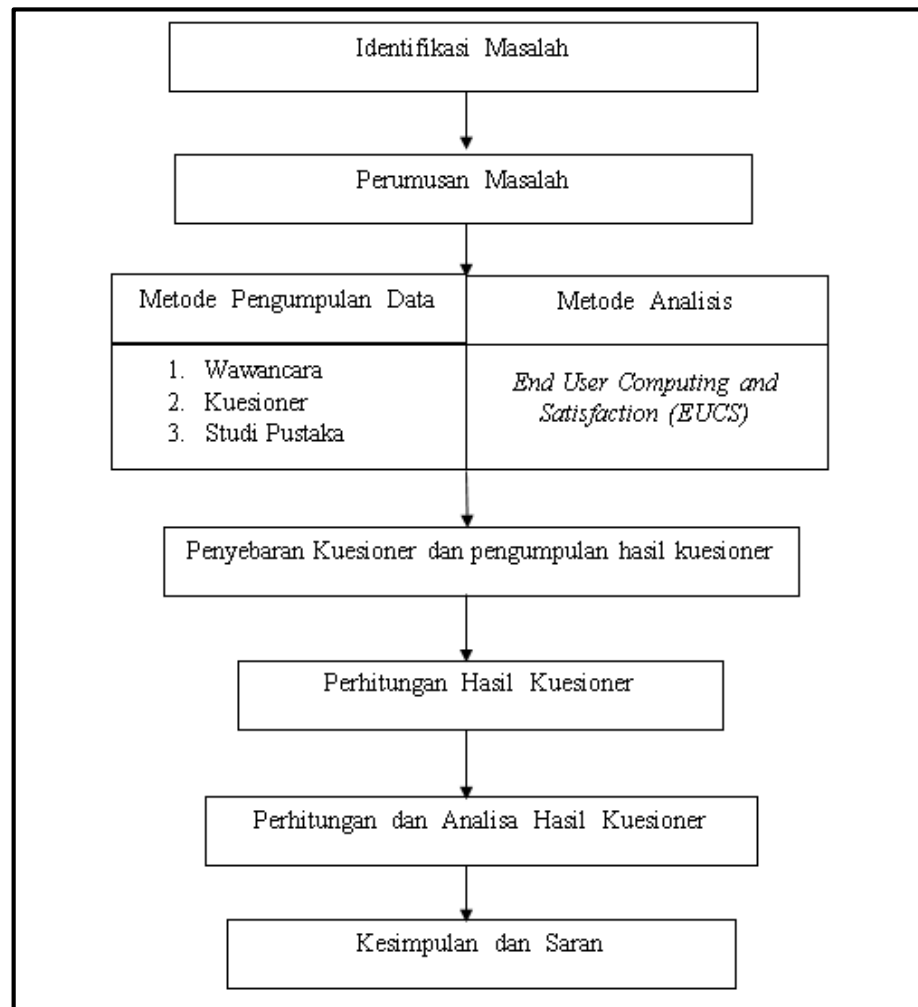
##### 4.1.2. Jadwal Penelitian

**Tabel 4.1. Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan Ke-																							
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul	■																							
2	Wawancara dan dokumentasi			■	■																				
3	Penulisan Proposal					■	■	■	■	■	■	■	■												
4	Penyusunan skripsi													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Penyebaran Kuesioner																	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Pengumpulan Data																					■	■	■	■
7	Analisis Data dan Kesimpulan																						■	■	■

### 4.1.3. Kerangka Penelian

Kerangka penelitian merupakan konsep atau gambaran penelitian agar lebih mudah dalam penyusunan penelitian yang lebih terkoneksi dan sistematis, agar penyusunan laporan menjadi lebih terarah, seperti yang telah diperlihatkan pada gambar 4.1.



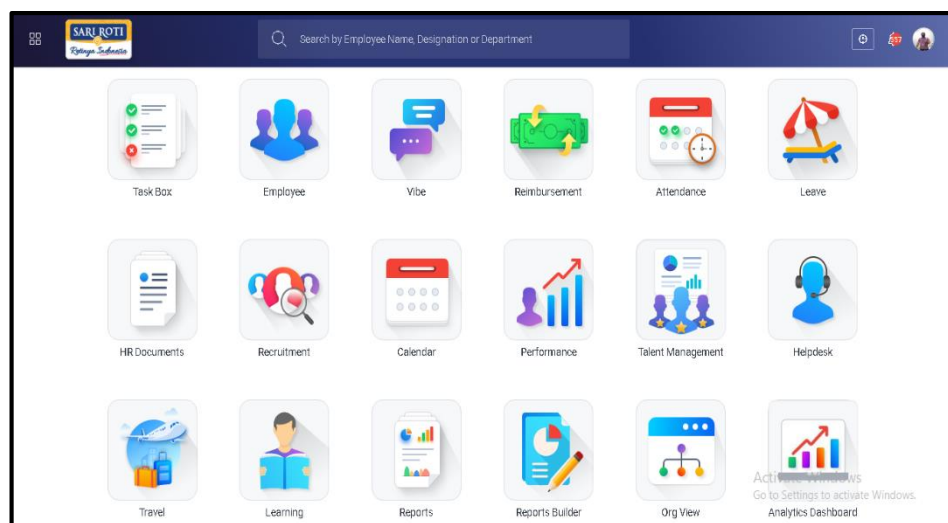
**Gambar 4.1 Kerangka Penelitian**

#### 4.1.4. Aplikasi Darwinbox

Aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk ini terdiri menu utama yaitu Menu *Task Box*, Menu *Attendance*, Menu *Leave*, Menu *Reimbursement*, Menu *Performance*, Menu *Recruitment*, Menu *Calender*, Menu *Helpdesk*, Menu *Employees*, Menu *Vibe*, Menu *Workflow*, Menu *Recognition*, Menu *Events*, Menu *Travel*.

##### 1. Tampilan halaman menu *Dashboard*

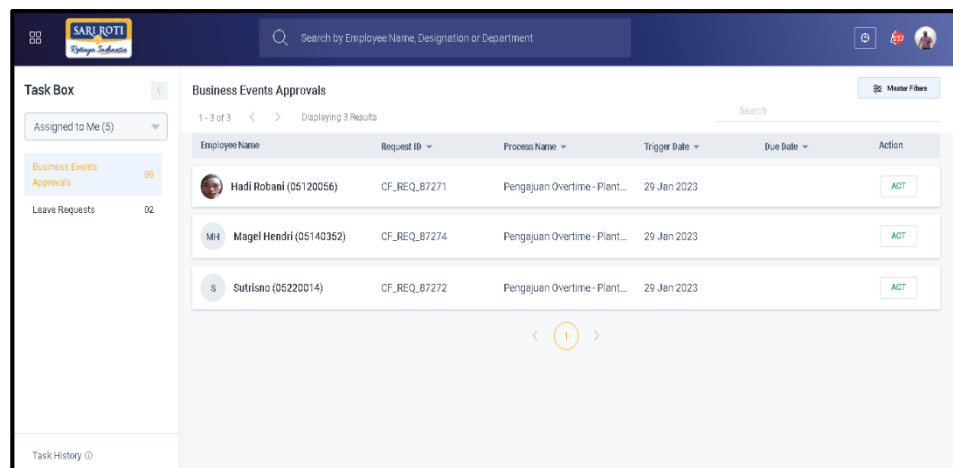
Pada gambar 4.2 terdapat menu halaman *Dashboard* awal yang pertama kali pengguna lihat setelah berhasil login pada aplikasi. Terdapat beberapa menu pada halaman utama, pada halaman ini pengguna bisa memilih fitur yang akan mereka gunakan sesuai kebutuhan seperti melakukan absensi, mengajukan cuti dan sebagainya.



**Gambar 4.2. Halaman Menu *Dashboard***

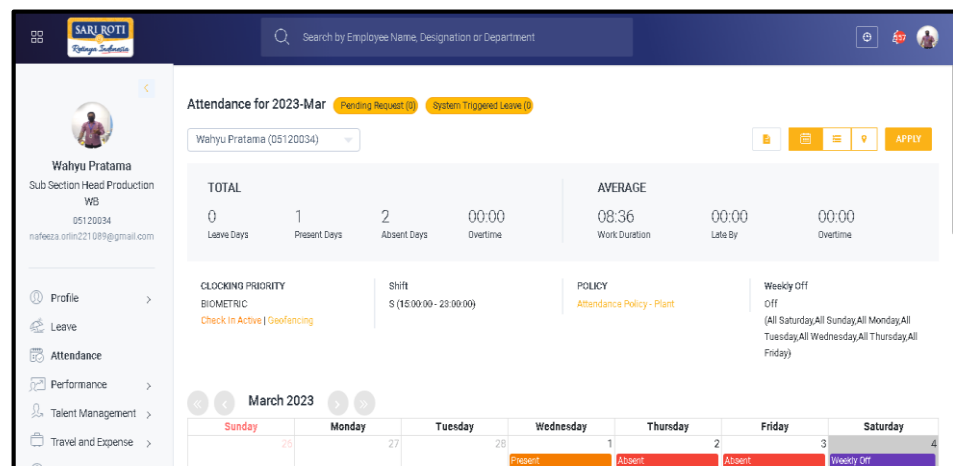
## 2. Tampilan Halaman Menu *Taskbox*

Pada gambar 4.3 halaman ini menampilkan *history* kegiatan karyawan, seperti contoh karyawan ingin mengajukan cuti kemudian akan muncul *history* pada pengajuan yang sudah di *approved*.



