

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**SKRIPSI**

**ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI SINDI DENGAN MEN-  
GUNAKAN METODE TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL  
(TAM) PADA DINAS KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA  
KOTA PALEMBANG**



**Diajukan oleh:**

- 1. RIFSACH DAMARA / 011160063**
- 2. SYAHLAN AL RASYID / 011160057**
- 3. RANDY ADITAMA NUGRAHA / 011160064**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI**

**NAMA / NPM** :1. RIFSACH DAMARA / 011160063  
2. SYAHLAN AL RASYID / 011160057  
3. RANDY ADITAMA NUGRAHA / 011160064

**PROGRAM STUDI** : S1 INFORMATIKA

**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)

**JUDUL** : ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI SINDI  
DENGAN MENNGUNAKAN METODE  
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODE (TAM)  
PADA DINAS KEPEMUDAAN DAN  
OLAHRAGA KOTA PALEMBANG

**Tanggal : Februari 2021**  
**Pembimbing**

**Mengetahui,**  
**Ketua**

**Surahmat, S.Kom., M.Kom.**  
**NIDN : 0217058703**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI**

**NAMA / NPM** : 1.RIFSACH DAMARA / 011160063  
2.SYAHLAN AL RASYID / 011160057  
3.RANDY ADITAMA NUGRAHA / 011160064

**PROGRAM STUDI** : S1 INFORMATIKA

**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)

**JUDUL** : ANALISIS PENGGUNAAN APLIKASI SINDI  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODE (TAM)  
PADA DINAS KEPEMUDAAN DAN  
OLAHRAGA KOTA PALEMBANG

**Tanggal : 05 Februari 2021**      **Tanggal : 05 Februari 2021**  
**Penguji 1**                              **Penguji 2**

**Benedictus Effendi,S.T., M.T.**      **Rezania Agramanisti Azdy, S.Kom., M.Cs.**  
**NIDN : 0215118601**                      **NIDN : 0221027002**

**Menyetujui,  
Ketua**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP:09.PCT.13**

***MOTTO :***

***“Sesungguhnya sukses tidak ada yang namanya rahasia. Sukses merupakan buah dari persiapan matang, diiringi kerja keras, kesiapan menghadapi kegagalan, serta kesediaan untuk terus bangkit dan belajar.”***

**Kami persembahkan kepada:**

- **Kepada Allah SWT yang sudah memberikan kemudahan dan jalan untuk menyelesaikan laporan ini**
- **Kepada Bapak dan ibu tercinta**
- **Kepada saudara-saudaraku yang tersayang**
- **Dosen pembimbing**
- **Kepada teman seperjuangan**
- **Para dosen Palcomtech yang terhormat**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang mana berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang berjudul **“Analisis Penggunaan Aplikasi SINDI Dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Pada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kotra Palembang”** tepat pada waktunya. Laporan ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Informatika STMIK PalComTech Palembang.

Sebagai rasa syukur dan hormat, melalui kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ketua STMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.,
2. Ketua Program Studi S1 Informatika Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom.,
3. Dosen Pembimbing Bapak Surahmat, S.Kom., M.Kom.,
4. Dosen-dosen STMIK PalComTech, serta staf karyawan STMIK PalComTech.
5. Seluruh pegawai Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran-saran, kritik, dan petunjuk yang membangun untuk kesempurnaan dalam penulisan. Tidak lupa ucapan terima kasih kepada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang yang telah memberikan izin riset / penelitian serta terima kasih, kedua orang tua,

keluarga tercinta, sahabat dan teman yang kami sayangi serta semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis dan penulis berharap semoga Laporan Skripsi yang dibuat dapat bermanfaat bagi teman-teman semuanya khususnya bagi penulis sendiri dan prodi S1 Informatika PalComTech Palembang.

Palembang, Februari  
2021

Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xiv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvi</b>

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1..Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2..Perumusan Masalah.....	3
1.3..Batasan Masalah.....	4
1.4..Tujuan Penelitian .....	4
1.5..Manfaat Penelitian .....	5
1.6..Sistematika Penulisan .....	7

### **BAB II GAMBARAN UMUM DINAS**

2.1..Profil Dinas .....	9
2.2..Sejarah Dinas.....	9

2.3..Visi dan Misi Perusahaan.....	10
2.4..Struktur Organisasi .....	11
2.5..Uraian Tugas dan Wewenang .....	12

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

3.1..Teori Pendukung .....	18
3.1.1... Teknologi Informasi.....	18
3.1.2... Aplikasi. ....	21
3.1.3... Aplikasi SINDI.....	21
3.1.4... Skala <i>Likert</i> .....	22
3.1.5... <i>TAM (Technology Acceptance Model)</i> .....	23
3.2..Penelitian Terdahulu .....	24

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

4.1..Lokasi dan Waktu Penelitian .....	27
4.1.1. Lokasi.....	27
4.1.2. Waktu Penelitian.....	27
4.2..Jenis Data.....	28
4.2.1 Data Primer.....	29
4.2.2 Data Sekunder.....	29
4.3..Tahapan penelitian.....	30
4.4..Metode Analisis Data.....	31
4.4.1 Uji Kualitas Data.....	32
4.4.1.1 Uji Validitas.....	32
4.4.1.2 Uji Reliabilitas.....	32



4.4.1.3 Uji Normalitas.....	33
4.4.1.4 Uji Linieritas.....	34
4.5..Teknik Pengumpulan Data .....	34
4.5.1 Statistik Deskriptif.....	35
4.5.2 Kuesioner.....	35
4.5.3 Observasi.....	37
4.5.4 Wawancara.....	38

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

5.1..Gambaran Umum Aplikasi.....	39
5.1.1. Tampilan Halaman Login.....	39
5.1.2. Tampilan Halaman Home.....	39
5.1.3 Tampilan Menu Surat Keluar.....	40
5.1.4. Tampilan Menu Surat Masuk.....	41
5.1.5. Tampilan Form Input Surat Masuk.....	41
5.2..Deskripsi Data.....	42
5.2.1 Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
5.2.2 Deskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	43
5.3..Uji Instrumen Data.....	44
5.3.1 Uji Validitas.....	44
5.3.2 Uji Reliabilitas.....	49
5.3.4 Uji Normalitas.....	50

5.3.5 Uji Linieritas.....	52
5.4..Frekuensi Jawaban Responden.....	57
5.4.1 Tanggapan Responden Terhadap Variabel <i>Perceived Ease of Use</i> .....	58
5.4.2 Tanggapan Responden Terhadap variabel <i>Perceived Usefulness</i> .....	58
5.4.3 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Behavior Intention .....	59
5.4.4 Tanggapan Responden Terhadap Variabel Actual Use.....	60
.... 5.5 Analisis Deskriptif.....	61
5.5.1 Persepsi Penggunaan Terhadap Kemudahan ( <i>Perceive Ease of Use</i> ).....	61
5.5.2 Persepsi Pengguna Terhadap Kemanfaatan ( <i>Perceived Usefulness</i> ).....	62
5.5.3 Perilaku Untuk Tetap Menggunakan ( <i>Behavioral Intention</i> )..	63
..... 5.5.4 Kondisi Nyata Penggunaan Sistem ( <i>Actual Use</i> ) .....	63
..... 5.5.5 Rata Rata Skor Keseluruhan Variabel .....	64

## **BAB VI PENUTUP**

6.1.... Kesimpulan .....	65
6.2.... Saran.....	66

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
-----------------------------	-------------

<b>HALAMAN LAMPIRAN.....</b>	<b>xxi</b>
------------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	10
Gambar 3.1 Technology Acceptance Model.....	21
Gambar 4.1 Tahapan Penelitian.....	29
Gambar 5.1. Halaman Login.....	39
Gambar 5.2. Tampilan Menu Home.....	40
Gambar 5.3. Tampilan Menu Surat Keluar .....	40
Gambar 5.4. Tampilan Menu Surat Masuk.....	41
Gambar 5.5. Tampilan Form Surat Masuk .....	41
Gambar 5.6. Deskripsi Berdasarkan Jenis Kelamin.....	42
Gambar 5.7. Deskripsi Responden Berdasarkan Usia.....	43
Gambar 6.1 Q-Q plot.....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Nilai Dan Skor dari skala likert .....	19
Tabel 3.2. Tabel indikator.....	22
Tabel 3.3 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 4.1 Waktu penelitian.....	27
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner.....	36
Tabel .5.1. R_Tabel .....	44
Tabel 5.2. Hasil uji validitas variabel <i>Percieved Ease Of Use</i> .....	46
Tabel 5.3. Hasil uji validitas variabel <i>Perceived Usefulness</i> .....	46
Tabel 5.4. Hasil uji validitas variabel <i>Behavioral Intention</i> .....	47
Tabel 5.5. Hasil uji validitas Variabel Actual Use.....	48
Tabel 5.6 Uji Reliabilitas per variabel.....	49
Tabel 5.7 Uji Reliabilitas Semua Variabel.....	50
Tabel 5.8 Uji <i>One Sample Kolmogorov-smirnov</i> .....	51
Tabel 5.9 Hasil Uji Linieritas variable <i>Ease of Use</i> Terhadap <i>Percieve Usefulness</i> .....	53
Tabel 5.10 Hasil Uji Linieritas variable <i>Ease of Use</i> Terhadap <i>Behavioral</i> .....	54
Tabel 5.11. Hasil Uji Linieritas variable <i>Ease of Use</i> Terhadap <i>Actual</i> .....	55
Tabel 5.12. Uji Linieritas variabel <i>Perceived Usefulness</i> Terhadap.....	56
Tabel 5.13 Uji Linieritas variabel <i>Behavioral Intention</i> Terhadap <i>Actual</i> .....	57
Tabel 5.14. Tanggapan Variabel <i>Ease Of Use</i> .....	58
Tabel 5.15. Tanggapan Variable <i>Perceived Usefulness</i> .....	59

Tabel 5.16. Tanggapan variabel <i>Behavior Intention</i> .....	60
Tabel 5.17. Tanggapan variabel <i>Actual Use</i> .....	60
Tabel 5.18. Skor <i>Perceive Ease of Use</i> .....	61
Tabel 5.19. Skor <i>Percieve Usefulness</i> .....	62
Tabel 5.20. Skor <i>Behavioral Intention</i> .....	63
Tabel 5.21. Skor Actual Use.....	63
Tabel 5.22 Skor Keseluruhan Variabel.....	64

## 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 Proposal (Fotokopi)
- 6....Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Kompre (Asli)

## **ABSTRACT**

SYAHLAN AL RASYID, RANDY ADITAMA NUGRAHA, RIFSACH DAMARA. *Analysis of the Use of the Sindi Application Using the Technology Acceptance Mode (Tam) Method at the Youth and Sports Service of Palembang City*

*The SINDI application is an example of an online system used by the Palembang youth and sports office to help its employees work in writing and sending correspondence online. SINDI or Official Manuscript Information System is an application that can be accessed using the internet network. The SINDI application also has an account to make it easier to send correspondence between users and users. The subjects of the research were employees of the youth and sports office of Palembang city, where the total population was. used were 35 employees in the youth and sports office of Palembang city. The analytical method used to process the questionnaire data is SPSS as a data analysis tool. The purpose of this study is to see whether the SINDI application can be useful and can improve employee performance or not using the TAM (Technology Acceptance Model) method. The results of the research obtained, the average of variables that underlie usability is 3.24, the average work performance indicator is 3.34, the indicator of work quality is 3.23. The results of the analysis show that the Syndi application is useful, can complete work when compared to manual and can help employee performance.*

**Keywords:** *Correspondence, SINDI, SPSS, TAM (Technology Acceptance Model), Performance, useful.*

## ABSTRAK

SYAHLAN AL RASYID, RANDY ADITAMA NUGRAHA, RIFSACH DAMARA. Analisis Penggunaan Aplikasi Sindi Dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Mode (Tam) Pada Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang

Aplikasi SINDI merupakan salah satu contoh sistem online yang dimanfaatkan oleh dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam membuat dan mengirimkan surat menyurat secara online. SINDI atau Sistem Informasi Naskah Dinas merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Aplikasi SINDI ini juga memiliki akun agar mempermudah dalam melakukan pengiriman surat menyurat antar user dan user. Subjek dari penelitian adalah pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang, dimana keseluruhan populasi yang digunakan adalah 35 pegawai di dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang. Metode analisis yang digunakan untuk mengolah data kuesioner adalah SPSS sebagai alat bantu analisis data. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan adanya aplikasi SINDI dapat bermanfaat dan dapat meningkatkan kinerja pegawai atau tidak menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*). Hasil penelitian yang didapat, rata-rata variabel *perceive usefulness* adalah 3,24, Rata-rata indikator performa pekerjaan adalah 3,34, indikator kualitas kerja yaitu 3.23. Hasil analisis menunjukkan aplikasi SINDI bermanfaat, dapat mempercepat menyelesaikan pekerjaan jika dibandingkan manual dan dapat membantu kinerja pegawai.