**Gambar 4.3. Halaman Menu *TaskBox***

## 3. Tampilan Halaman Menu *Attendance*

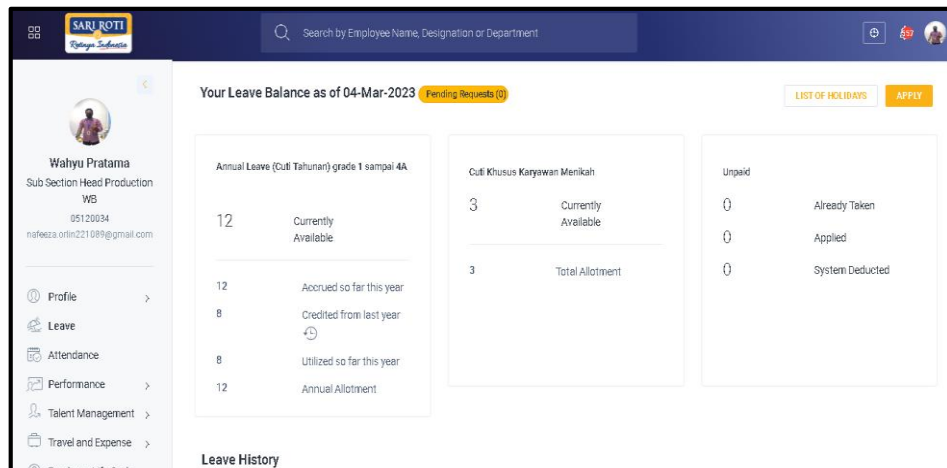


**Gambar 4.4. Halaman Menu *Attendance***

Pada gambar 4.4 halaman menu *Attendance* digunakan untuk melakukan absensi karyawan, menampilkan absensi *check in* dan *check out*.

#### 4. Tampilan Halaman Menu *Leave*

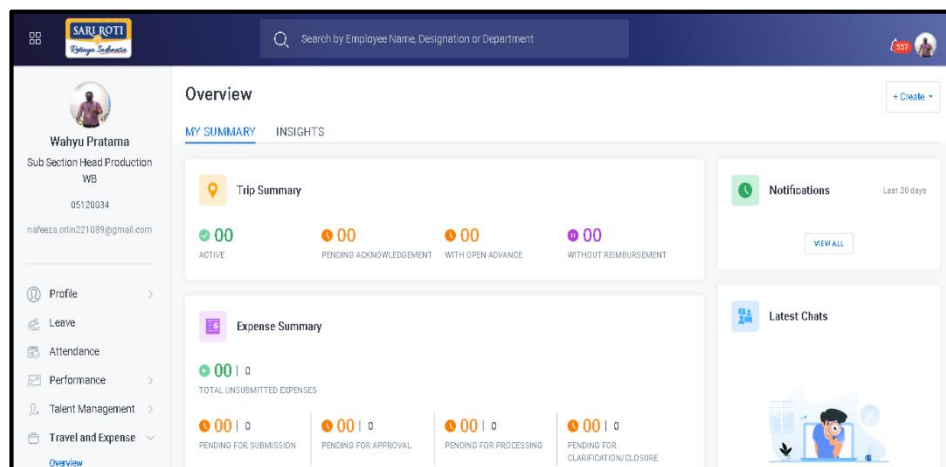
. Pada gambar 4.5 merupakan menu berfungsi untuk pengajuan cuti karyawan



**Gambar 4.5. Halaman Menu *Leave***

#### 5. Tampilan Halaman Menu *Reimbursement*

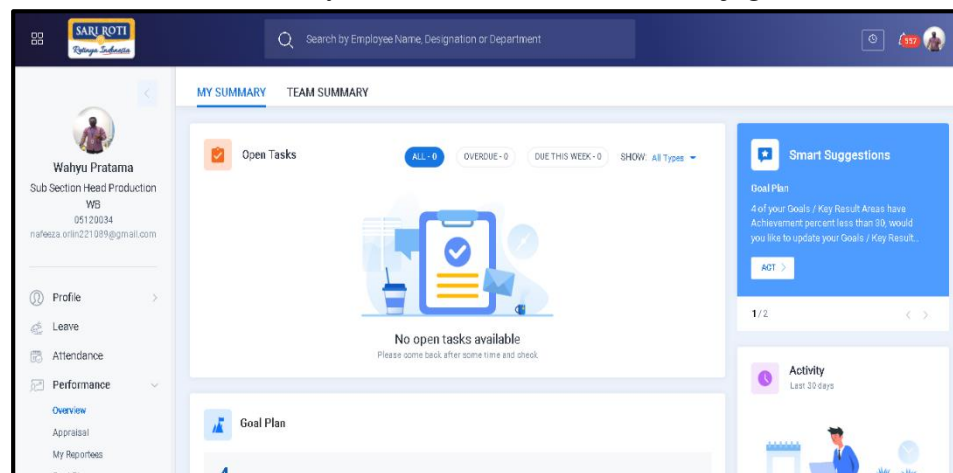
Pada gambar 4.6 merupakan menu yang berfungsi untuk pergantian uang pribadi yang digunakan untuk keperluan kantor.



**Gambar 4.6. Halaman Menu *Reimbursement***

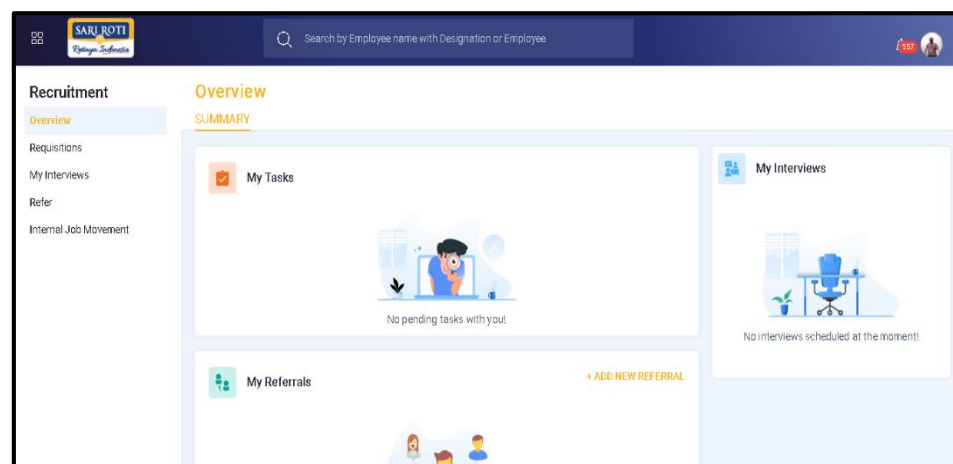
## 6. Tampilan Halaman Menu *Performance*

Pada gambar 4.7 merupakan menu yang berfungsi untuk pemberian *Rewards*/penghargaan yang akan diberikan kepada karyawan loyal atau berprestasi yang berhasil menyelesaikan tugasnya dengan baik. Pemberian penghargaan bagi karyawan merupakan suatu tanda apresiasi dari perusahaan dan bertujuan untuk menaikkan motivasi karyawan lain untuk bisa berhasil juga.



**Gambar 4.7. Halaman Menu *Performance***

## 7. Tampilan Halaman Menu *Recruitment*



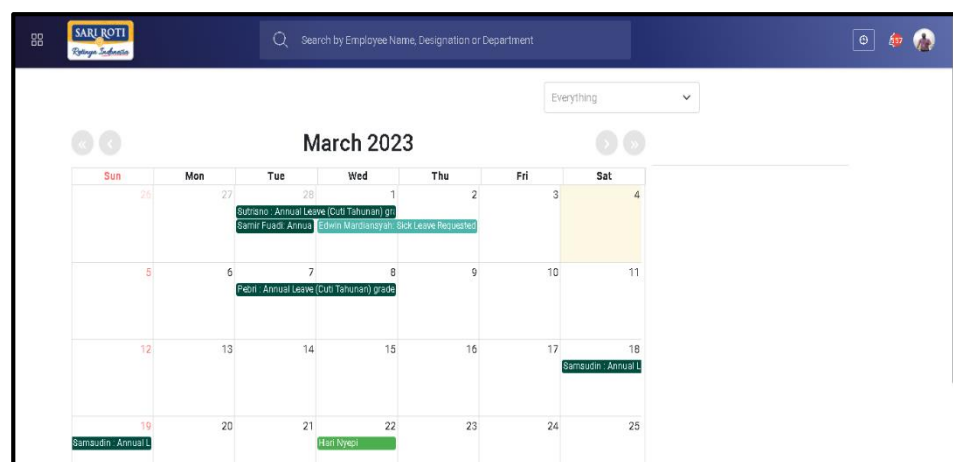
**Gambar 4.8. Halaman Menu *Recruitment***



Pada gambar 4.8 merupakan menu *Recruitment* berfungsi untuk menjalankan semua proses rekrutmen karyawan, dari mulai proses memasukkan data pelamar hingga proses penempatan karyawan. Berlaku untuk proses perekrutan karyawan baru dari luar perusahaan maupun rekrutmen internal yang terjadi di dalam perusahaan.

#### 8. Tampilan Halaman Menu *Calender*

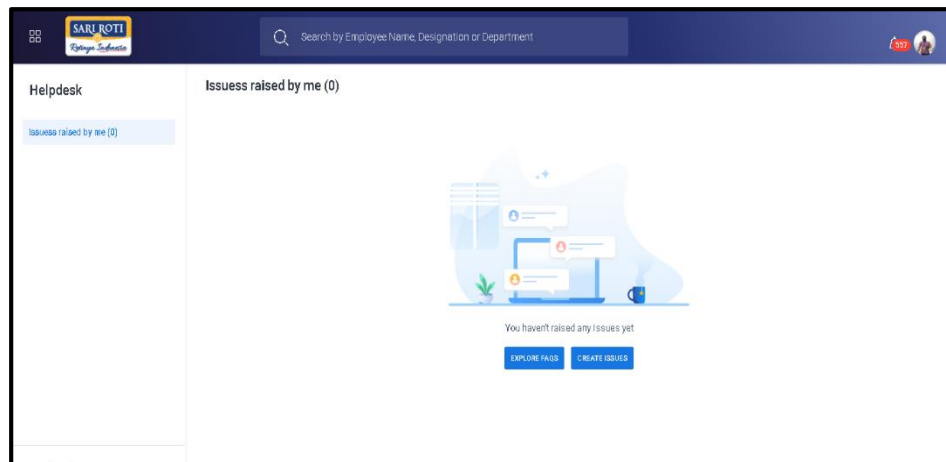
Pada gambar 4.9 terdapat menu *Calender* yang digunakan untuk mempermudah pengguna dalam melakukan penjadwalan dan memantau kegiatan yang diadakan perusahaan, serta cuti dari pengguna.