**Kata Kunci: Surat Menyurat, SINDI, SPSS, TAM (*Technology Acceptance Model*), Kinerja, Bermanfaat.**



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Teknologi informasi telah berkembang sangat pesat, keberadaan teknologi telah menjadi bagian dari keseharian semua kalangan. Teknologi informasi mempunyai peranan penting seperti halnya dengan pemanfaatan teknologi diberbagai bidang, salah satunya pada bidang Dinas pemerintahan yang dibuat secara online.

Dinas Kepemudaan dan Olahraga adalah kedinasan yang bertujuan Untuk pemberdayaan kepemudaan dan pemberdayaan olahraga. Dinas Kepemudaan dan Olahraga mempunyai tugas membantu Walikota dalam melaksanakan urusan pemerintah pada bidang kepemudaan dan olahraga yang menjadi kewenangan daerah pembantuan yang ditugaskan kepada daerah.

Dinas Kepemudaan dan Olahraga membuat surat dan melampirkan data yang ada kepada pemerintah kota untuk dijadikan laporan. Untuk membuat surat membutuhkan penyimpanan data yang baik agar data yang telah dilaporkan dapat tersimpan dengan aman. Dalam pembuatan surat juga membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat mempermudah sekretariat dalam membuat dan mengirimkan surat tersebut dengan aman dalam menunjang seluruh kegiatan pegawai di dinas kepemudaan dan olahraga, Dinas ini ternyata sudah menggunakan sebuah aplikasi yang bernama SINDI.

Aplikasi SINDI merupakan salah satu contoh sistem online yang dimanfaatkan oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang untuk membantu pekerjaan pegawainya dalam membuat dan mengirimkan surat menyurat secara online.

SINDI atau Sistem Informasi Naskah Dinas merupakan sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan jaringan internet. Aplikasi ini sudah tersinkronisasi dengan sebuah *database* yang dapat Dinas gunakan untuk menyimpan dokumen-dokumen penting. Aplikasi SINDI ini juga memiliki akun agar mempermudah dalam melakukan pengiriman surat menyurat antar user dan user. Aplikasi tersebut memanfaatkan tanda tangan elektronik dari BSRE agar dapat menjaga keamanan dan keaslian tanda tangan user, aplikasi ini merupakan inovasi dari Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang dalam mengelola dan mengarsipkan data secara elektronik.

Ada pertimbangan yang mendorong penulis untuk menganalisis aplikasi SINDI ini yaitu, penulis ingin mengetahui apakah aplikasi SINDI bermanfaat dan dapat meningkatkan kinerja pegawai atau tidak pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang. Untuk mengukur sistem tersebut kita harus menggunakan suatu metode. Metode yang dapat mengukur suatu sistem informasi salah satunya adalah TAM (*Technology Acceptance Model*). TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah salah satu metode yang digunakan untuk menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi yang berlandaskan pada kepercayaan (*beliefs*), sikap (*attitude*), minat (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Tujuan dari model ini untuk dapat menjelaskan faktor-

faktor utama dari perilaku pengguna teknologi informasi terhadap penerimaan penggunaan teknologi informasi itu sendiri.

Pada penelitian ini, subjek dari penelitian kami adalah pegawai Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang, dimana keseluruhan populasi penelitian adalah pegawai yang bekerja pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Populasi yang digunakan adalah 35 pegawai di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang.

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang penelitian, maka penulis ingin menganalisis aplikasi SINDI dengan dilakukannya penelitian mengenai **“Analisis Penggunaan Aplikasi SINDI Dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang”**

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan penulis di atas maka permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan adanya aplikasi SINDI ini pada dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang dapat mempermudah pekerjaan atau tidak?
2. Apakah dengan adanya Aplikasi ini bagi dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang dapat mempercepat pekerjaan pegawai atau tidak?

### **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan hanya sebatas menganalisis faktor-faktor yang berpengaruh pada aplikasi SINDI bagi pegawai Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang dengan menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*).
2. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini ialah 35 pegawai yang menggunakan aplikasi SINDI di Dinas Kepemudaan dan Olahraga kota Palembang.
3. Tahap pengujian kuesioner dilakukan menggunakan SPSS *version 23*.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan penelitian yang ada penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah SINDI bermanfaat untuk pegawai Dinas Kepemudaan dan Olahraga kota Palembang.
2. Untuk mengetahui apakah dengan adanya aplikasi SINDI ini dapat membantu kinerja pegawainya atau tidak.
3. Untuk mengetahui apakah dengan adanya aplikasi SINDI mempercepat menyelesaikan pekerjaan jika dibandingkan dengan tidak menggunakan SINDI.

### **1.5 Manfaat Penelitian:**

### **1.5.1 Penulis**

Manfaat yang diperoleh penulis dengan adanya penelitian ini adalah

1. Dapat menerapkan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan di STMIK PalComTech.
2. Sebagai syarat menyelesaikan mata kuliah proposal skripsi.
3. Dapat menambah wawasan serta pengalaman yang dihadapi di dunia kerja.

### **1.5.2 Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang**

Manfaat yang diperoleh oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga dengan adanya penelitian ini ialah sebagai sarana acuan atau masukan bagi pegawai yang menggunakan aplikasi SINDI yang nantinya dapat dijadikan tolak ukur untuk melakukan perbaikan terhadap aplikasi SINDI yang ada pada Dinas Kepemudaan dan Olahraga (Dispora) Kota Palembang agar dapat meningkatkan kinerja dari pegawai.

### **1.5.3 Akademik**

Manfaat yang diperoleh bagi akademik dengan adanya penelitian ini adalah:

1. Dapat menjadi sumber referensi bagi penulis selanjutnya yang melakukan penelitian yang sama.
2. Diharapkan akan bermanfaat untuk proses kegiatan perkuliahan mahasiswa.
3. Dijadikan wadah pengetahuan bagi pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya.

## **Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah pembahasan dan penyusunan penulisan laporan penelitian ini agar menjadi lebih baik, mudah dipahami dan terarah. Peneliti menjabarkan dalam 6 bab permasalahan, masing-masing bab akan diuraikan menjadi beberapa sub bab. Sistematika laporan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan

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

Pada bab ini berisikan tentang profil tempat penelitian, visi dan misi perusahaan serta tugas dan wewenang.

### **BAB III TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendukung terkait dengan penelitian.

### **BAB IV METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan lokasi dan waktu penelitian, jenis data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, variabel penelitian dan teknik analisis data.

### **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini dilaporkan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian dan pembahasan terhadap hasil penelitian.

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini memberikan kesimpulan secara umum dari apa yang telah dibahas

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM DINAS**

#### **2.1 Profil Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang**

#### **2.2 Sejarah Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang**

Capaian kinerja pelayanan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang periode tahun 2013-2017 merupakan hasil dari berbagai upaya selama lima tahun. Gambaran pelayanan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang selama periode 2013-2017 diperlukan sebagai panduan dalam menyusun kebijakan strategis Dinas Kepemudaan dan Olahraga Tahun 2018 - 2023 terutama untuk mengetahui kelemahan dan kekuatan organisasi agar rumusan program dan kegiatan yang dibuat dapat mencapai tujuan Dinas Kepemudaan dan Olahraga secara efektif dan efisien. Gambaran pelayanan Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang selama periode 2013-2017 dijelaskan melalui analisis indikator capaian kinerja pelayanan berdasarkan tugas dan fungsi, sumber daya yang dimiliki, capaian-capaian penting yang telah dihasilkan periode sebelumnya, capaian program prioritas RPJMD periode sebelumnya, serta hambatan-hambatan yang dihadapi dan dinilai perlu diatasi pada lima tahun yang akan datang.



## **2.3 Visi dan Misi**

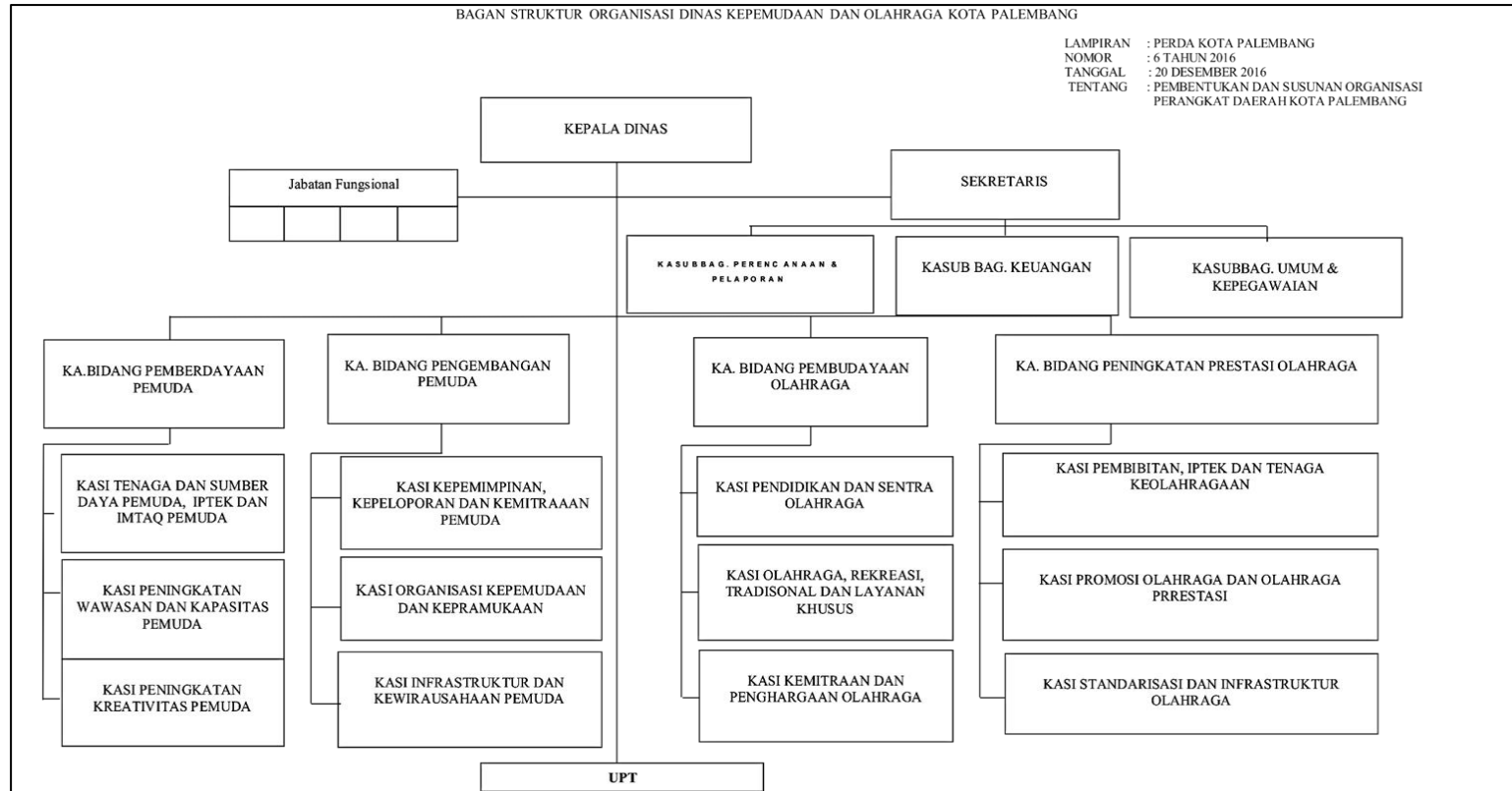
### **2.3.1 Visi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang**

EMAS yang menjadi Visi mengandung makna, Elok Madani Aman dan Sejahtera sedang DARUSSALAM mengandung arti, Kota Palembang menjadi Kota yang Aman, Damai, Tenram, Makmur dan Sejahtera serta adanya harmoni antara kehidupan manusia dan alam.

### **2.3.2 Misi Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang**

1. Mewujudkan pembangunan infrastruktur perkotaan yang terpadu, merata bekeadilan, berkelanjutan dan berwawasan lingkungan yang berbasis Teknologi dan Informasi.
2. Mewujudkan masyarakat yang religius, berbudaya, beretika, melalui pembangunan budaya integritas yang didukung Pemerintahan yang bersih, berwibawa dan professional.
3. Mewujudkan Palembang kota yang dinamis sebagai simpul pembangunan regional, nasional dan internasional yang kompetitif dan komparatif dengan menjamin rasa aman untuk berinvestasi.
4. Mewujudkan ekonomi kerakyatan yang inovatif dan kreatif serta berdaya saing tinggi.
5. Menjadikan Palembang Kota Pariwisata sungai dan budaya serta event olahraga kelas dunia yang harmoni antara kehidupan manusia dan alam.