**Gambar 4.9. Halaman Menu *Calender***

#### 9. Tampilan Halaman Menu *Helpdesk*

Pada gambar 4.10 merupakan menu *Helpdesk* berfungsi untuk mengatasi keluhan, komplain, pertanyaan atau permasalahan pengguna.



**Gambar 4.11.**Halaman Menu *Helpdesk*

## 10. Tampilan Menu *Employees*

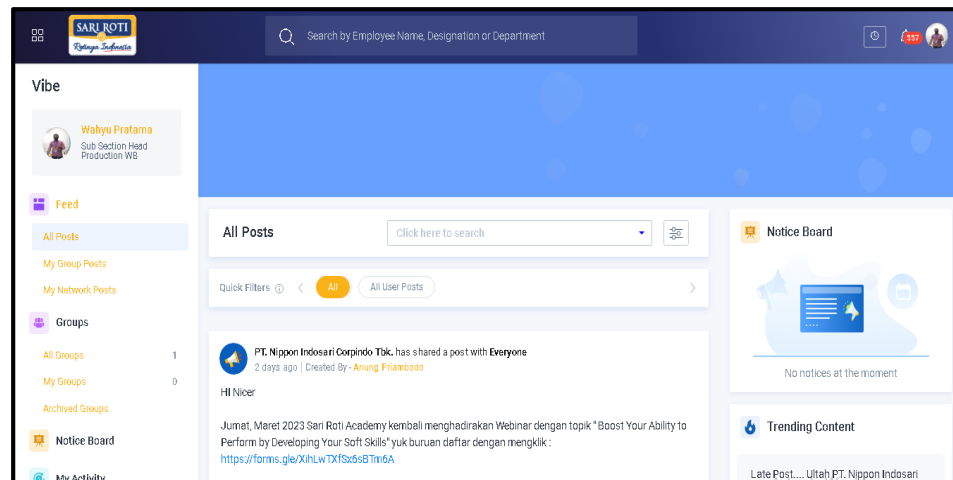
Pada gambar 4.11 adalah menu *Employees* yang berfungsi sebagai panduan aplikasi untuk proses *monitoring team*.

	Name	Id	Designation	Email Id	Shifts	Current Office Location
<input type="checkbox"/>	AF Amare Fathi Zahirah	05210062	Operator Make Up SB Make Up Production SB	amarefathi0623@gmail...	FGM Off	Plant Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, (Plant)
<input type="checkbox"/>	Danang Edi Mursidi	05130238	Operator Make Up WB Make Up Production WB	danangen86@gmail.com	SCKK Present	Plant Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia, (Plant)
<input type="checkbox"/>	DA Dicki Agustian	05120049	Operator Mixer SB Mixer Production SB	tiensong5072@gmail.com	S Present	Plant Palembang, Palembang, Sumatera Selatan,

**Gambar 4.11.** Halaman Menu *Employees*

## 11. Tampilan Menu *Vibe*

Pada gambar 4.12 berfungsi sebagai alat komunikasi dengan divisi lain yang sedang berada diluar lingkungan kerja



**Gambar 4.12. Halaman Menu *Vibe***

## 12. Tampilan Menu *Workflow*

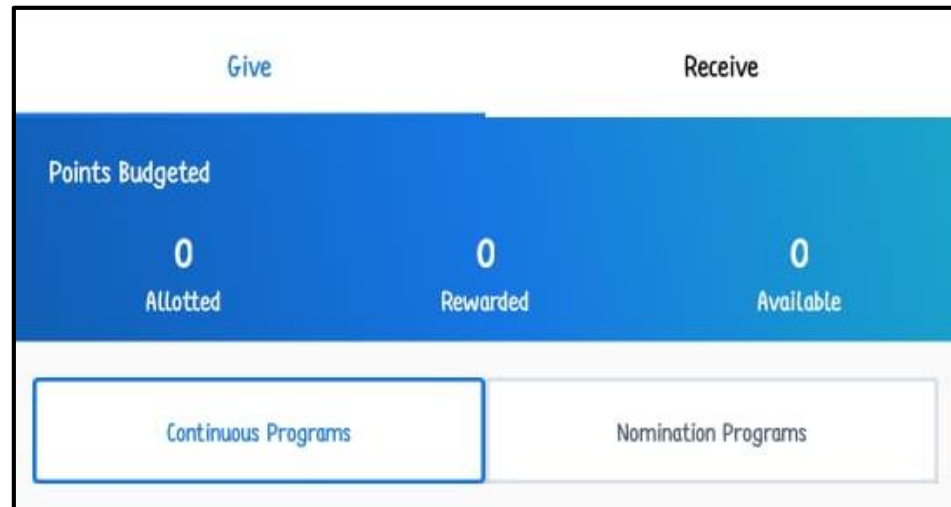
Pada gambar 4.13 berfungsi untuk menginput data lembur bagi pegawai yang ingin mengajukan lembur.



**Gambar 4.13. Halaman Menu *Workflow***

### 13. Tampilan Menu *Recognition*

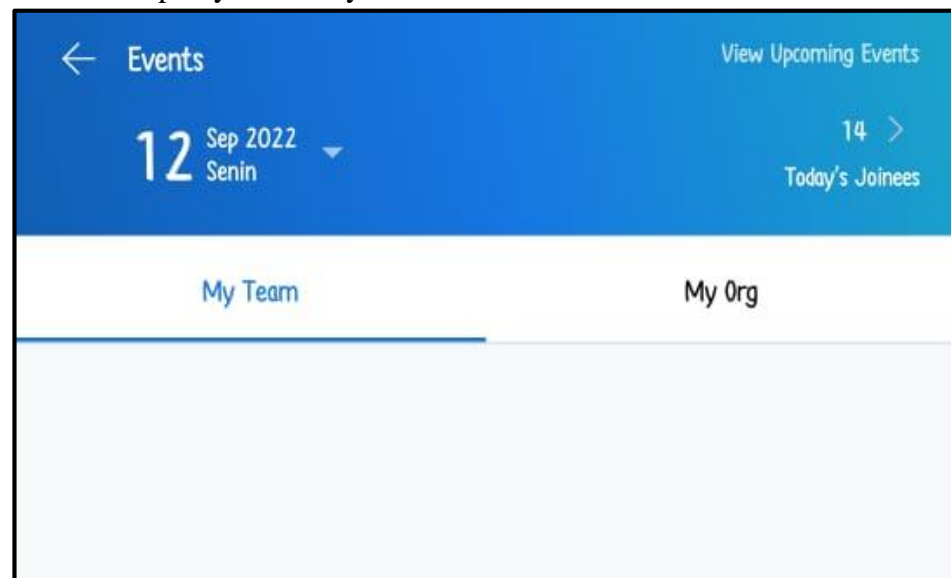
Pada gambar 4.14 menu *Recognition* berfungsi untuk pengembangan program atau sistem.



**Gambar 4.14. Halaman Menu *Recognition***

### 14. Tampilan Menu *Events*

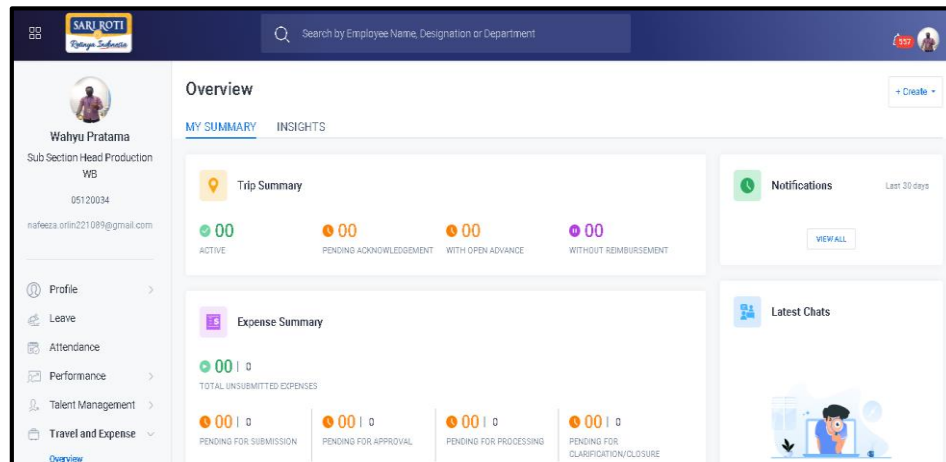
Pada gambar 4.15 menu *Events* di atas berfungsi sebagai pengingat acara penting bagi perusahaan atau perayaan lainnya.



**Gambar 4.15. Halaman Menu *Events***

## 15. Tampilan Menu *Travel*

Pada gambar 4.16 menu *Travel* berfungsi sebagai pengajuan dinas luar kota bagi pegawai yang sedang melakukan perjalanan tugas.



**Gambar 4.16. Halaman Menu *Travel***

## 4.2. Jenis Data

Pada penelitian ini, menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder yang dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini yaitu sebagai berikut.

### 4.2.1. Data Primer

Sumber utama adalah sumber data langsung yang memberikan data kepada pengumpul data. Sumber utama diperoleh penulis penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi Darwinbox di PT Nippon Indosari Corpindo Tbk.

### 4.2.2. Data Sekunder

Sumber sekunder adalah sumber yang tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau

melalui literatur. Dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan membaca buku, jurnal, artikel, data internet, tesis dan disertasi penelitian sebelumnya.

### **4.3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan atau pengambilan data merupakan langkah penelitian yang strategis yang bertujuan untuk mendapatkan data dalam penelitian. Pengumpulan data dapat diperoleh teknik yang digunakan dalam penelitian ini ialah Studi Pustaka, Wawancara, Dokumentasi dan Kuisisioner.

#### **4.3.1. Studi Pustaka**

Studi Pustaka merupakan suatu kegiatan yang mengumpulkan pendapat para ahli mengenai teori-teori atau konsep yang berhubungan dengan penelitian ini, seperti teori tentang Metode *End User Computing Satisfaction*. Referensi yang digunakan dalam peneliti ini berupa jurnal, buku dan situs *website*.

#### **4.3.2. Wawancara**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan atau wawancara langsung dengan para pelaku yang terdapat dalam sistem. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara langsung dengan salah satu *shift leader* produksi yaitu Bapak Wahyu Pratama guna mendapatkan informasi tentang berapa banyak jumlah karyawan, kapan aplikasi Darwinbox pertama kali digunakan, kendala pada aplikasi Darwinbox, fitur-fitur yang ada pada

aplikasi Darwinbox dan mendapatkan informasi tentang kegunaan dari aplikasi Darwinbox.

#### **4.3.3. Dokumentasi**

Dokumentasi adalah suatu cara yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi bisa dari bentuk arsip, buku, dokumen berupa tulisan atau angka maupun gambar yang berupa laporan untuk mendukung penelitian.

#### **4.3.4. Kuesioner**

Tipe pertanyaan dalam angket dibagi menjadi dua, yaitu: terbuka dan tertutup. Pertanyaan terbuka ialah pertanyaan yang mengharapkan responden untuk menuliskan jawabannya berbentuk uraian tentang sesuatu hal. Sebaliknya pertanyaan tertutup adalah pertanyaan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan yang telah tersedia. Setiap pertanyaan angket yang mengharapkan jawaban berbentuk data nominal, ordinal, interval, dan *ratio*, adalah bentuk pertanyaan tertutup Sugiyono (2017). Pada penelitian ini penulis menggunakan angket tertutup dengan menggunakan pilihan jawaban yang telah disediakan, responden tinggal memilih jawaban sesuai dengan kondisi yang dialami.

Pada penelitian ini menggunakan metode *End User computing satisfaction* (EUCS) yaitu mengukur tingkat kepuasan pengguna pada

aplikasi Darwinbox mencakup beberapa pertanyaan masing-masing aspek tersebut dapat dilihat pada tabel 4.2.

**Tabel 4.2 Variabel Kuesioner**

<b>Variabel</b>	<b>Definisi</b>	<b>Indikator</b>
<i>Content (X1)</i>	Persepsi pengguna terhadap isi Aplikasi Darwinbox	X1.1: Apakah informasi yang tersedia pada sistem sudah sesuai yang anda cari? X1.2: Isi dari informasi sistem sudah lengkap, jelas dan mudah dipahami ? X1.3: Menurut saya isi dari sistem ini bermanfaat bagi pengguna?
<i>Accuracy (X2)</i>	Persepsi pengguna terhadap akurasi informasi aplikasi Darwinbox	X2.1: Apakah sistem jarang sering terjadi eror pada saat melakukan absensi? X2.2: Adanya username dan password untuk setiap pengguna? X2.3: Saya merasa puas dengan tingkat akurasi pada sistem?
<i>Format (X3)</i>	Persepsi pengguna terhadap bentuk dan tampilan aplikasi Darwinbox	X3.1: Ukuran dan jenis huruf jelas dapat terbaca? X3.2: Pemilihan warna pada sistem baik ? X3.3: Terdapat informasi yang sesuai pada menu aplikasi ?
<i>Ease Of Use (X4)</i>	Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Darwinbox	X4.1: Apakah aplikasi Darwinbox mudah digunakan? X4.2: Apakah aplikasi Darwinbox mudah diakses di mana saja dan kapan saja? X4.3: Apakah aplikasi Darwinbox mudah diakses di mana saja dan kapan saja?
<i>Timeliness (X5)</i>	Persepsi pengguna terhadap	X5.1 : Informasi yang Anda cari dapat diperoleh secara tepat waktu?



Tabel 4.2 Variabel Kuesioner

Variabel	Definisi	Indikator
	ketepatan waktu aplikasi Darwinbox	X5.2: Apakah sistem cepat dalam merespon perintah? X5.3 : Sistem memberikan pemberitahuan yang cepat saat terjadi kesalahan penggunaan sistem?
<i>User Satisfaction</i> (Y)	Persepsi pengguna terhadap kepuasan pengguna	Y1.1 : Saya merasa puas dengan kinerja dari sistem ? Y1.2 : Sistem sudah memberikan layanan yang memuaskan? Y1.3: Sistem sudah memberikan layanan yang memuaskan?

#### 4.3.5. Populasi

Populasi pada penelitian ini ialah pengguna aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk yang berjumlah 126 populasi.

#### 4.3.6. Sampel

Dalam menentukan jumlah sampel yang akan digunakan, penulis menggunakan populasi sebanyak 126 orang, angka ini didapat dari data pengguna aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk. Dengan mempertimbangkan tingkat toleransi kesalahan sebesar 5% maka jumlah sampel yang diperoleh dari total populasi tersebut adalah:

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

$$n = \frac{126}{1+126(0,05)^2}$$

$$n = \frac{126}{1+126(0,0025)}$$

$$n = \frac{126}{1+0.315}$$

$$n = \frac{126}{1,315} = 95,817$$

$$n = 96$$

Dari perhitungan menggunakan rumus *Slovin* di atas, jadi sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah 96 sampel, dengan pembagian karyawan berdasarkan jabatan pada tabel 4.3.

**Tabel 4.3. Pembagian Sampel**

No	Jabatan	Perhitungan	Total
1	Officer Adm	16/126 x 100% = 12% 12/100 x 96 = 12	12 sampel
2	Checker	3/126 x 100% = 2% 2/100 x 96 = 2	2 sampel
3	Make up SB	10/126 x 100% = 7% 7/100 x 96 = 7	7 sampel
4	Make up WB	11/126 x 100% = 8% 8/100 x 96 = 8	8 sampel
5	Mixer	13/126 x 100% = 10% 10/100 x 96 = 10	10 sampel
6	Oven SB	10/126 x 100% = 7% 7/100 x 96 = 7	7 sampel
7	Oven WB	12/126 x 100% = 10% 10/100 x 96 = 7	10 sampel
8	Pack Sandwich	13/126 x 100% = 10% 10/100 x 96 = 10	10 sampel

No	Jabatan	Perhitungan	Total
9	Pack SB	$7/126 \times 100\% = 6\%$ $6/100 \times 96 = 6$	6 sampel
10	Pack WB	$11/126 \times 100\% = 8\%$ $8/100 \times 96 = 8$	8 sampel
11	Sortir	$8/126 \times 100\% = 6\%$ $6/100 \times 96 = 6$	6 sampel
12	Scalling	$12/126 \times 100\% = 10\%$ $10/100 \times 96 = 10$	10 sampel

#### 4.4. Uji Instrumen

##### 4.4.1. Uji Validitas

Suatu survei dapat dikatakan *valid* jika pertanyaan-pertanyaan dalam survei tersebut dapat mewakili sesuatu yang diukur oleh kuesioner tersebut. Tujuan uji validitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui derajat kesesuaian antara apa yang sebenarnya terjadi pada pengguna aplikasi Darwinbox dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan atau indikator dengan menggunakan skor total korelasi *product moment* (r). Rumus korelasi (*Product Moment Pearson*) yang dilambangkan dengan r, di bawah ini peneliti menuliskan rumus uji validitas. Menurut (Imron, 2019) Jika rhitung

dengan  $r_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 0,05. Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka instrumen dinyatakan tidak valid dan apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka instrumen dinyatakan valid.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi

$n$  = Jumlah sampel

$\sum X$  = jumlah skor pernyataan

$\sum Y$  = jumlah skor total pernyataan

$\sum XY$  = jumlah perkalian x dan y

#### 4.4.2. Uji Reliabilitas

Menurut (Imron, 2019) Suatu instrumen pengukuran dikatakan reliabel jika pengukurannya konsisten dan cermat akurat. Jadi uji reabilitas instrumen dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi dari instrumen sebagai alat ukur, sehingga hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

Rumus *Alpha* dari *Cronbach*

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Keterangan :

$\alpha$  : Koefisien reliabilitas instrumen.

$k$  : Banyaknya butir pertanyaan.

$\sum \sigma_b^2$  : Total butiran variabel.

$V_t^2$  : Total varian.

#### 4.4.3. Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik pada penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji multikolinearitas, uji heteroskedastisitas yang akan peneliti paparkan berikut ini.

##### 4.4.3.1. Uji Normalitas

Menurut (Ghozali, 2018) Distribusi normal bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat variabel pengganggu atau residual normal dalam model regresi. Model regresi yang baik adalah berdistribusi normal atau hampir berdistribusi normal. Uji statistik perlu dilakukan meskipun uji grafik sudah dilaksanakan dengan tujuan terciptanya hasil yang valid. Cara kedua untuk melihat data berdistribusi normal atau tidak dapat dilakukan uji statistik Kolmogorov-Smirnov Test. Residual berdistribusi normal bisa dikatakan jika residual tersebut mempunyai nilai signifikansi  $> 0,05$ .