## 2.3 Struktur Organisasi



Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang

Gambar 2.1. Struktur Organisasi

## **2.4. Tugas wewenang**

Sumber Daya Manusia merupakan salah satu unsur penting yang harus dimiliki oleh instansi/ Badan Usaha, karena kinerja Pegawai akan menentukan tingkat kinerja Instansi/ Badan Usaha tersebut. Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang memiliki pegawai sebanyak 44 orang dengan rincian sebagai berikut :

### **1. Kepala Dinas**

Kepala Dinas mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan di bidang Kepemudaan dan Olahraga berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan petunjuk pelaksanaannya.

### **2. Sekretaris**

Sekretaris mempunyai tugas membantu Kepala Dinas dalam mengkoordinasikan perencanaan, keuangan dan pelaporan serta menyelenggarakan urusan administrasi umum, perkantoran, kehumasan dan kepegawaian.

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Sekretaris mempunyai fungsi:

- a. Koordinasi kegiatan Kementrian Pemuda dan Olahraga;
- b. Pelaksanaan urusan administrasi umum;
- c. Pelaksanaan urusan rumah tangga, perlengkapan dan perkantoran;
- d. Pelaksanaan urusan administrasi kepegawaian;
- e. Pelaksanaan urusan kehumasan;
- f. Pelaksanaan fasilitasi hukum dan perundang-undangan.

### **3. Bidang Pemberdayaan Pemuda**

Bidang Pemberdayaan Pemuda mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dinas di bidang Pemberdayaan Pemuda.

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Bidang Pemberdayaan Pemuda mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;
- b. Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;
- c. Penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;
- d. Pemantauan, analisis, evaluasi dan pelaporan di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;
- e. Pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;

- f. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang peningkatan sumber daya pemuda, peningkatan wawasan pemuda, ilmu pengetahuan dan iman taqwa pemuda serta peningkatan kreativitas pemuda;
- g. Pelaksanaan administrasi bidang pemberdayaan pemuda;
- h. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama dengan instansi terkait;
- i. Pelaksanaan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas;
- j. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan tugas dan fungsinya.

#### **4. Bidang Pengembangan Pemuda**

Bidang Pengembangan Pemuda mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dinas di bidang Pengembangan Pemuda.

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Bidang Pengembangan Pemuda mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;
- b. Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;
- c. Penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;

- d. Pemantauan, analisis, evaluasi, dan pelaporan di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;
- e. Pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;
- f. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang kepemimpinan, kepeloporan, dan kemitraan pemuda, organisasi kepemudaan dan kepramukaan, infrastruktur serta kewirausahaan pemuda;
- g. Pelaksanaan administrasi di bidang pengembangan pemuda;
- h. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama dengan instansi terkait;
- i. Pelaksanaan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas;
- j. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan tugas dan fungsinya.

## **5. Bidang Pembudayaan Olahraga**

Bidang Pembudayaan Olahraga mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dinas di bidang Pembudayaan Olahraga.

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, Bidang Pembudayaan Olahraga mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;

- b. Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;
- c. Penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;
- d. Pemantauan, analisis, evaluasi dan pelaporan di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;
- e. Pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;
- f. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang pengelolaan olahraga pendidikan dan pengelolaan pembinaan sentra olahraga, pengelolaan olahraga rekreasi, pengembangan olahraga tradisional dan layanan khusus, serta kemitraan dan penghargaan olahraga;
- g. Pelaksanaan administrasi kepala bidang kebudayaan olahraga;
- h. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama dengan instansi terkait;
- i. Pelaksanaan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas;

- j. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Kepala Dinas sesuai dengan tugas dan fungsinya.

## **6. Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga**

Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga, mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas dinas di bidang peningkatan prestasi olahraga.

Untuk melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud, bidang Peningkatan Prestasi Olahraga mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;
- b. Koordinasi dan sinkronisasi pelaksanaan kebijakan di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;
- c. Penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;
- d. Pemantauan, analisis, evaluasi dan pelaporan di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;
- e. Pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;



- f. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang pembibitan, IPTEK dan tenaga keolahragaan, promosi olahraga dan olahraga prestasi serta standarisasi dan infrastruktur olahraga;
- g. Pelaksanaan administrasi Kepala Bidang Peningkatan Prestasi Olahraga;
- h. Pelaksanaan koordinasi dan kerjasama dengan instansi terkait;
- i. Pelaksanaan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas;

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Teori Pendukung**

Adapun beberapa teori pendukung yang dilakukan dalam penelitian ini sebagai berikut :

##### **3.1.1. Teknologi Informasi**

Teknologi informasi menunjuk pada spesifikasi mengenai teknologi, khususnya hardware, software dan jaringan telekomunikasi yang memfasilitasi dan mendukung proses pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan pertukaran informasi (Ward dan Peppard (2002:76)).

##### **3.1.2. Aplikasi**

Menurut Jogiyanto HM (dalam suhartini (2017)), Aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru.

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*.

##### **3.1.3. Aplikasi SINDI (Sistem Informasi Naskah Dinas)**

Aplikasi SINDI (Sistem Informasi Naskah Dinas ) adalah sebuah sistem aplikasi untuk keterlaksanaan surat menyurat dilingkungan pemerintah kota Palembang (Pemkot) yang merupakan salah satu inovasi dari Dinas Komunkasi

dan Informatika (Diskominfo) kota Palembang dalam mengelola dan mengarsipkan secara elektronik tata laksana surat menyurat seluruh Organisasi Perangkat Daerah (OPD) dan perusahaan daerah di kota Palembang (Ira (2019)).

#### **3.1.4. Skala Likert**

Menurut Sugiyono (2017:93), Skala likert merupakan skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Dalam penelitian ini menggunakan modifikasi skala likert dengan empat pilihan jawaban sebagai berikut:

**Tabel 3.1 Nilai Dan Skor dari skala likert**

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

**Sumber: Diolah Sendiri**

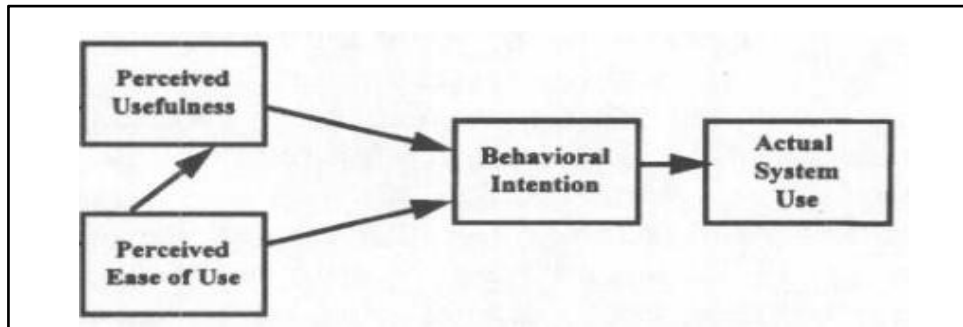
Empat skala pilihan juga kadang digunakan untuk kuesioner skala Likert yang memaksa orang memilih salah satu kutub karena pilihan "netral" tak tersedia. Skala likert ada kalanya menghilangkan tengah-tengah kutub setuju dan juga tidak setuju, yaitu "netral". Dalam hal ini responden dipaksa untuk memilih kutub setuju atau tidak setuju. Pertanyaan demikian dimaksudkan agar responden berpendapat tidak bersikap netral atau tidak berpendapat.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 19-20), modifikasi dalam skala likert ditujukan untuk menghilangkan kelemahan yang terdapat skala lima tingkat, dengan beberapa alasan-alasan seperti yang dijelaskan dibawah ini:

“Modifikasi skala likert meniadakan kategori jawaban yang ditengah berdasarkan tiga alasan: pertama kategori Undeciden itu mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban (menurut konsep aslinya), bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu. Kategori jawaban yang ganda arti (multi interpretable) ini tentu saja tidak diharapkan dalam suatu instrumen. Kedua, tersedianya jawaban yang ditengah itu menimbulkan kecenderungan jawaban ke tengah (central tendency effect), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju. Jika disediakan kategori jawaban itu akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyaknya informasi yang dapat dijarah para responden.

### **3.1.5. TAM (*Technology Acceptance Model*)**

Menurut Davis (1989), dalam teori *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa faktor penerimaan penggunaan sistem informasi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) (Davis, 1989). Pengguna teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi (*Behavioral Intention*) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan (Jogiyanto, 2007). Model dari TAM dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Sumber : Davis (1989)

**Gambar 3.1 Technology Acceptance Model**

Penelitian ini menggunakan empat variabel laten dari TAM dan menggunakan empat indikator dari davis (1989) yang telah direvisi. Empat variabel laten (konstruk) tersebut adalah *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), *Perceived Usefulness* (manfaat yang dirasakan), *Behavioral Intention* (niat perilaku), dan *Actual System Use* (penggunaan system aktual).

**a. *Perceived Ease of Use*** didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis dkk., 1989). Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan memiliki minat untuk menggunakannya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai yaitu, *easy of learn* artinya pengguna dapat dengan jelas memahami bagaimana mempelajari penggunaan pada aplikasi.

**b. *Perceived Usefulness*** adalah suatu keyakinan seseorang bahawa menggunakan suatu teknologi informasi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai berikut yaitu, *Controllable* artinya fasilitas dan fitur yang disediakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik.

*c. Behavior Intention* adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalkan keinginan menambah peripheral yang mendukung motivasi untuk tetap menggunakan, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai yaitu, *easy to become skillful* maksudnya dalam penggunaan selanjutnya pengguna dapat mengakses aplikasi dengan mudah sesuai keinginan satu kali menggunakan.

*d. Actual Usage* merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem, dalam Davis (1989), actual system usage didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan pengguna lainnya. Variabel ini diuraikan dengan indicator variable sebagai yaitu, *easy to use* maksudnya dengan adanya jaringan internet aplikasi akan lebih mudah di akses dan dengan adanya fitur-fitur yang baik, pengguna akan lebih mudah menggunakannya.

Dari variable diatas kami mendefinisikan indikator dari TAM (Technology Acceptance Model) sebagai berikut:

**Tabel 3.2. Tabel indikator**

Variabel	Kode	Indikator
Peresepsi kemudahan penggunaan ( <i>Perceived Ease of Use</i> )	PEU1	Mudah mempelajari SINDI
	PEU2	Mudah menggunakan SINDI
	PEU3	Dapat dipahami atau dimengerti
	PEU4	Mudah dikendalikan
	PEU5	mudah digunakan sehingga mahir

Variabel	Kode	Indikator
Peresepsi kemanfaatan ( <i>perceived usefulness</i> )	PU1	Kualitas kerja
	PU2	Kontrol atas pekerjaan
	PU3	Kerja menjadi lebih cepat
	PU4	Diperlukan untuk pekerjaan
	PU5	Menambah produktifitas
	PU6	Performa pekerjaan
	PU7	Menyelesaikan banyak pekerjaan
	PU8	Efektifitas
	PU9	Pekerjaan menjadi Mudah
	PU10	Berguna
Perilaku Untuk Tetap Menggunakan ( <i>Behavioral Intention To Use</i> )	BI1	Mempunyai fitur yang membantu
	BI2	Menggunkan kapan saja
	BI3	Berlanjut dimasa datang
Kondisi Nyata Penggunaan Sistem ( <i>Actual Use</i> )	AU1	Frekuensi penggunaan
	AU2	Penggunaan teknologi sesungguhnya dalam praktek

Sumber: Flourensia Spty Rahayu, dkk (2017)

### 3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu menjadi acuan dalam melakukan penelitian, dari penelitian terdahulu peneliti tidak menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul yang diangkat peneliti. Namun peneliti mengangkat beberapa beberapa jurnal terkait dengan penelitian sebagai referensi dan acuan yang digunakan untuk mengkaji sebuah penelitian yang dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang dapat dilihat pada tabel 3.1:

Tabel 3.3 Penelitian Terdahulu

NO	Judul	Penulis Dan Tahun	Hasil
1	Analisis Penerapan Project Management Information System (Pmis) Menggunakan Metode <i>Technology Acceptance Model</i> (Tam) Studi Kasus Pt. Indosat, Tbk	A. Rizal, Tahun 2014	Model akhir yang diperoleh pada penelitian ini sesuai dengan penelitian Money & Turner (2004). Variabel yang mempengaruhi penggunaan PMIS pada penelitian ini meliputi Perceived Usefulness (PU), Perceived Easy of Use (PEOU) dan Intention to Use (ITU). Perceived Usefulness (PU) dan Perceived Easy of Use (PEOU) penentu dasar didalam penggunaan PMIS.
2	Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka <i>Technology Acceptance Model 3</i> Pada Aplikasi Data Pokok Pendidikan Dasar	Bagus Satrio Wibowo, Johan J.C. Tambotoh, Tahun 2015	Diperlukan analisis dengan metode yang berbeda untuk memperkuat hasil penelitian sebelumnya, misalnya menggunakan metode kualitatif ataupun mixed method dan diperlukan analisis menggunakan teori yang berbeda yang memungkinkan untuk mendapatkan temuan - temuan baru, misalnya menggunakan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan lainnya.
3	Analisis Teknologi informasi Pada Perguruan Tinggi Amik Bina Sriwijaya Palembang Menggunakan Metode Swot	Nurul Huda Tahun 2017	Penelitian ini telah menghasilkan rencana strategis SI, rencana strategis manajemen SI/TI, rencana strategis TI.
4	Analisis Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Android Terhadap Minat Beli Pelanggan Toko ABC Palembang	Rika Kharlina Ekawati Tahun 2017	Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh antara penjualan online melalui aplikasi android terhadap minat beli pelanggan. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa penjualan online melalui aplikasi android memiliki pengaruh yang negatif terhadap minat beli pelanggan. Dengan tingkat signifikan sebesar 0,002 dan- hitung yang menghasilkan nilai negatif sebesar -3,222.