##### 4.4.3.2. Uji Multikolinieritas

Menurut (Ghozali, 2018) uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah suatu model regresi penelitian terdapat

korelasi antar variabel independen (bebas). Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi korelasi antara variabel independen dan bebas dari gejala multikolinieritas. Mengetahui ada atau tidaknya gejala multikolinieritas yaitu dengan melihat besaran dari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan juga nilai *Tolerance*. *Tolerance* mengukur variabilitas variabel terpilih yang tidak dijelaskan oleh variabel independen lainnya. Nilai yang dipakai untuk menunjukkan adanya gejala multikolinieritas yaitu adalah nilai  $VIF < 10,00$  dan nilai *Tolerance*  $> 0,10$ .

#### **4.4.3.3. Uji Heteroskedastisitas**

Menurut (Ghozali, 2018) uji heteroskedastisitas adalah mengukur apakah ada ketidaksamaan variance dari residual untuk seluruh pengamatan pada model regresi. Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  bisa ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat masalah heteroskedastisitas

#### **4.4.4. Uji Regresi Linear Berganda**

Menurut (Ghozali, 2018) analisis regresi linear berganda bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dua atau lebih variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Analisis ini

untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan dan untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen, apakah berhubungan positif atau negatif.

#### **4.4.4.1.Uji F**

Uji simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen secara bersama-sama mempengaruhi variabel dependen.

Ho: Variabel bebas tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

Ha: Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

#### **4.4.4.2.Uji T**

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : Variabel independent secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel dependent.

Ha : Variabel independent secara parsial berpengaruh terhadap variabel dependent.

#### **4.4.4.3. Uji Koefisien Determinasi (*R Square*)**

Menurut (Ghozali, 2018) menunjukkan bahwa koefisien determinasi ( $R^2$ ) digunakan untuk mengukur sejauh mana kemampuan model untuk menjelaskan variasi variabel dependen. Nilai koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen amat terbatas. Nilai yang mendekati satu berarti variabel-variabel independen memberikan hampir semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variasi variabel dependen.



## **BAB V**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1. Hasil Responden**

Responden pada penelitian ialah Pengguna aplikasi Darwinbox dengan jumlah populasi 126 menggunakan teknik *random sampling* dengan *margin of error* 5% yang menghasilkan jumlah sampel 96 sampel. Berikut ini gambaran umum mengenai responden.

##### **5.1.1. Responden**

Berdasarkan jumlah keseluruhan kuesioner dalam penelitian ini sebanyak 96 responden yang merupakan karyawan pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk. Penyebaran kuesioner ini dilakukan secara langsung dengan menyebarkan kuesioner kepada responden. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarkan dapat dilihat pada tabel 5.1.

**Tabel 5.1. Deskripsi Kuesioner Responden**

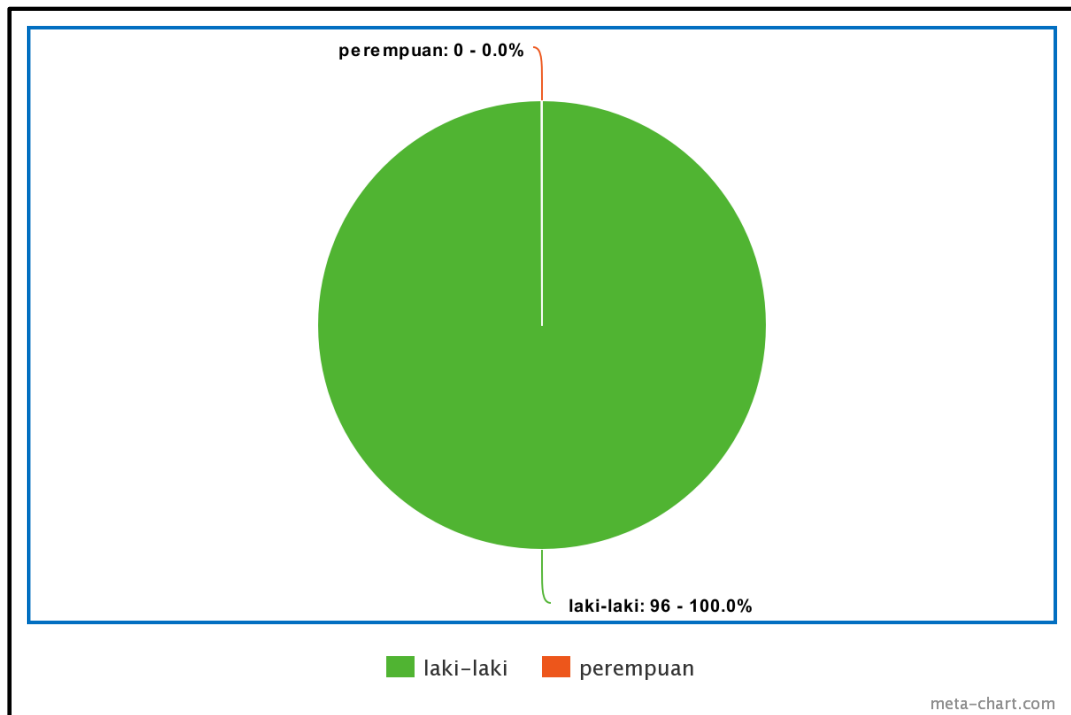
No	Keterangan	Jumlah
1	Kuesioner yang telah di isi	96
2	Kuesioner yang gugur	0

*Sumber: diolah sendiri (2023)*

##### **5.1.2. Deskripsi Responden**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan

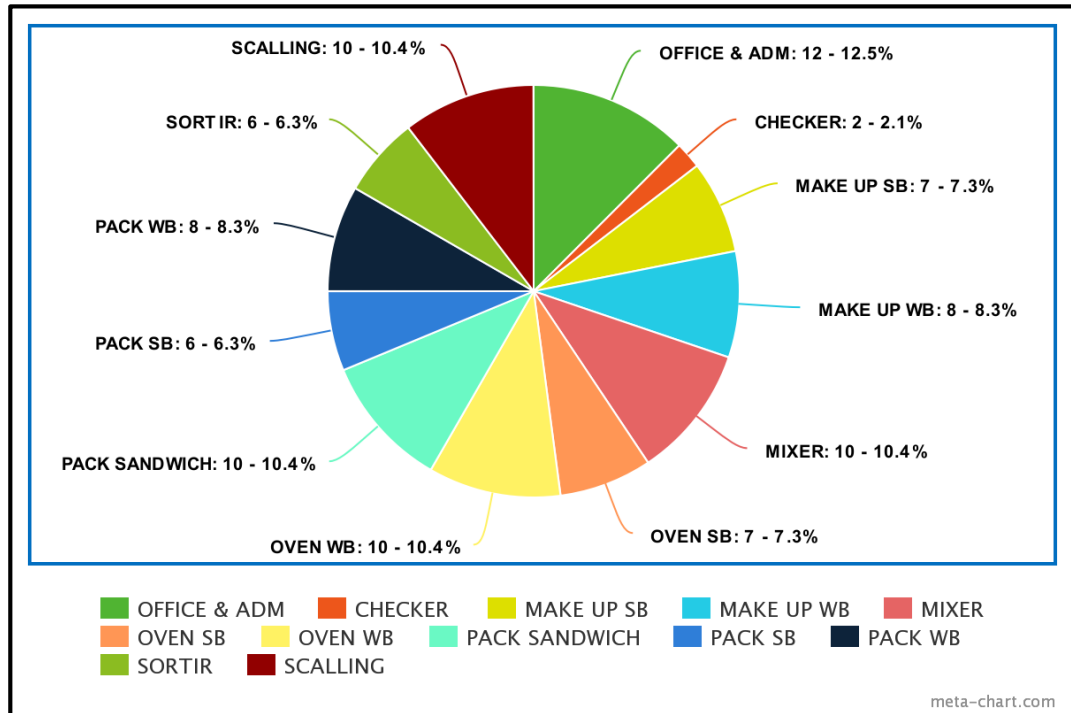
dalam penelitian ini adalah karyawan yang menggunakan aplikasi Darwinbox pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk yang mempunyai karakteristiknya masing-masing.



**Gambar 5.1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis kelamin**

Berdasarkan Gambar 5.1 terdapat jenis kelamin laki-laki sebanyak 96 orang (100%) dan perempuan sebanyak 0 orang (0%). Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden dari penelitian ini berjenis kelamin laki-laki.

Berikut gambaran distribusi karakteristik responden berdasarkan jabatan responden dapat dilihat pada Gambar 5.2.



**Gambar 5.2. Karakteristik Responden Berdasarkan jabatan**

Dari gambar 5.2 dapat diketahui distribusi responden berdasarkan jabatan antara lain, *Office* dan Administrasi 12 orang (12.5%), *Checker* 2 orang (2.1%), *Make UP SB* 7 orang (7.3%), *Make UP WB* 8 orang (8.3%), *Mixer* 10 orang (10.4%), *Oven SB* 7 orang (7.3%), *Oven WB* 10 orang (10.4%), *Pack Sandwich* 10 orang (10.4%), *Pack SB* 6 orang (6.3%), *Pack WB* 8 orang (8.3%), *Sortir* 6 orang (6.3%), *Scalling* 10 orang (10.4%).

## 5.2. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pernyataan kuesioner yang peneliti berikan. Berikut adalah tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.4..

**Tabel 5.4. Interpretasi Hasil Pernyataan Kuesioner**

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
<b>Content (X1)</b>					
1.1	Apakah informasi yang tersedia pada sistem sudah sesuai yang anda cari?	4 (4,2%)	5 (5,2%)	55 (57,3%)	32 (33,3%)
1.2	Isi dari informasi sistem sudah lengkap, jelas dan mudah dipahami ?	2 (2,1%)	7 (7,3%)	52 (54,2%)	35 (36,5%)
1.3	Menurut saya isi dari sistem ini bermanfaat bagi pengguna?	3 (3,1%)	5 (5,2%)	53 (55,2%)	35 (36,5%)
<b>Accuracy (X2)</b>					
2.1	Apakah sistem sering terjadi eror pada saat melakukan absensi?	2 (2,1%)	16 (16,7%)	57 (59,4%)	21 (21,9%)
2.2	Adanya username dan password untuk setiap pengguna?	0	7 (7,3%)	63 (65,6%)	26 (27,1%)
2.3	Saya merasa puas dengan tingkat akurasi pada sistem?	3 (3,1%)	3 (3,1%)	59 (61,5%)	31 (32,3%)
<b>Format (X3)</b>					
3.1	Ukuran dan jenis huruf jelas dapat terbaca?	4 (4,2%)	12 (12,5%)	54 (56,3%)	26 (27,1%)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
3.2	Pemilihan warna pada sistem baik ?	4 (4,2%)	13 (13,5%)	57 (59,4%)	22 (22,9%)
3.3	Terdapat informasi yang sesuai pada menu aplikasi ?	2 (2,1%)	14 (14,6%)	62 (64,6%)	18 (18,8%)
<b><i>Ease of Use (X4)</i></b>					
4.1	Apakah aplikasi Darwinbox mudah digunakan?	4 (4,2%)	5 (5,2%)	63 (65,6%)	24 (25,0%)
4.2	Apakah aplikasi Darwinbox mudah untuk di akses pada perangkat keras komputer/handphone?	2 (2,1%)	10 (10,4%)	51 (53,1%)	33 (34,4%)
4.3	Apakah aplikasi Darwinbox mudah diakses di mana saja dan kapan saja?	1 (1,0%)	8 (8,3%)	65 (67,7%)	22 (22,9%)
<b><i>Timeliness (X5)</i></b>					
5.1	Informasi yang Anda cari dapat diperoleh secara tepat waktu?	2 (2,1%)	4 (4,2%)	52 (54,2%)	38 (39,6%)
5.2	Apakah sistem cepat dalam merespon perintah?	7 (7,3%)	15 (15,6%)	56 (58,3%)	18 (18,8%)
5.3	Sistem memberikan pemberitahuan yang cepat saat terjadi kesalahan penggunaan sistem?	4 (4,2%)	12 (12,5%)	54 (56,3%)	26 (27,1%)
<b><i>User Satisfaction (Y)</i></b>					
6.1	Saya merasa puas dengan kinerja dari sistem ?	2 (2,1%)	14 (14,6%)	62 (64,6%)	18 (18,8%)

No	Pernyataan	Alternatif Jawaban			
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
6.2	Sistem sudah memberikan layanan yang memuaskan?	2 (2,1%)	10 (10,4%)	51 (53,1%)	33 (34,4%)
6.3	Sistem Darwinbox dapat dikatakan berhasil dalam memberikan layanan informasi?	4 (4,2%)	5 (5,2%)	55 (57,3%)	32 (33,3%)

Tahap selanjutnya mengukur nilai interpretasi pada setiap pernyataan kuesioner dan didapat rumus persentase kemudian diinterpretasikan sesuai nilai persentase dan dapat dilihat pada tabel 5.5.

$$\text{Persentase Kelayakan} = \frac{\text{Skor observasi}}{\text{Skor Diharapkan}} \times 100$$

Keterangan:

Skor Observasi = Jumlah total skor setiap butir pernyataan hasil observasi dikalikan dengan bobot skor skal *likert*.

Skor Diharapkan = Jumlah skor maksimal skala *likert* dikalikan dengan jumlah responden.

**Tabel 5.5. Kriteria Interpretasi Skor**

Persentase	Kriteria Interpretasi
0% - 25%	Sangat Lemah
26% - 50%	Lemah
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat baik

Tabel 5.6. Hasil Kriteria Pengukuran Skala Likert

No	Jawaban Responden				Skor Skala Likert				Skor Observasi	Skor Diharapkan	Persentase Kelayakan
	STS	TS	S	SS	STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)			
<b><i>Content</i></b>											
X1.1	4	5	55	32	4	10	165	128	307	384	79%
X1.2	2	7	52	35	2	14	156	140	312	384	81%
X1.3	3	5	53	35	3	10	159	140	312	384	81%
<b><i>Accuracy</i></b>											
X2.1	2	16	57	21	2	32	171	84	289	384	75%
X2.2	0	7	63	26	0	14	189	104	307	384	79%
X2.3	3	3	59	31	3	6	177	124	310	384	80%
<b><i>Format</i></b>											
X3.1	4	12	54	26	4	24	162	104	294	384	76%
X3.2	4	13	57	22	4	26	171	88	289	384	75%
X3.3	2	14	62	18	2	28	186	72	288	384	75%
<b><i>Ease of use</i></b>											
X4.1	4	5	63	24	4	10	189	96	299	384	77%
X4.2	2	10	51	33	2	20	153	132	307	384	79%
X4.3	1	8	65	22	1	16	195	88	300	384	78%
<b><i>Timeliness</i></b>											
X5.1	2	4	52	38	2	8	156	152	318	384	82%
X5.2	7	15	56	18	7	30	168	72	277	384	72%
X5.3	4	12	54	26	4	24	162	104	294	384	76%
<b><i>User satisfaction</i></b>											
Y1	2	14	62	18	2	28	186	72	288	384	75%
Y2	2	10	51	33	2	20	153	132	307	384	79%
Y3	4	5	55	32	4	10	165	128	307	384	79%

Pada tabel 5.6 adalah hasil pengukuran skala likert kemudian interpretasi pernyataan kualitas terhadap masing-masing pernyataan pada setiap kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.7.

**Tabel 5.7. Nilai Interpretasi Pernyataan**

No	Variabel Yang Diukur	Nilai	Interpretasi
<i>Content</i>			
<b>X1.1</b>	Apakah informasi yang tersedia pada sistem sudah sesuai yang anda cari?	79%	Sangat Baik
<b>X1.2</b>	Isi dari informasi sistem sudah lengkap, jelas dan mudah dipahami ?	81%	Sangat Baik
<b>X1.3</b>	Menurut saya isi dari sistem ini bermanfaat bagi pengguna?	81%	Sangat Baik
<i>Accuracy</i>			
<b>X2.1.</b>	Apakah sistem sering terjadi eror pada saat melakukan absensi?	75%	Baik
<b>X2.2</b>	Adanya username dan password untuk setiap pengguna?	79%	Sangat Baik
<b>X2.3</b>	Saya merasa puas dengan tingkat akurasi pada sistem?	80%	Sangat Baik
<i>Format</i>			
<b>X3.1</b>	Ukuran dan jenis huruf jelas dapat terbaca?	76%	Sangat Baik
<b>X3.2</b>	Pemilihan warna pada sistem baik ?	75%	Baik
<b>X3.3</b>	Terdapat informasi yang sesuai pada menu aplikasi ?	75%	Baik
<i>Ease Of Use</i>			



No	Variabel Yang Diukur	Nilai	Interpretasi
X4.1	Apakah aplikasi Darwinbox mudah digunakan?	77%	Sangat Baik
X4.2	Apakah aplikasi Darwinbox mudah untuk di akses pada perangkat keras komputer/handphone?	79%	Sangat Baik
X4.3	Apakah aplikasi Darwinbox mudah diakses di mana saja dan kapan saja?	78%	Sangat Baik
<b><i>Timeliness</i></b>			
X5.1	Informasi yang Anda cari dapat diperoleh secara tepat waktu?	82% <sup>s</sup>	Sangat Baik
X5.2	Apakah sistem cepat dalam merespon perintah?	72%	Baik
X5.3	Sistem memberikan pemberitahuan yang cepat saat terjadi kesalahan penggunaan sistem?	76%	Sangat Baik
<b><i>User Satisfaction</i></b>			
Y1	Saya merasa puas dengan kinerja dari sistem ?	75%	Baik
Y2	Sistem sudah memberikan layanan yang memuaskan?	79%	Sangat Baik
Y2	Sistem Darwinbox dapat dikatakan berhasil dalam memberikan layanan informasi?	79%	Sangat Baik

Dari hasil tabel 5.7 maka hasil dari tabel interpretasi tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi sebesar 82% yang terdapat pada variabel *Timeliness* dengan indikator pertanyaan “Informasi yang Anda cari dapat diperoleh secara tepat waktu?” dan diketahui nilai terendah sebesar 72% yang terdapat pada variabel *Timeliness* dengan indikator pertanyaan “Apakah sistem cepat dalam merespon perintah?”.

### 5.3. Pembahasan

#### 5.3.1. Uji Validitas

Tujuan uji validitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui derajat kesesuaian antara apa yang sebenarnya terjadi pada pengguna aplikasi Darwinbox dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menghitung korelasi antara masing-masing pernyataan atau indikator dengan menggunakan skor total korelasi *product moment* ( $r$ ).

1. Jika  $r$  hitung (*Corrected Item-Total Correlation*)  $\geq r$  tabel (uji dua pihak dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
2. Jika  $r$  hitung (*Corrected Item-Total Correlation*)  $\leq r$  tabel (uji duasisi dengan sig. 0,05) maka instrumen atau item-item pernyataan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).
3. Menentukan nilai  $r$  tabel menggunakan rumus  $df = n-2$

$df = \text{Degree Of Freedom}$

$n = \text{Jumlah Responden}$

$df = 96 - 2 = 94$

**Tabel 5.8. Tabel rtabel**

df	r_0,05
94	0,200

Tabel 5.8 adalah rtabel, jika rhitung > 0,200 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika rhitung < 0,200 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid. Rangkuman uji validitas dapat dilihat pada Tabel 5.9.