NO	Judul	Penulis Dan Tahun	Hasil
5	Analisis Penerimaan SIDJP Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Pada KPP Pratama Mojokerto	Bagus Priyambada, Ari Kusyanti, Admaja Dwi Herlambang Tahun 2018	Variabel <i>Perceived Usefulness</i> , <i>Behavioral Intention</i> , dan <i>Actual System Use</i> termasuk dalam kategori sangat tinggi yang berarti rata-rata pengguna sangat setuju dengan pernyataan yang terdapat dalam kuesioner. Sedangkan <i>Perceived Ease of Use</i> merupakan variabel dengan rata-rata nilai persentase terendah dibanding variabel - variabel yang lain. Hasil pengujian hipotesis dengan analisis regresi sederhana menunjukkan bahwa semua hipotesis diterima. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa variabel <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Perceived Usefulness</i> <i>Perceived Usefulness</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> , <i>Perceived Ease of Use</i> berpengaruh positif terhadap <i>Behavioral Intention</i> , dan <i>Behavioral Intention</i> berpengaruh positif terhadap <i>Actual System Use</i> . Pengaruh paling kuat ditunjukkan pada variabel <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Behavioral Intention</i> .

**Sumber :Diolah sendiri**

Melihat review penelitian diatas, penelitian ini memiliki beberapa persamaan dan perbedaan dengan kelima penelitian sebelumnya. Walaupun memiliki tema yang sama mengenai sebuah teknologi informasi.

Dalam penelitian ini terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

- 1) Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh A.Rizal. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode TAM untuk penelitannya sedangkan untuk perbedaannya penelitian yang dilakukan A.Rizal adalah untuk penerapan sebuah sistem sedangkan penelitian kami lebih ke manfaat dari sebuah sistem.

- 2) Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Satrio Wibowo dan Johan J.C Tambotoha. Adapun persamaannya yaitu sama-sama menganalisis pemanfaatan sebuah sistem dan menggunakan model penelitian yang sama yaitu TAM. Sedangkan perbedaannya dengan penelitian yang kami lakukan yaitu terletak pada objek penelitian dan alat bantu penelitian.
- 3) Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nurul Huda. Adapun Persamaan dengan penelitian yang kami lakukan terletak pada penggunaan variabel dan alat bantu yang sama. Sedangkan untuk perbedaannya terletak pada objek penelitian dan alat bantu penelitian.
- 4) Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Rika Karlina Ekawati. Adapun Persamaan dengan penelitian yang kami lakukan ialah sama-sama melakukan analisis pemanfaatan sistem, sedangkan perbedaannya terletak pada objek penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian.
- 5) Perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Priyamba, Ari Kusyanti, Admaja Dwi Herlambang. Adapun persamaannya terletak pada penggunaan model penelitian yang sama yaitu sama-sama menggunakan model penelitian TAM dan variabel penelitiannya. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan alat bantu penelitiannya.

## BAB IV

### METODE PENELITIAN

#### 4.1 Lokasi dan Tempat Penelitian

##### 4.1.1 Lokasi

Tempat penelitian dilakukan di Dinas Kepemudaan Dan Olahraga Kota Palembang, beralamat di Jl. Dr. Wahidin NO 3. Kelurahan Talang Semut. Kecamatan Bukit Kecil Palembang.

##### 4.1.2 Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menyusun semua kegiatan dalam jadwal penelitian yang berlangsung lebih kurang 6 bulan terhitung dari bulan September 2020 sampai Februari 2021. Jadwal penelitian dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Waktu penelitian**

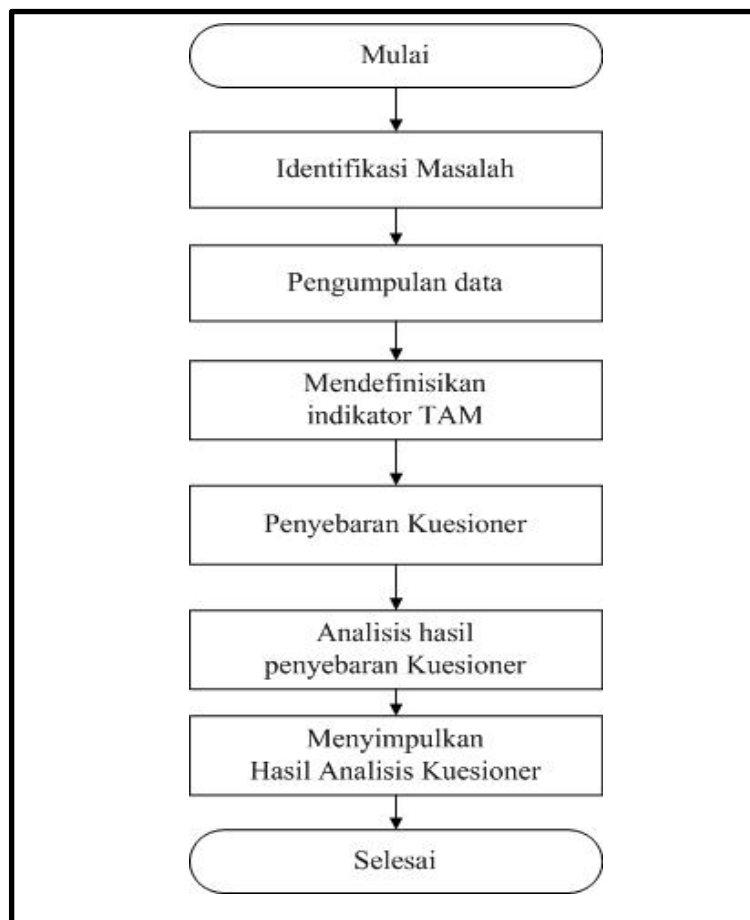
No	Kegiatan	Tahun 2020																Tahun 2021							
		September				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Survei Tempat Penelitian	■	■																						
2.	Pengurusan izin administrasi penelitian			■	■	■	■																		
3.	Pembuatan Proposal					■	■	■	■	■															



bersumber dari literatur, buku-buku, serta dokumen. Data sekunder yang digunakan dari penelitian ini adalah dari membaca buku, jurnal, website , dan hasil penelitian sebelumnya .

### 4.3 Tahapan Penelitian

Berikut adalah tahapan dari penelitian yang dapat dilihat pada gambar 4.1:



Sumber: Diolah Sendiri

**Gambar 4.1 Tahapan Penelitian**

Dari gambar 4.1 di atas dapat dijelaskan tahapan tahapan dalam penelitian yaitu sebagai berikut: tahapan yang pertama adalah mengidentifikasi masalah, menentukan atau mengidentifikasi masalah apa saja yang akan diteliti. Setelah mengidentifikasi masalah, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan data terkait

penelitian yang akan diteliti. Setelah mengumpulkan data, tahap berikutnya adalah mendefinisikan indikator TAM berdasarkan data yang telah dikumpulkan sekaligus membuat pertanyaan kuesioner berdasarkan indikator TAM. Setelah Kuesioner dibuat tahapan selanjutnya adalah menyebarkan kuesioner tersebut yaitu kepada 35 pegawai di Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang. Setelah semua kuesioner terisi barulah kuesioner tersebut dianalisis dengan uji kualitas data mulai dari uji validitas, uji normalitas, uji linieritas, uji reliabilitas dan model regresi. Dari analisis kuesioner tersebut barulah dapat disimpulkan hasil analisis kuesioner tersebut.

#### **4.4 Metode Analisis data**

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM). Menurut Davis (1989:1037), dalam teori Technology Acceptance Model(TAM) menjelaskan bahwa faktor penerimaan penggunaan sistem informasi dipengaruhi oleh persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) dan persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) (Davis, 1989). Pengguna teknologi akan mempunyai minat menggunakan teknologi (*Behavioral Intention*) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan (Jogiyanto, 2007).

Penelitian ini menggunakan empat variabel mengacu pada tabel variabel tam 3.1 sebelumnya yaitu laten dari TAM dan menggunakan empat indikator dari davis (1989) yang telah direvisi. Empat variabel laten (konstruk) tersebut adalah *Perceived Ease of Use* (persepsi kemudahan penggunaan), *Perceived Usefulness* (manfaat yang dirasakan), *Behavioral Intention* (niat perilaku), dan *Actual System*

*Use* (penggunaan system aktual).

- a. *Perceived Ease of Use*** didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis dkk.,1989). Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah digunakan maka dia akan memiliki minat untuk menggunakannya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai yaitu, *easy of learn* artinya pengguna dapat dengan jelas memahami bagaimana mempelajari penggunaan pada aplikasi.
- b. *Perceived Usefulnes*** adalah suatu keyakinan seseorang bahawa menggunakan suatu teknologi informasi tertentu akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai berikut yaitu, *Controllable* artinya fasilitas dan fitur yang disediakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik.
- c. *Behavior Intention*** adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi (Davis, 1989). Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalkan keinginan menambah peripheral yang mendukung motivasi untuk tetap menggunakan, dan keinginan untuk memotivasi pengguna lainnya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai yaitu, *easy to become skillful* maksudnya dalam penggunaan selanjutnya pengguna dapat mengakses aplikasi dengan mudah sesuai keinginan satu kali menggunakan.

*d. Actual Usage* merupakan perilaku nyata dalam mengadopsi suatu sistem, dalam Davis (1989), actual system usage didefinisikan sebagai bentuk respon psikomotor eksternal yang diukur oleh seseorang dengan pengguna lainnya. Variabel ini diuraikan dengan indikator variable sebagai yaitu, *easy to use* maksudnya dengan adanya jaringan internet aplikasi akan lebih mudah di akses dan dengan adanya fitur-fitur yang baik, pengguna akan lebih mudah menggunakannya.

#### **4.4.1 Uji Kualitas Data**

Dari metode analisis data diatas kami melakukan beberapa pengujian sebagai berikut:

##### **4.4.4.1 Uji Validitas**

Menurut Ghozali (2011) uji validitas digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu instrumen pengukuran yang digunakan, artinya mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukuroleh kuesioner tersebut. Kuesioner dikatakan valid apabila  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel. Hasil uji validitas yang telah dilakukan dengan program SPSS.

##### **4.4.4.2 Uji Reliabilitas**

Uji reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliable atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2005).Pengujian reliabilitas instrumen dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach karena instrumen penelitian ini berbentuk angket dan skala bertingkat.



Adapun Rumus Alpha Cronbach sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right) \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas yang dicari

$N$  = Jumlah item pertanyaan yang diuji

$\sum \sigma_t^2$  = Jumlah Varians skor tiap tiap item

$\sigma_t^2$  = varians total

Menurut Joko Widiyanto (2010: 43), menjelaskan bahwa dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai *Cronbach's Alpha* > r tabel maka kuesioner dinyatakan reliabel.
- b) Jika nilai *Cronbach's Alpha* < r tabel maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel.

#### 4.4.4.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data residual terdistribusi secara normal atau tidak. *Residual* merupakan nilai sisa atau selisih antara nilai dependen dengan independen pada analisis regresi. Model regresi yang baik memiliki data residual terdistribusi secara normal (Priyatno 2012). Jika asumsi normalitas tidak terpenuhi dan penyimpangan normalitas terlalu besar, maka berakibat bias pada hasil uji statistik (Ghozali 2005). Dua cara yang sering digunakan untuk menguji normalitas residual adalah melalui dengan analisis grafik (*normal P-P plot*) regresi dan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Dari

grafik hasil uji normalitas dengan grafik normal P-P plot diketahui titik-titik menyebar sekitar garis dan mengikuti garis diagonal, maka residual pada model regresi tersebut terdistribusi normal.

#### **4.4.4.4 Uji Linieritas**

Menurut Wiyono (2011: 155), Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel-variabel penelitian yang digunakan mempunyai hubungan yang linear ataukah tidak secara signifikan. Untuk memastikan ada atau tidaknya hubungan yang linear dapat diketahui melalui uji linearitas dari tabel *Anova* dengan mencari nilai *Deviation From Linearity* dari uji *F linier* dan nilai signifikansi pada *Linearity*. Jika angka pada *Deviation From Linearity* lebih besar dari 0,05 berarti hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen adalah linier. Dua variabel penelitian juga dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila nilai signifikansi pada *Linearity* kurang dari 0,05.

#### **4.5 Teknik Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan *google form* untuk kuisionernya dan dibagikan langsung kepada responden yang merupakan pengguna SINDI di Dinas Kepemudaan Dan Olahraga (Dispora) kota Palembang. Tahapan pertama dalam menyusun kuesioner adalah melakukan pembentukan pertanyaan-pertanyaan. Tahapan kedua adalah menguji validitas isi supaya pernyataan-pernyataan tidak membingungkan dan ambigu bagi responden. Tahapan ketiga adalah pengujian instrumen atau uji plot dengan membagikan kepada responden untuk menguji validitas dan reliabilitas variabel (Jogiyanto, 2008).

#### **4.5.1 Statistik Deskriptif**

Statistik deskriptif adalah bagian dari ilmu statistik yang mendeskripsikan dan menyajikan data dalam bentuk yang mudah dibaca sehingga memberikan informasi tersebut lebih lengkap. Statistik deskriptif berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi (Sugiyono, 2007). Data yang disajikan dalam statistik deskriptif biasanya dalam bentuk ukuran pemusatan data. Pada analisis deskriptif, pemusatan data berfokus untuk menggambarkan kondisi data di titik pusat. Ukuran pemusatan biasanya berupa nilai tunggal yang bisa mewakili suatu kumpulan data dan karakteristiknya (menunjukkan pusat dari nilai data). Dalam statistik deskriptif ukuran pemusatan data dapat berupa nilai rata-rata (mean), nilai tengah (median), dan modus. Salah satu ukuran pemusatan data yang biasa digunakan adalah nilai rata rata (mean).

#### **4.5.2 Kuesioner**

Menurut Arikunto (dalam soleha (2018)) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Kuesioner yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yaitu menggunakan kuesioner langsung dengan skala Likert. Kuesioner langsung merupakan kuesioner yang diisi langsung oleh orang yang akan dimintai jawaban tentang dirinya atau yang diisi langsung oleh objek penelitian. Berikut adalah bentuk kuesioner yang dibagikan dapat dilihat pada table 4.2:

Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner

<i>Ease Of Use</i>		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi SINDI mudah untuk saya pelajari				
2	Aplikasi SINDI mudah untuk saya gunakan				
3	Aplikasi SINDI dapat saya pahami				
4	Pengoprasian aplikasi SINDI dapat saya lakukan dengan mudah				
5	Saya dapat menggunakan aplikasi SINDI dengan baik sehingga fungsi dari aplikasi dapat saya kuasai				
<i>Perceived Usefulness</i>		SS	S	TS	STS
1	Aplikasi SINDI meningkatkan kualitas pekerjaan saya				
2	Penyuratan dapat saya kontrol dari mana saja (web maupun mobile)				
3	Aplikasi SINDI dapat mempersingkat pekerjaan saya				
4	Saya memerlukan aplikasi SINDI dalam menunjang kinerja pekerjaan saya				
5	Aplikasi SINDI dapat meningkatkan produktifitas kerja saya				
6	Aplikasi SINDI mempercepat pengiriman surat menyurat dibanding dengan cara manual				
7	Aplikasi SINDI dapat meminimalisir banyak pekerjaan saya				
8	Aplikasi SINDI membuat pengiriman surat lebih efektif				
9	Aplikasi SINDI membuat pekerjaan saya menjadi lebih mudah				
10	Aplikasi SINDI berguna bagi saya dalam menunjang pekerjaan				

<b>Behavioral Intention</b>		SS	S	TS	STS
1	Fitur pada aplikasi SINDI sangat membantu pekerjaan saya				
2	Saya dapat menggunakan aplikasi SINDI kapan pun saya butuhkan				
3	Saya akan menggunakan aplikasi SINDI dalam jangka waktu yang lama				
<b>Actual Use</b>		SS	S	TS	STS
1	Hampir setiap saat aplikasi SINDI saya gunakan				
2	Aplikasi SINDI adalah sebuah aplikasi yang dapat mendukung pekerjaan saya dalam pengiriman surat menyurat kedinasan				

**Sumber : Diolah sendiri**

#### 4.5.3 Observasi

Menurut Gibson dan Mitchaell (2018;193), observasi merupakan teknik yang bisa dimanfaatkan untuk memilah-milah derajat dalam membuat konklusi tentang orang lain, meskipun diakui bahwa penggunaan observasi juga perlu dilengkapi dalam penilaian manusia, Observasi langsung (*Direct Obeservations*). Peneliti langsung terjun ke lapangan sebagai sasaran penelitian untuk melihat keadaan atau fenomena yang terjadi disana. Dengan begitu, peneliti dapat lebih mengenal karakteristik lokasi, fenomena, dan juga subjek penelitian,

#### **4.5.4 Wawancara**

Wawancara yaitu proses untuk memperoleh keterangan-keterangan tujuan penelitian dengan cara tanya jawab kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan masalah penelitian, dimana dalam penelitian ini penulis mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber. Bapak Andi selaku pegawai sekretariat di dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang. Hasil wawancara didapat yaitu pada dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang terdapat 35 orang pengguna aplikasi SINDI. Dimana pengguna dari aplikasi SINDI adalah pegawai yang bekerja di dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang dan aplikasi SINDI adalah sebuah sistem aplikasi untuk ketatalaksanaan surat menyurat di Lingkungan Pemerintah Kota (Pemkot) Palembang yang merupakan salah satu inovasi dari Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kota Palembang dalam mengelola dan mengarsipkan surat menyurat secara elektronik.

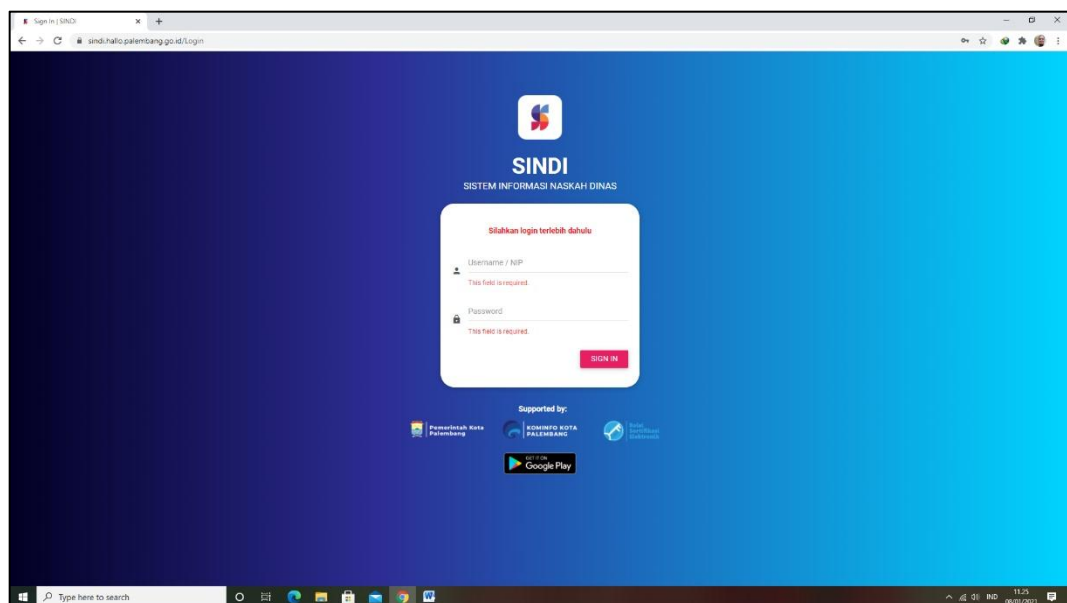
## BAB V

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 5.1. Gambaran Umum Aplikasi

Aplikasi SINDI merupakan salah satu inovasi dari dinas komunikasi dan informatika kota Palembang dalam mengelola dan mengarsipkan secara elektronik tata laksana surat menyurat seluruh OPD dan perusahaan daerah di lingkungan Kota Palembang dengan memanfaatkan Tanda Tangan Elektronik dari platform BSrE. Adapun gambar isi keseluruhan aplikasi sebagai berikut :

##### 5.1.1. Tampilan Halaman Login

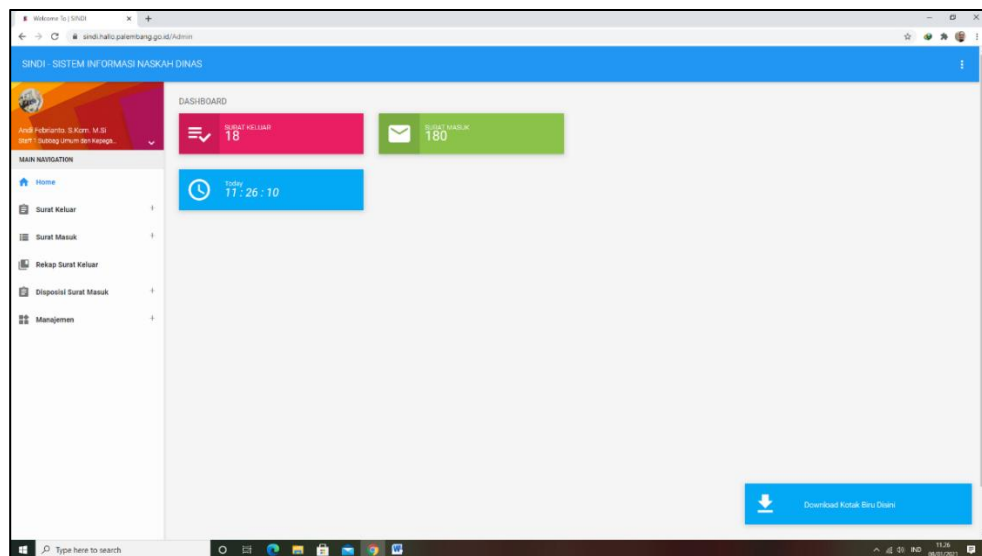


**Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang**

**Gambar 5.1. Halaman Login**

Ini adalah tampilan halaman login pada aplikasi SINDI, pada halaman login pegawai dapat memasukkan NIP/Username dan Password.

### 5.1.2. Tampilan Menu Home

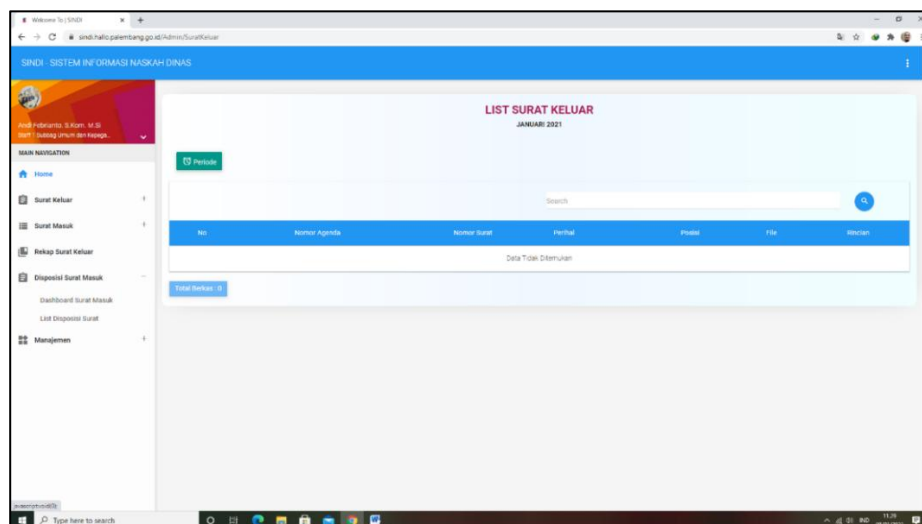


Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang

Gambar 5.2. Tampilan Menu Home

Pada halaman menu home pegawai dapat melihat total dari surat keluar dan surat yang sudah masuk dan jam digital yang telah disediakan.