**Tabel 5.9. Hasil Uji Validitas**

Variabel	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
<b><i>Content</i></b>			
X1.1	<b>0,739</b>	0,200	Valid
X1.2	<b>0,685</b>	0,200	Valid
X1.3	<b>0,673</b>	0,200	Valid
<b><i>Accuracy</i></b>			
X2.1	<b>0,651</b>	0, 200	Valid
X2.2	<b>0,524</b>	0, 200	Valid
X2.3	<b>0,616</b>	0, 200	Valid
<b><i>Format</i></b>			
X3.1	<b>0,585</b>	0, 200	Valid
X3.2	<b>0,720</b>	0, 200	Valid

Variabel	R-Hitung	R-Tabel	Keterangan
X3.3	<b>0,770</b>	0,200	Valid
<i>Ease Of Use</i>			
X4.1	<b>0,649</b>	0,200	Valid
X4.2	<b>0,693</b>	0,200	Valid
X4.3	<b>0,578</b>	0,200	Valid
<i>Timeliness</i>			
X5.1	<b>0,688</b>	0,200	Valid
X5.2	<b>0,642</b>	0,200	Valid
X5.3	<b>0,570</b>	0,200	Valid
<i>User Satisfaction</i>			
Y1	<b>0,770</b>	0,200	Valid
Y2	<b>0,693</b>	0,200	Valid
Y3	<b>0,739</b>	0,200	Valid

Berdasarkan pada tabel 5.9 uji validitas di atas yang telah peneliti uji menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan bahwa seluruh pernyataan memiliki nilai *Pearson Correlation* yang lebih besar dari nilai r tabel ( $0,200/N = 96-2 = 94$ ). Maka dari itu peneliti mengambil kesimpulan bahwa indikator pada semua pernyataan dapat diterima dan valid, oleh sebab itu pengujian dapat diteruskan.

### 5.3.2. Uji Reliabilitas

Angket dapat dinyatakan reliabel dan konsisten atau tidak reliabel dan tidak konsisten, untuk menentukan apakah angket tersebut reliabel atau tidak ialah dapat dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha* apabila nilai  $> 0,60$  maka kuisisioner dapat dianggap reliabel atau konsisten, namun apabila nilai *Cronbach's Alpha*  $< 0,60$  maka kuisisioner dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten.

**Tabel 5.10. Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Hasil Uji Reliabilitas</b>	
<b>Reliabilitas <i>Content</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<b>0,765</b>	3
<b>Reliabilitas <i>Accuracy</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<b>0,699</b>	3
<b>Reliabilitas <i>Format</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<b>0,743</b>	3
<b>Reliabilitas <i>Ease of use</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<b>0,700</b>	3
<b>Reliabilitas <i>Timeliness</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items

<b>Hasil Uji Reliabilitas</b>	
<b>0,726</b>	3
<b>Reliabilitas <i>User Satisfaction</i></b>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	N of Items
<b>0,721</b>	3

Berdasarkan tabel 5.10 diketahui nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Content* adalah  $0,765 > 0,60$ , nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Accuracy* adalah  $0,699 > 0,60$ , nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Format* adalah  $0,743 > 0,60$ , nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Ease Of Use* adalah  $0,700 > 0,60$ , nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Timeliness* adalah  $0,726 > 0,60$ , nilai *Cronbach's Alpha* variabel *User Satisfaction* adalah  $0,721 > 0,60$ . Nilai *Cronbach's Alpha* pada masing masing variabel tidak ada yang di bawah dari standar 0,60 dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa kuesioner tersebut reliabel.

### 5.3.3. Uji Asumsi Klasik

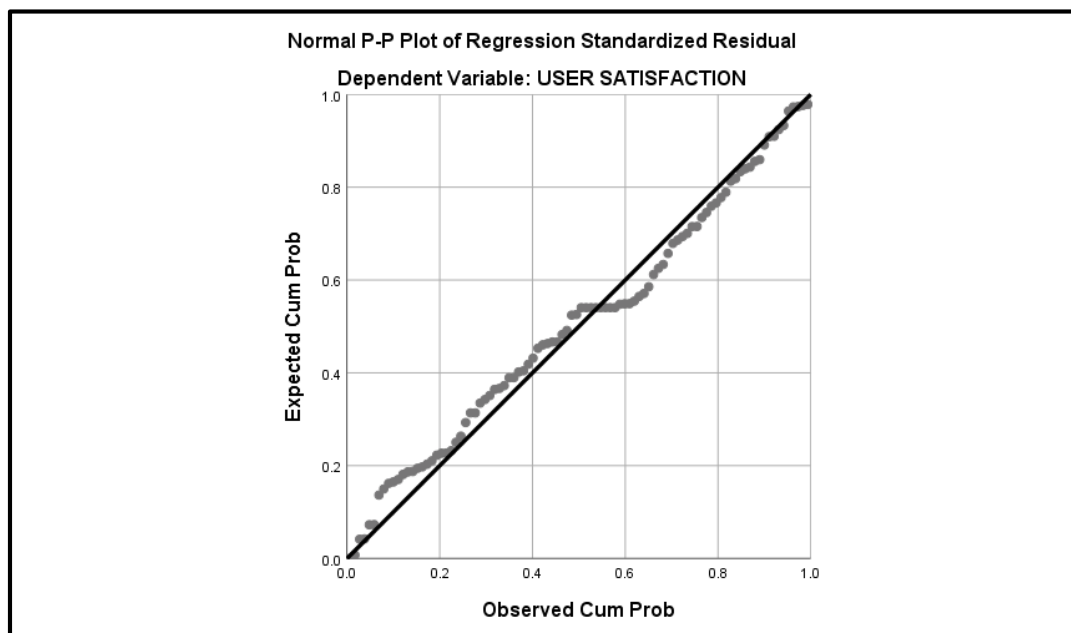
#### 5.3.3.1. Uji Normalitas

Uji Normalitas peneliti gunakan sebagai alat untuk mengetahui tingkat normal dari distribusi data pada variabel. Peneliti menggunakan aplikasi SPSS untuk menguji data dan mengetahui distribusi data normal atau tidak dan dapat dilihat pada tabel 5.11.

Tabel 5.11. Uji Normalitas

Nilai Asymp. Signifikan	Keputusan
0,200	Terdistribusi secara normal

Berdasarkan hasil uji Normalitas pada tabel 5.11 diketahui nilai asymp. Signifikansi  $0,200 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.



Gambar 5.3. P-P Plot Normalitas

Dari gambar 5.3 metode grafik di atas diketahui titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal, terdistribusi normal dan model regresi dapat memenuhi asumsi normalitas.

### 5.3.3.2. Uji Multikolinieritas

Model regresi yang baik adalah yang tidak terjadi korelasi antara variabel independen dan bebas dari gejala multikolinieritas.

Mengetahui ada atau tidaknya gejala multikolinieritas yaitu dengan melihat besaran dari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) dan juga nilai *Tolerance*.

**Table 5.12. Uji Multikolinieritas**

<b>Keterangan</b>	<b>Toleransi</b>	<b>VIF</b>	<b>Keputusan</b>
<i>Content</i> (X1)	<b>0,473</b>	<b>2,116</b>	Tidak terjadi Multikolinieritas
<i>Accuracy</i> (X2)	<b>0,544</b>	<b>1,837</b>	Tidak terjadi Multikolinieritas
<i>Format</i> (X3)	<b>0,448</b>	<b>2,234</b>	Tidak terjadi Multikolinieritas
<i>Ease Of Use</i> (X4)	<b>0,515</b>	<b>1,941</b>	Tidak terjadi Multikolinieritas
<i>Timeliness</i> (X5)	<b>0,535</b>	<b>1,868</b>	Tidak terjadi Multikolinieritas

Berdasarkan hasil uji pada tabel 5.12 seluruh variabel tersebut dapat dikatakan bebas dari masalah multikolinieritas karena nilai Toleransi seluruh variabel  $>0,10$  dan nilai VIF pada seluruh variabel  $<10,00$ .

### **5.3.3.3. Uji Heteroskedastisitas**

Model regresi yang baik adalah yang homoskedastisitas atau tidak terjadi heteroskedastisitas. Dengan nilai signifikansi  $> 0,05$  bisa ditarik kesimpulan bahwa tidak terdapat masalah heteroskedastisitas. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi  $< 0,05$  maka terdapat masalah heteroskedastisitas.



**Tabel 5.13. Uji Heteroskedastisitas**

<b>Keterangan</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keputusan</b>
<i>Content</i> (X1)	<b>0,541</b>	Bersifat Homoskedastisitas
<i>Accuracy</i> (X2)	<b>0,437</b>	Bersifat Homoskedastisitas
<i>Format</i> (X3)	<b>0,657</b>	Bersifat Homoskedastisitas
<i>Ease Of Use</i> (X4)	<b>0,269</b>	Bersifat Homoskedastisitas
<i>Timeliness</i> (X5)	<b>0,245</b>	Bersifat Homoskedastisitas

Berdasarkan tabel 5.13 seluruh variabel tersebut dapat dikatakan terbebas dari masalah heteroskedastisitas karena masing-masing variabel mempunyai nilai signifikansi di atas 0,05.

#### **5.3.4. Uji Regresi Linear Berganda**

Uji regresi linier berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of use* dan *Timeliness* berpengaruh terhadap variabel *User Satisfaction*.