### 5.1.3. Tampilan Menu Surat Keluar



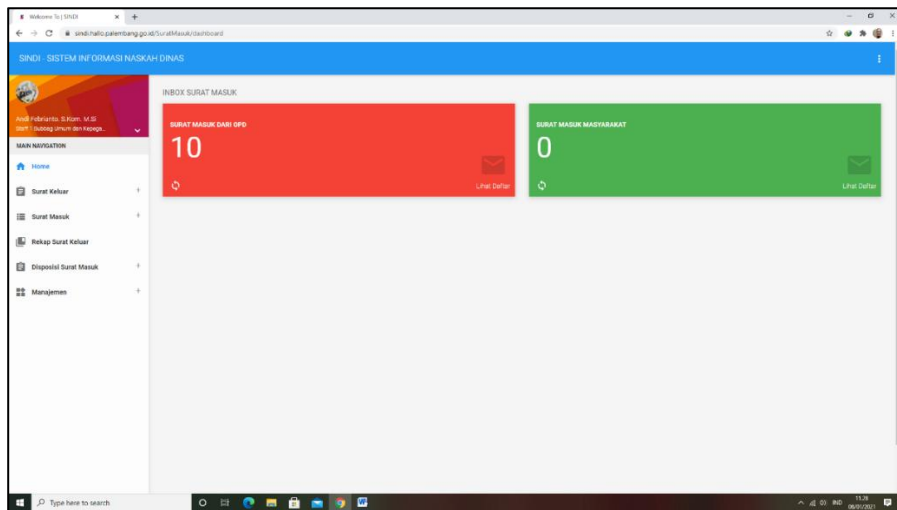
Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang

Gambar 5.3. Tampilan Menu Surat Keluar



Pada gambar 5.3 diatas merupakan tampilan menu surat keluar dimana pegawai dapat melihat list surat-surat yang keluar

#### 5.1.4. Tampilan Menu Surat Masuk

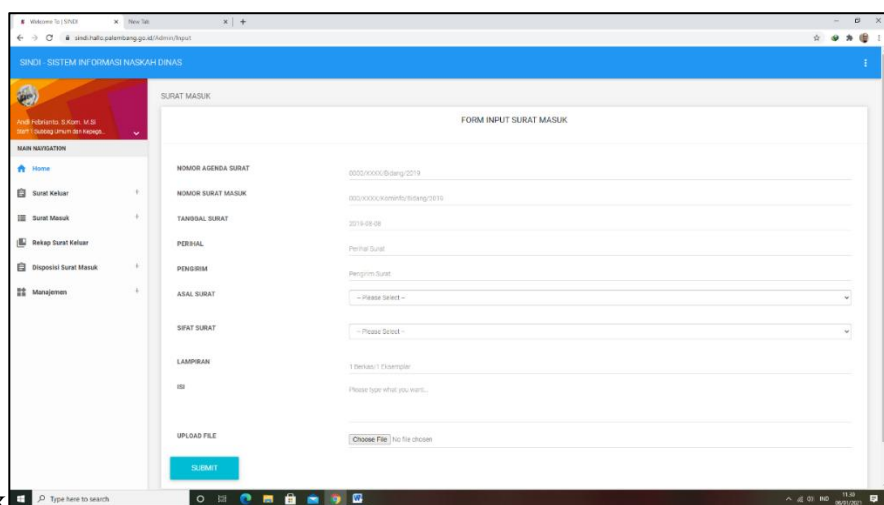


Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang

Gambar 5.4. Tampilan Menu Surat Masuk

Pada halaman ini, kita dapat melihat semua daftar surat masuk dari OPD, dan juga surat masuk dari masyarakat.

#### 5.1.5. Tampilan Form Input Surat



Masuk

Sumber: Dinas Kepemudaan dan Olahraga Kota Palembang

Gambar 5.5. Tampilan Form Surat Masuk

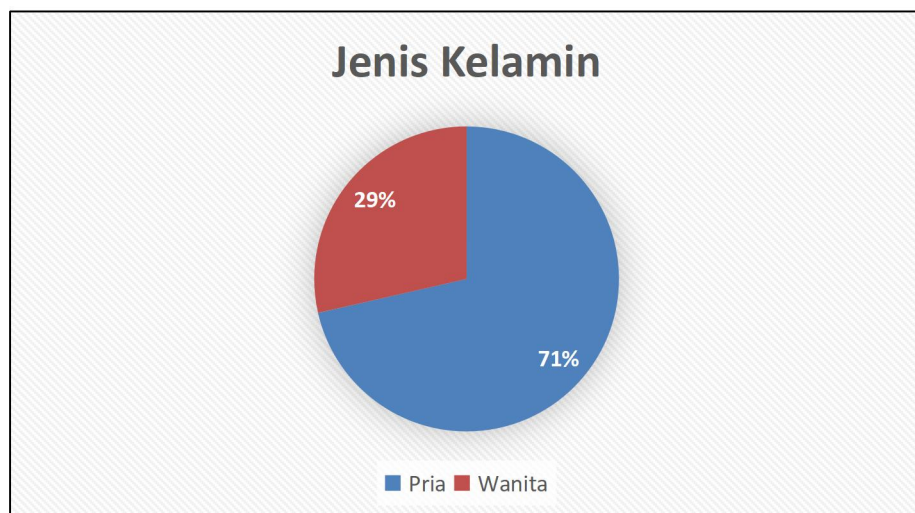
Pada halaman ini pegawai dapat menginput surat masuk seperti surat masuk dari masyarakat maupun surat masuk dari OPD.

## 5.2. Deskripsi Data

Kuesioner disebarakan kepada populasi yang diteliti, yaitu pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang yang menggunakan aplikasi SINDI. Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 35 pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang. Dari hasil kuesioner yang dibagikan melalui google form, didapat 35 kuesioner yang diisi, dimana target dari populasi penyebaran kuesioner pada penelitian ini adalah sebanyak 35 populasi yaitu pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang.

### 5.2.1. Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berikut adalah deskripsi respinden berdasarkan usia hasil kuesioner yang telah dibagikan menggunakan *google form* yang dapat dilihat pada gambar diagram lingkaran 5.6:



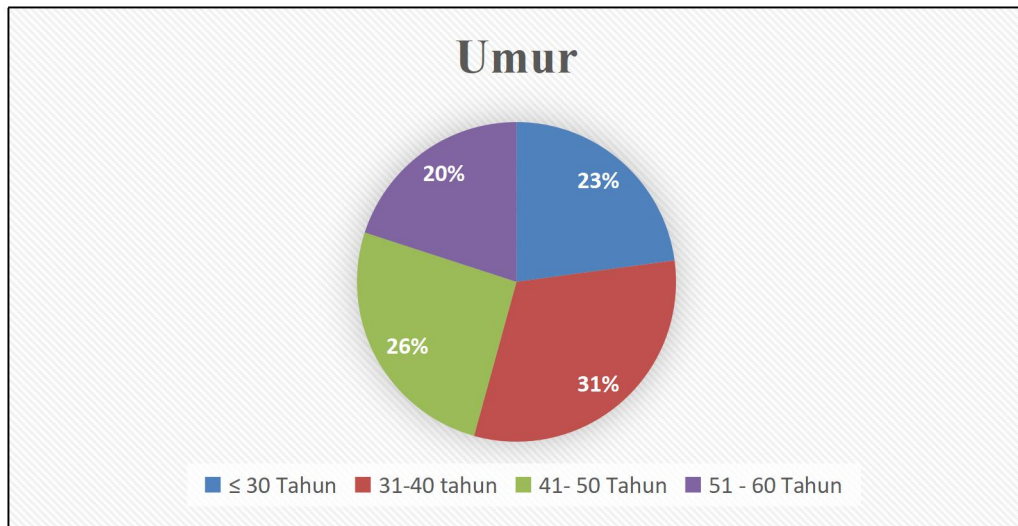
Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 5.6. Deskripsi Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan pengelompokan responden berdasarkan jenis kelamin yang ada pada gambar 5.6 di atas dapat diketahui bahwa, jumlah pegawai pria dan wanita pada dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang yang menggunakan aplikasi SINDI yaitu sebanyak 71% pegawai pria dan 29% pegawai wanita.

### 5.2.2. Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Berikut adalah deskripsi responden berdasarkan usia hasil kuesioner yang telah dibagikan menggunakan *Google Form* yang dapat dilihat pada gambar diagram lingkaran 5.7:



Sumber : Diolah Sendiri

### Gambar 5.7. Deskripsi Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan pengelompokan responden berdasarkan usia yang ada pada gambar 5.7 di atas diketahui bahwa rata-rata responden pengguna aplikasi SINDI berusia antara 31 sampai 40 tahun sebanyak 31%, kemudian diikuti dengan responden yang berusia kurang dari 30 tahun yaitu sebanyak 23%, yang lainnya berusia 41 sampai 50 tahun sebanyak 26% dan berusia 51 – 60 tahun sebanyak 20%.

### 5.3. Uji Instrumen Data

#### 5.3.1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS Versi 23. Dalam penelitian ini pengujian validitas dilakukan terhadap 35 responden. Pengambilan keputusan berdasarkan pada nilai r hitung dapat dijabarkan sebagai berikut :

- b) Corrected Item-Total Correlation harus lebih besar dari r tabel ( $r_{hitung} > r_{tabel}$ ) maka pertanyaan dapat dikatakan valid.
- c) Df (derajat bebas) = jumlah populasi – 2
- d)  $\alpha$  (nilai signifikansi) yang digunakan adalah 0,01 atau 1%.

Berikut adalah nilai dari r tabel yang dapat dilihat pada tabel 5.1:

**Tabel .5.1. R\_Tabel**

Df	Signifikansi 1%
1	1.000
2	0.980
3	0.934
4	0.882
5	0.833
6	0.789
7	0.750
8	0.715
9	0.685
10	0.658
11	0.634
12	0.612
13	0.592
14	0.574
15	0.558
16	0.543

Df	Signifikansi 1%
17	0.529
18	0.516
19	0.503
20	0.492
21	0.482
22	0.472
23	0.462
24	0.453
25	0.445
26	0.437
27	0.430
28	0.423
29	0.416
30	0.409
31	0.403
32	0.397
33	0.392
34	0.386
35	0.381

**Sumber : Data Hasil Olah SPSS**

Dari tabel 5.1 di atas dapat diketahui bahwa nilai dari r tabel adalah 0.392 karena untuk mencari df adalah dengan rumus  $df = \text{jumlah populasi} - 2$  maka  $df = 35 - 2 = 33$ , dan dari tabel 5.1 diatas dapat dilihat nilai signifikansi dari  $df = 33$  adalah 0.392.

Kami menguji validitas setiap variabel pertanyaan yaitu sebanyak 20 pertanyaan yang diolah menggunakan software SPSS. Berikut adalah pembahasan hasil uji validitas per variabel:

**a. Uji Validitas Pertanyaan Variable *Percieved Ease Of Use***

Berikut adalah hasil uji validitas dari pertanyaan variable *Percieved Ease Of Use* (Kemudahan) yang dapat dilihat pada tabel 5.2:

**Tabel 5.2. Hasil uji validitas variabel *percieved Ease Of Use***

No.Pertanyaan	Nilai Corrected Item Total Correlation / r hitung	r tabel	Hasil
1	0.437	0.392	Valid
2	0.405	0.392	Valid
3	0.451	0.392	Valid
4	0.401	0.392	Valid
5	0.482	0.392	Valid

**Sumber : Data primer yang diolah**

Berdasarkan tabel 5.2 di atas didapat bahwa semua pertanyaan dari variable *Percieved Ease Of Use* yang dapat dikatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* atau r hitung dari semua pertanyaan variable *Percieved Ease Of Use* lebih besar dari nilai r tabel yang didapat dari tabel 5.1 sebelumnya yaitu nilai r tabel = 0.392, dengan menggunakan nilai taraf signifikansi 1% atau 0.01.

**b. Uji Validitas Pertanyaan Variabel *Perceived Usefulness***

Berikut adalah hasil uji validitas dari pertanyaan variable *Percieved Ease Of Use (Kebergunaan)* yang dapat dilihat pada tabel 5.3:

**Tabel 5.3. Hasil uji validitas variabel *Perceived Usefulness***

No.Pertanyaan	Nilai Corrected Item Total Correlation / r hitung	r tabel	Hasil
1	0.464	0.392	Valid
2	0.502	0.392	Valid
3	0.409	0.392	Valid
4	0.464	0.392	Valid
5	0.438	0.392	Valid

No.Pertanyaan	Nilai Corrected Item Total Correlation / r hitung	r tabel	Hasil
6	0.438	0.392	Valid
7	0.405	0.392	Valid
8	0.406	0.392	Valid
9	0.559	0.392	Valid
10	0.475	0.392	Valid

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan tabel 5.3 di atas didapat bahwa semua pertanyaan dari variable *Perceived Usefulness* dapat dikatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* atau r hitung dari semua pertanyaan variable *Percieved Usefulness* lebih besar dari nilai r tabel yang didapat dari tabel 5.1 sebelumnya yaitu nilai r tabel = 0.392, dengan menggunakan nilai taraf signifikansi 1% atau 0.01.

**c. Uji Validitas Pertanyaan Variabel *Bihevioral Intention***

Berikut adalah hasil uji validitas dari pertanyaan variable *Behavioral Intention* (minat) yang dapat dilihat pada tabel 5.4:

**Tabel 5.4. Hasil uji validitas variabel *Behavioral Intention***

No.Pertanyaan	Nilai Corrected Item Total Correlation / r hitung	r tabel	Hasil
1	0,438	0,392	Valid
2	0.401	0.392	Valid
3	0.412	0.392	Valid

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan tabel 5.4 di atas didapat bahwa pertanyaan dari variable *Behavioral Intention* dapat dikatakan valid karena nilai *Corrected Item Total*

*Correlation* atau *r* hitung dari semua pertanyaan variable *Behavioral Intention* lebih besar dari nilai *r* tabel yang didapat dari tabel 5.1 sebelumnya yaitu nilai *r* tabel = 0.392, dengan menggunakan nilai taraf signifikansi 1% atau 0.01.

#### d. Uji Validitas Pertanyaan Variabel *Actual Use*

Berikut adalah hasil uji validitas dari pertanyaan variable *Actual Use* yang dapat dilihat pada tabel 5.5:

**Tabel 5.5. Hasil uji validitas Variabel *Actual Use***

No.Pertanyaan	Nilai <i>Corrected Item Total Correlation / r</i> hitung	r tabel	Hasil
19	0.430	0.392	Valid
20	0.608	0.392	Valid

**Sumber : Data primer yang diolah**

Berdasarkan tabel 5.5 di atas didapat bahwa semua pertanyaan kuesioner dapat dikatakan valid karena nilai *Corrected Item Total Correlation* atau r hitung dari semua pertanyaan lebih besar dari nilai *r* tabel dengan nilai *r* tabel yang didapat dari tabel 5.1 sebelumnya yaitu 0.392.

#### 5.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk mengetahui adanya konsistensi alat ukur dalam penggunaannya, atau dengan kata lain alat ukur tersebut mempunyai hasil yang konsisten apabila digunakan berkali pada waktu yang berbeda. Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari *r* tabel, sebaliknya jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari *r* tabel maka kuesioner dinyatakan tidak reliabel. Berikut adalah table hasil reliabilitas yang telah diuji



reliabilitasnya menggunakan program SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) yang dapat dilihat pada tabel 5.6:

**Tabel 5.6 Uji Reliabilitas per variabel**

No Pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	r_tabel	Keterangan
1	0.786	0.392	Reliabel
2	0.789	0.392	Reliabel
3	0,785	0.392	Reliabel
4	0,788	0.392	Reliabel
5	0,783	0.392	Reliabel
6	0,783	0.392	Reliabel
7	0,782	0.392	Reliabel
8	0,787	0.392	Reliabel
9	0,784	0.392	Reliabel
11	0.786	0.392	Reliabel
12	0.789	0.392	Reliabel
13	0.790	0.392	Reliabel
14	0.777	0.392	Reliabel
15	0.783	0.392	Reliabel
16	0.785	0.392	Reliabel
17	0.787	0.392	Reliabel
18	0.788	0.392	Reliabel
19	0.788	0.392	Reliabel
20	0.773	0.392	Reliabel

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.6 di atas dapat diketahui bahwa dari 20 pertanyaan yang telah diuji reliabilitas, semua pertanyaan dikatakan realibel karena nilai *Cronbach's*

*Alpha* lebih dari nilai *r* tabel. Adapun hasil uji reliabilitas dari seluruh pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.7 sebagai berikut :

**Tabel 5.7 Uji Reliabilitas Semua Variabel**

Jumlah pertanyaan	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>r</i> tabel	Keterangan
20	0.794	0.392	Reliabel

**Sumber: Diolah Sendiri**

Berdasarkan tabel 5.7 menunjukkan hasil uji reliabilitas seluruh variable dimana dari hasil tersebut didapat nilai *Cronbach's Alpha* = 0.794. Dari hasil tersebut dapat dikatakan reliabel karena nilai Cronbanch's Alpha lebih dari nilai *r* tabel atau  $0.794 > 0.392$ .

### 5.3.3 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah data residual terdistribusi secara normal atau tidak. Pada penelitian ini kami menguji normalitas nilai residual dengan menganalisis grafik dari *P-P plots* dan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* dengan menggunakan aplikasi SPSS.

#### A) Uji Normalitas *One Sample Kolmogorov-Smirnov*

Berikut adalah hasil uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* yang telah diolah yang dapat dilihat pada tabel 5.8:

**Tabel 5.8 Uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov***

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		35
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.65042687
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.116
	Positive	.116
	Negative	-.100
Test Statistic		.116
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

**Sumber: Data SPSS**

Berdasarkan tabel 5.8 hasil uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov* di atas dapat dilihat pada asymp. Sig (2-tailed) yaitu 0.200. Dari hasil tersebut dapat dikatakan data pada penelitian berdistribusi normal karena nilai Asymp. Sig. (2-tailed) lebih dari 0.05 atau  $0.200 > 0.05$ .

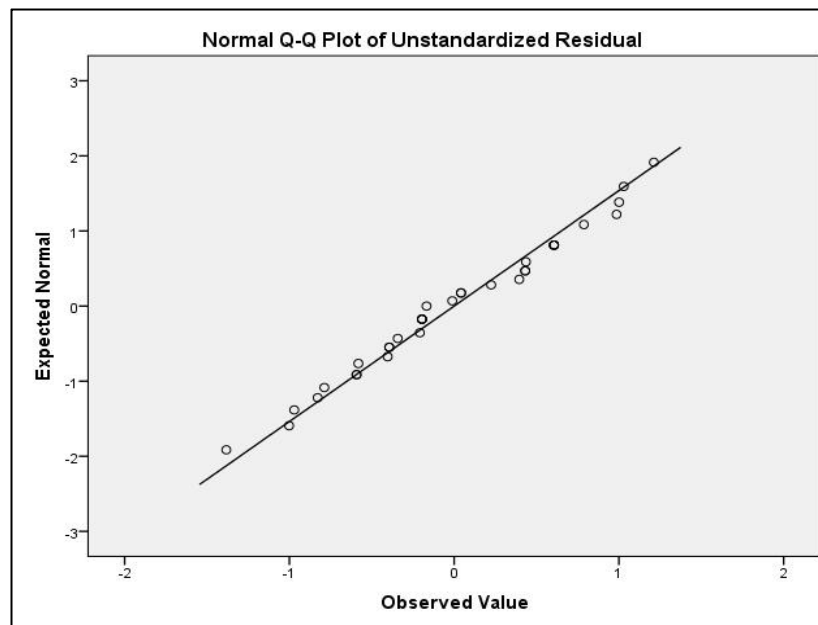
### **B) Uji Normalitas q-q Plot**

Uji normalitas q-q plot adalah uji normalitas untuk mendeteksi apakah data yang akan dianalisis berdistribusi normal atau tidak. dengan cara melihat titik-titik plot hasil dari output SPSS dan melihat apakah titik-titik tersebut berada disekitar garis diagonalnya atau tidak. Berikut adalah dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas q-q Plot:

1. Jika titik-titik atau data berada di atas atau mengikuti garis diagonalnya maka sanggup dikatakan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Sementara itu, kalau titik-titik menjauh atau tersebar dan tidak mengikuti garis diagonal maka hal ini menunjukkan bahwa nilai residual tidak berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas q-q plot menggunakan software SPSS yang dapat dilihat pada gambar 6.1:



**Sumber: Data SPSS**

**Gambar 6.1 Q-Q plot**

Dari gambar 5.1 di atas dapat diketahui bahwa jarak titik titik atau data berada pada didekat garis diagonal dan tidak teralalu jauh dari garis diagonalnya yang menandakan nilai residual berdistribusi normal.

#### **5.3.4 Uji Linieritas**

Uji linieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable yang di uji memiliki hubungan linier atau tidak secara signifikan. Pengujian ini dilakukan

menggunakan software SPSS versi 23. Adapun pengambilan keputusan dalam uji linieritas yaitu jika nilai *deviation from linierity* hasil dari SPSS lebih dari 0.05 maka dapat dikatakan kedua variabel yang diuji tersebut memiliki hubungan linier. Sebaliknya jika nilai *deviation from linierity* kurang dari 0.05 maka kedua variable yang diuji tidak memiliki hubungan yang linier.

Adapun uji lineritas dari setiap variable yang dijabarkan sebagai berikut:

**a) Uji Linieritas Variable *Ease of Use* Terhadap *Perceived Usefulness***

Berikut adalah hasil uji linieritas *variable Ease of Use* Terhadap *Perceived Usefulness* yang adapat dilihat pada tabel 5.10:

**Tabel 5.9 Hasil Uji Linieritas variable *Ease of Use* Terhadap Percieve *Usefulness***

		ANOVA Table				
		<i>Sum of Squares</i>	<i>df</i>	<i>Mean Square</i>	<i>F</i>	<i>Sig.</i>
total_EOU * total_PU	<i>Between Groups</i>	31,136	7	4,448	6,504	0,000
	<i>Linearity</i>	14,565	1	14,565	21,298	0,000
	<i>Deviation from Linearity</i>	16,571	6	2,762	4,039	0,005
<i>Within Groups</i>		18,464	27	,684		
<i>Total</i>		49,600	34			

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan anova tabel pada tabel 5.9 di atas didapat bahwa nilai sig dari *deviation from linierity* yaitu 0.005. Berdasarkan hasil tersebut, hubungan linieritas antara variable *ease of use* terhadap *perceive of usefulness* dapat dikatakan tidak memiliki hubungan linier karena sig dari *deviation from linierity* = 0.005 < 0.05 yang artinya kedua variable tidak memiliki hubungan linier.

**b) Uji Linieritas Variable *Ease of Use* Terhadap *Behavioral Intention***

Berikut adalah hasil uji linieritas *variable Ease of Use* terhadap *Behavioral Intention* yang dapat dilihat pada tabel 5.10:

**Tabel 5.10 Hasil Uji Linieritas variable *Ease of Use* Terhadap *Behavioral Intention***

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
total_EOU * total_BI	Between (Combined) Groups		16,106	2	8,053	7,693	0,002
	Linearity		15,164	1	15,164	14,488	0,001
	Deviation from Linearity		,941	1	,941	,899	0,350
	Within Groups		33,494	32	1,047		
	Total		49,600	34			

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan anova tabel pada tabel 5.10 di atas didapat bahwa nilai sig dari deviation from linierity yaitu 0.350. Berdasarkan hasil tersebut, hubungan linieritas antara variable *ease of use* terhadap *behavioral intention* dapat dikatakan memiliki hubungan linier karena nilai sig dari deviation from linieritynya lebih besar daripada 0.05 atau  $0.350 > 0.05$  yang artinya kedua variable memiliki hubungan linier.

**c) Uji Linieritas Variable *Ease of Use* Terhadap *Actual Use***

Berikut adalah hasil uji linieritas *variable Actual Use* Terhadap *Behavioral Intention* yang dapat dilihat pada tabel 5.11:

**Tabel 5.11. Hasil Uji Linieritas variable *Ease of Use* Terhadap *Actual***

*Use*

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
total_EOU *	Between Groups	(Combined)	5,746	2	2,873	2,096	0,139
total_AU		Linearity	4,643	1	4,643	3,388	0,075
		Deviation from Linearity	1,103	1	1,103	,805	0,376
Within Groups			43,854	32	1,370		
Total			49,600	34			

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan anova tabel pada tabel 5.11 di atas didapat bahwa nilai sig dari *deviation* from linieritynya adalah 0.376. Berdasarkan hasil tersebut, hubungan linieritas antara variable *ease of use* terhadap *perceive of usefulness* dapat dikatakan memiliki hubungan linier karena sig dari deviation from linieritynya lebih besar dari 0.05 yang artinya kedua variable memiliki hubungan yang linier.

**d) Uji Linieritas Variable *Perceived usefulness* Terhadap *Behavioral Intention***

Berikut adalah hasil uji linieritas variable *Perceived usefulness* terhadap *Behavioral Intention* yang dapat dilihat pada tabel 5.12:

**Tabel 5.12. Uji Linieritas variabel *Perceived Usefulness* Terhadap *Behavioral Intention***

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
total_PU * total_BI	Between Groups	(Combined)	55,610	2	27,805	8,350	0,001
		Linearity	49,623	1	49,623	14,902	0,001
		Deviation from Linearity	5,988	1	5,988	1,798	0,189
	Within Groups		106,561	32	3,330		
Total			162,171	34			

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan anova tabel pada tabel 5.12 di atas didapat bahwa nilai sig dari deviation from linieritynya adalah 0.189. Berdasarkan hasil tersebut, hubungan linieritas antara variable *perceived usefulness* terhadap *behavior intention* dapat dikatakan memiliki hubungan linier karena sig dari deviation from linierity nya lebih besar dari 0.005 atau  $0.189 > 0.05$  yang artinya kedua variable memiliki hubungan linier.

**e) Uji Linieritas Variable *Behavioral intention* Terhadap *Actual Use***

Berikut adalah hasil uji linieritas variable *behavioral intention* Terhadap variable *Actual use* yang dapat dilihat pada tabel 5.13:



**Tabel 5.13 Uji Linieritas variabel *Behavioral Intention* Terhadap *Actual Use***

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
total_BI *	Between Groups	(Combined)	1,898	2	,949	1,866	0,171
total_AU		Linearity	1,547	1	1,547	3,042	0,091
		Deviation from Linearity	,350	1	,350	,689	0,413
Within Groups			16,274	32	,509		
Total			18,171	34			

**Sumber : Data Primer Diolah**

Berdasarkan anova tabel pada tabel 5.13 di atas didapat bahwa nilai sig dari deviation from linierity yaitu 0.413. Berdasarkan hasil tersebut, hubungan linieritas antara variable *behavioral intentional* terhadap *Actual Use* dapat dikatakan tidak memiliki hubungan linier karena sig dari *deviation from linieritynya* adalah 0.413 yang artinya kedua variable memiliki hubungan yang linier.