**Tabel 5.14. Tabel B Coefficients**

<b>Model</b>	<b>(<math>\beta</math>) Coefficients</b>
(Constant)	-0,472
<i>Content</i>	0,421
<i>Accuracy</i>	-0,001
<i>Format</i>	0,275
<i>Ease Of Use</i>	0,362

<i>Timeliness</i>	-0,013
-------------------	--------

Dari tabel 5.14 diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$X_1 = \textit{Content}$

$X_2 = \textit{Accuracy}$

$X_3 = \textit{Format}$

$X_4 = \textit{Ease Of Use}$

$X_5 = \textit{Timeliness}$

$Y = \textit{User Satisfaction}$

$$Y = -0,472 + 0,421X_1 + -0,001X_2 + 0,275X_3 + 0,362X_4 + -0,013X_5$$

Dari hasil analisis pada tabel 5.14 dapat diketahui bahwa variabel bebas yang paling berpengaruh adalah variabel *Content*  $X_1$  dengan nilai koefisien beta ( $\beta$ ) sebesar 0,421. Kemudian diikuti oleh variabel *Ease Of Use*  $X_4$  dengan nilai koefisien beta ( $\beta$ ) sebesar 0,362, selanjutnya variabel *Format*  $X_3$  dengan nilai koefisien beta ( $\beta$ ) sebesar 0,275, variabel *Timeliness* dengan nilai koefisien beta ( $\beta$ ) sebesar -0,013 dan terakhir variabel *Accuracy* dengan nilai koefisien beta ( $\beta$ ) sebesar -0,001.

#### 5.3.4.1. Uji Statistik f (simultan)

Uji F (uji simultan) bertujuan untuk mengetahui apakah semua variabel independent mampu menjelaskan variabel atau mempunyai

pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Suatu model dikatakan layak apabila hasil uji kelayakannya pada nilai  $\alpha$  sebesar 5%.

- A. Ho: Variabel bebas tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.
- B. Ha: Variabel bebas berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

**Tabel 5.15. Uji F**

Keterangan	F	Signifikansi
<i>Regression</i>	<b>84,365</b>	<b>0.00</b>

Berdasarkan tabel 5.15 hasil uji F diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,00, dimana nilai sig.  $0,00 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima. Berarti ada pengaruh antara variabel bebas yaitu *Content, Accuracy, Format, Ease Of Use dan Timeliness* secara bermasa-sama terhadap *User Satisfaction (Y)*.

#### **5.3.4.2. Uji Statistik t (Parsial)**

Uji T (Uji Parsial) digunakan untuk menguji pengaruh variabel independent secara parsial terhadap variabel dependent. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Ho : Variabel bebas (X) tidak terpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

- b.  $H_a$  : Variabel bebas (X) berpengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).

Berdasarkan signifikan, jika signifikan  $< 0,05$   $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, jika signifikan  $> 0,05$   $H_0$  diterima  $H_a$  ditolak.

**Tabel 5.16. Uji T**

<b>Keterangan</b>	<b>T Hitung</b>	<b>Signifikansi</b>	<b>Keputusan</b>
<i>Content</i> (X1)	<b>6,815</b>	<b>0,000</b>	Berpengaruh
<i>Accuracy</i> (X2)	<b>-0,010</b>	<b>0,992</b>	Tidak Berpengaruh
<i>Format</i> (X3)	<b>4,350</b>	<b>0,000</b>	Berpengaruh
<i>Ease Of Use</i> (X4)	<b>5,512</b>	<b>0,000</b>	Berpengaruh
<i>Timeliness</i> (X5)	<b>-0,237</b>	<b>0,813</b>	Tidak Berpengaruh

Dari hasil perhitungan tabel 5.16 diperoleh hasil nilai signifikan masing masing variabel, yaitu variabel *Content* (Isi) yang memiliki nilai 0,000. Variabel *Accuracy* (Akurasi) yang memiliki nilai 0,992. Variabel *Format* (Bentuk) yang memiliki nilai 0,000. Variabel *Ease Of Use* (Kemudahan Pengguna) yang memiliki nilai 0,000. Variabel *Timeliness* (Ketepatan Waktu) yang memiliki nilai 0,813.

Hasil uji hipotesis dapat menjelaskan beberapa hal diantaranya:

$H_1$  : Variabel *Content* (Isi) memberikan pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).

- H<sub>2</sub> :Variabel *Accuracy* (Akurasi) tidak memberikan pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).
- H<sub>3</sub> :Variabel *Format* (Bentuk) memberikan pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).
- H<sub>4</sub> :Variabel *Ease Of Use* (Kemudahan) memberikan pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).
- H<sub>5</sub> :Variabel *Timeliness* (Ketepatan waktu) tidak memberikan pengaruh terhadap variabel *User Satisfaction* (Kepuasan Pengguna).

#### 5.3.4.3. Uji Determinasi (R-Square)

Koefisien determinasi (R<sup>2</sup>) pada penelitian ini dilakukan untuk mengukur seberapa jauh kemampuan model menerangkan variabel dependen. Adapun nilai *R Square* dari hasil perhitungan dapat dilihat pada tabel 5.17.

**Tabel 5.17. Hasil R Square**

<b>R</b>	<b>R Square</b>	<b>Adjusted R Square</b>	<b>Std. Error of the estimate</b>
0,908	0,824	0,814	0,814

Berdasarkan tabel 5.17 dapat dilihat bahwa diperoleh hasil perhitungan sebesar 0,824, jika dilihat dari tabel 5.18 interpretasi koefisien nilai di atas pada interval 0,71-0,90 yang memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna.

**Tabel 5.18. Skor Interval Koefisien**

<b>Interval Koefisien</b>	<b>Tingkat Pengaruh</b>
0,00-0,20	Sangat Lemah
0,21-0,40	Lemah
0,41-0,70	Kuat
0,71-0,90	Sangat Kuat
0,91-0,99	Kuat Sekali

Dilihat nilai interval skor pada tabel 5.18 dengan kata lain variabel *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use*, *Timeliness* memiliki tingkat yang sangat kuat dengan kepuasan sistem aplikasi Darwinbox. Hasil perhitungan di atas menunjukkan koefisien determinasi ( $r^2$ ) sebesar 0,824 artinya persentase *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* dan *Timeliness* dengan kepuasan pengguna sebesar 82,4% artinya memiliki pengaruh terhadap kepuasan pengguna dengan tingkat hubungan yang sangat kuat.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Penelitian ini mengukur kepuasan pengguna pada sistem aplikasi kepegawaian Darwinbox di PT Nippon Indosari Corpindo Tbk menggunakan model *End User Computing Satisfaction*. Hasil pengukuran kepuasan pengguna terhadap *user satisfaction* aplikasi Darwinbox termasuk dalam kategori baik.

1. Berdasarkan hasil uji hipotesis F diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000 dimana nilai *sig.*  $0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima yang artinya ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* dan *Timeliness* terhadap *User satisfaction*.
2. Dilihat dari hasil perhitungan uji hipotesis T diperoleh nilai dari variabel *Content* (X1) nilai *sig.* 0,000, *Format* (X3) nilai *sig.* 0,000, *Ease Of Use* (X4) nilai *sig.* 0,000 dimana nilai *sig.*  $< 0,05$  dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (X) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).
3. Diperoleh dari variabel *Accuracy* (X2) nilai *sig.* 0,992, *Timeliness* (X5) nilai *sig.* 0,813 dimana nilai *sig.*  $> 0,05$  dapat disimpulkan bahwa variabel bebas (X) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel terikat (Y).
4. Secara simultan *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease Of Use* dan *Timeliness* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna dan memiliki tingkat hubungan yang sangat kuat dengan kepuasan pengguna dengan nilai

persentase 82,4%. Dengan nilai persentase tersebut artinya pengguna aplikasi merasa sangat puas dengan sistem aplikasi Darwinbox.

## 6.2. Saran

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan pada PT Nippon Indosari Corpindo Tbk untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas aplikasi:

1. Dengan adanya perbaikan berkelanjutan pada faktor *Accuracy* pada aplikasi agar pengguna merasa lebih puas dengan ketepatan untuk menghasilkan *output* yang seharusnya.
2. Mempercepat kecepatan akses pada faktor *Timeliness* agar sistem tepat waktu dalam memproses data dan tidak membutuhkan waktu yang lama.
3. Melakukan evaluasi secara rutin pada aplikasi agar dapat memperbaiki sistem demi meningkatkan kepuasan pengguna.



## DAFTAR PUSTAKA

- Fadli, S., dan Imtihan, K. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Administrasi Dan Transaksi Berbasis Client Server. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Elektronik*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.36595/jire.v1i2.54>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS 21*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hanafiah, H., Kom, S., Kom, M., dan Pirmansyah, A. (2019). Pembangunan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Di Kantor Desa Manggungharja. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA*, 01, 47–52.
- Imron, I. (2019). Analisa Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Kepuasan Konsumen Menggunakan Metode Kuantitatif Pada CV. Meubele Berkah Tangerang. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(1), 19–28. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i1.5861>
- Masitah, K. N. M. N., dan Ilhamsyah, I. (2020). Evaluasi Kepuasan Pengguna Siakad Universitas Tanjungpura Menggunakan Integrasi Technology Acceptance Model (Tam) Dan End-User Computing Satisfaction (Eucs). *Coding Jurnal Komputer dan Aplikasi*, 8(2). <https://doi.org/10.26418/coding.v8i2.41217>
- Priyatno, Duwi. (2017). *STATISTICS-DATA PROCESSING*. Yogyakarta: Andi.
- Santoso, Singgih. (2017). *Menguasai statistik dengan SPSS 24*. Jakarta: PT. Elexmedia. Komputindo. Kenneth Laudon dan Jane Laudon

Suaryana, I. G. N. A., Damayanthi, E., dan Merkusiwati, L. (2017). Kualitas dan Kepuasan Pengguna Terhadap Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Akuntansi dan Bisnis*, 11(2), 84. <https://doi.org/10.24843/jiab.2016.v11.i02.p03>

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D. Bandung : Alfabeta, CV.

Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Kuantitatif. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R dan D. Bandung : Alfabet.