#### **5.4. Frekuensi Jawaban Responden**

Analisis deskriptif dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap variabel-variabel penelitian. Analisis dilakukan dengan menginterpretasikan kecenderungan responden dalam menjawab pertanyaan pada masing- masing indikator.

#### 5.4.1 Tanggapan Responden terhadap variabel *Perceived Ease of Use*

Berikut adalah tanggapan dari responden terhadap variabel *Ease Of Use* yang dapat dilihat pada tabel 5.14:

**Tabel 5.14. Tanggapan Variabel Ease Of Use**

No	Indikator	Kode	SS	S	TS	STS
1	Mudah mempelajari SINDI	PEU1	11	24	0	0
2	Mudah menggunakan SINDI	PEU2	10	25	0	0
3	Dapat dipahami atau dimengerti	PEU3	6	29	0	0
4	Mudah dikendalikan	PEU4	7	28	0	0
5	Mudah digunakan sehingga mahir	PEU5	8	27	0	0

**Sumber : Diolah Sendiri**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju    TS : Tidak setuju

S : Setuju            STS : Sangat tidak setuju

Berdasarkan tabel 5.14 di atas menunjukkan jawaban responden terhadap 5 indikator dari variabel *ease of use* adalah cenderung setuju. Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa responden dalam hal ini adalah pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah.

#### 5.4.2 Tanggapan Responden terhadap variabel *Perceived Usefulness*

Berikut adalah tanggapan dari responden terhadap variabel *Perceived Usefulness* yang dapat dilihat pada tabel 5.15:

**Tabel 5.15. Tanggapan Variable *Perceived Usefulness***

No	Indikator	Kode	SS	S	TS	STS
1	Kualitas kerja	PU1	8	27	0	0
2	Kontrol atas pekerjaan	PU2	16	19	0	0
3	Kerja menjadi lebih cepat	PU3	5	30	0	0
4	Diperlukan untuk pekerjaan	PU4	8	27	0	0
5	Menambah produktifitas	PU5	7	28	0	0
6	Performa pekerjaan	PU6	12	23	0	0
7	Menyelesaikan banyak pekerjaan	PU7	10	25	0	0
8	Efektifitas	PU8	15	20	0	0
9	Pekerjaan menjadi Mudah	PU9	9	26	0	0
10	Berguna	PU10	7	28	0	0

**Sumber : Diolah Sendiri**

Berdasarkan tabel 5.15 di atas menunjukkan tanggapan responden dalam hal penelitian ini adalah pegawai dinas kemudaan dan olahraga kota Palembang terhadap 10 indikator dari variabel *Perceived Usefulness* (Peresepsi kemanfaatan) dimana dari 35 responden rata rata menjawab setuju. Dari hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa dengan adanya aplikasi SINDI dapat meningkatkan kinerja pekerjaan pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang.

**5.4.3 Tanggapan Responden terhadap variabel *Behavior Intention***

Berikut adalah tanggapan dari responden terhadap variabel *Behavior Intention* yang dapat dilihat pada tabel 5.16:

**Tabel 5.16. Tanggapan variabel *Behavior Intention***

No	Indikator	Kode	SS	S	TS	STS
1	Mempunyai fitur yang membantu	BI1	7	28	0	0
2	Menggunkan kapan saja	BI2	7	28	0	0
3	Berlanjut dimasa datang	BI3	8	27	0	0

**Sumber :Diolah Sendiri**

Berdasarkan tabel 5.16 di atas menunjukkan tanggapan dari 35 responden yaitu pegawai dinas kemenudaan dan olahraga kota Palembang terhadap 3 indikator dari variabel *Behavior Intention* (Perilaku Untuk Tetap Menggunakan). Rata-rata responden menjawab setuju dimana dari hasil ini dapat diinterpretasikan bahwa aplikasi SINDI akan terus mereka gunakan dalam jangka waktu yang lama.

#### **5.4.4 Tanggapan Responden terhadap variabel *Actual Use***

Berikut adalah tanggapan dari responden terhadap variabel *Actual Use* yang dapat dilihat pada tabel 5.17:

**Tabel 5.17. Tanggapan variabel *Actual Use***

No	Indikator	Kode	SS	S	TS	STS
1	Frekuensi penggunaan	AU1	14	21	0	0
2	Penggunaan teknologi sesungguhnya dalam praktek	AU2	12	23	0	0

**Sumber : Diolah Sendiri**

Berdasarkan tabel 5.17 di atas menunjukkan tanggapan responden terhadap 2 indikator dari variabel *Actual Usage*. Dimana dari tanggapan tersebut rata-rata responden menjawab setuju yang artinya responden dalam hal penelitian

ini adalah pegawai dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang memiliki kepercayaan untuk menggunakan aplikasi SINDI.

## 5.5 Analisis Deskriptif

Adapun hasil analisis deskriptif setiap indikator pertanyaan yang telah kami olah menggunakan software SPSS sebagai berikut:

### 5.5.1 Persepsi Penggunaan Terhadap Kemudahan (*Perceive Ease of Use*)

Berikut adalah hasil analisis deskriptif data skor *Perceive Ease of Use* yang telah diolah menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 5.18:

**Tabel 5.18. Skor *Perceive Ease of Use***

Kode	Indikator	N	Range	Min	Max	Mean
PEU1	Mudah mempelajari SINDI	35	1	3	4	3.31
PEU2	Mudah menggunakan SINDI	35	1	3	4	3.29
PEU3	Dapat dipahami atau dimengerti	35	1	3	4	3.17
PEU4	Mudah dikendalikan	35	1	3	4	3.20
PEU5	mudah digunakan sehingga mahir	35	1	3	4	3.23
Rata Rata Keseluruhan						3,24

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.18 di atas dapat dilihat bahwa dari indikator 1 sampai indikator 5 untuk persepsi terhadap kemudahan (*Perceive Ease of Use*) dalam penggunaan aplikasi SINDI memiliki nilai jawaban terendah yaitu 3 (setuju) dan jawaban tertinggi 4 (sangat setuju) rata rata keseluruhan nilai yaitu 3.20, dengan jumlah responden (N) sebanyak 35 responden.

### 5.5.2 Persepsi Pengguna Terhadap Kemanfaatan (*Perceived Usefulness*)

Berikut adalah hasil analisis deskriptif data skor *Perceive Usefulness* yang telah diolah menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 5.19:

**Tabel 5.19. Skor *Percieve Usefulness***

Kode	Indikator	N	Range	Min	Max	Mean
PU1	Kualitas kerja	35	1	3	4	3.23
PU2	Kontrol atas pekerjaan	35	1	3	4	3.46
PU3	Kerja menjadi lebih cepat	35	1	3	4	3.14
PU4	Diperlukan untuk pekerjaan	35	1	3	4	3.23
PU5	Menambah produktifitas	35	1	3	4	3.20
PU6	Performa pekerjaan	35	1	3	4	3.34
PU7	Menyelesaikan banyak pekerjaan	35	1	3	4	3.29
PU8	Efektifitas	35	1	3	4	3.43
PU9	Pekerjaan menjadi Mudah	35	1	3	4	3.26
PU10	Berguna	35	1	3	4	3.20
Rata Rata Keseluruhan						3,28

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.19 di atas dapat dilihat bahwa dari indikator 1 sampai indikator 5 untuk *Perceived Usefulness* dalam penggunaan aplikasi SINDI memiliki nilai jawaban terendah yaitu 3 (setuju) dan jawaban tertinggi 4 (sangat setuju) rata rata keseluruhan nilai yaitu 3.31, dengan jumlah responden (N) sebanyak 35 responden.

### 5.5.3 Perilaku Untuk Tetap Menggunakan (*Behavioral Intention*)

Berikut adalah hasil analisis deskriptif data skor *Behavioral Intention* yang telah diolah menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 5.20:

**Tabel 5.20. Skor *Behavioral Intention***

Kode	Indikator	N	Range	Min	Max	Mean
BI1	Mempunyai fitur yang membantu	35	1	3	4	3,20
BI2	Menggunakan kapan saja	35	1	3	4	3,20
BI3	Berlanjut dimasa datang	35	1	3	4	3,23
Rata Rata						3,21

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.20 di atas dapat dilihat bahwa dari indikator 1 sampai indikator 5 untuk *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi SINDI memiliki nilai jawaban terendah yaitu 3 (setuju) dan jawaban tertinggi 4 (sangat setuju) rata rata keseluruhan nilai yaitu 3.23, dengan jumlah responden (N) sebanyak 35 responden.

### 5.5.4 Kondisi Nyata Penggunaan Sistem (*Actual Use*)

Berikut adalah Hasil analisis Deskriptif data skor *Actual Use* yang telah diolah menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 5.21 :

**Tabel 5.21. Skor *Actual Use***

Kode	Indikator	N	Range	Min	Max	Mean
AU1	Frekuensi penggunaan	35	1	3	4	3,40
AU2	Penggunaan teknologi sesungguhnya dalam praktek	35	1	3	4	3,34
Rata Rata						3,37

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.21 di atas dapat dilihat bahwa dari indikator 1 sampai indikator 5 untuk *Behavioral Intention* dalam penggunaan aplikasi SINDI memiliki nilai jawaban terendah yaitu 3 (setuju) dan jawaban tertinggi 4 (sangat setuju) rata rata keseluruhan nilai yaitu 3.37, dengan jumlah responden (N) sebanyak 35 responden.

### 5.5.5 Rata Rata Skor Keseluruhan Variabel

Berikut adalah Hasil analisis Deskriptif data skor keseluruhan variabel yang telah diolah menggunakan SPSS yang dapat dilihat pada tabel 5.22 :

**Tabel 5.22 Skor Total Keseluruhan Variabel**

Kode	Variabel	N	Range	Min	Max	Mean
PEU	<i>Percieved ease of use</i>	35	4	15	19	16.20
PU	<i>Percieved Usefulness</i>	35	7	30	37	32.77
BI	<i>Behaviour intention</i>	35	2	9	11	9.63
AU	<i>Actual use</i>	35	2	6	8	6.74
Rata Rata Keseluruhan						16.33

**Sumber: Data Olah SPSS**

Dari tabel 5.22 diatas didapat bahwa nilai rata rata dari total variabel *percieved ease of use* adalah rata rata nilai 16.20 dengan nilai min 15 dan nilai max 19. Untuk variabel *percieved usefulness* memiliki nilai rata rata 32.77 dengan nilai min 30 dan nilai max 37. Variabel *behaviour intention* memiliki nilai rata rata 9.63 dengan nilai min 9 dan nilai max 11. Varibel *actual use* memiliki nilai rata rata 32.77 dengan nilai min 6 dan nilai max 8.



## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya didapat beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan pembahasan pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi SINDI pada dinas kepemudaan dan olahraga kota Palembang dapat dikatakan bermanfaat, karena berdasarkan pembahasan diatas nilai rata rata jawaban responden dari variabel *perceive usefulness* adalah 3,28 yang artinya banyak responden yang menjawab setuju bahwa aplikasi SINDI berguna.
- 2) Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan, nilai rata- rata dari indikator kualitas kerja yaitu 3.23 banyak responden yang menjawab setuju yang artinya dapat dikatakan aplikasi SINDI dapat membantu kinerja pegawai.
- 3) Berdasarkan rata – rata indikator performa pekerjaan pada hasil dan pembahasan diatas, nilai rata-rata dari jawaban responden pada indikator performa pekerjaan adalah 3,34 yang artinya aplikasi SINDI ini dapat mempercepat pekerjaan jika dibandingkan dengan tidak menggunakan SINDI atau secara manual karena berdasarkan jawaban responden rata rata menjawab setuju.

## **6.2 Saran**

Adapun Saran yang peneliti berikan kepada peneliti selanjutnya jika ingin membuat kuesioner dan dibagikan, lebih baik menggunakan angket tertulis dibanding menggunakan google form atau media online lainnya karena responden kesulitan dalam membuka angket yang dibuat menggunakan media online.

## DAFTAR PUSTAKA

- B. S. Wibowo & Tambotoh, 2015. “*Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model 3 Pada Aplikasi Data Pokok Pendidikan Dasar.*”
- Basuki, P. N., & Chernovita, H. P. 2019. “*Perencanaan Strategi SI/TI Menggunakan Metode Ward and Peppard di BARENLITBANGDA Kabupaten Semarang*”. *SISFO VOL 9 No 1, 9*.
- Davis, F.D. 1986. “*A Technology acceptance model for empirically testing new-end user information systems*” Theory and Result. Unpublished Ph.D. Dissertation, Sloan: Sloan School of Management, Massachusetts Institur of Technology (MIT).
- Ekawati, Rika Kharlina. 2017. “*Analisis Pengaruh Pemanfaatan Aplikasi Android Terhadap Minat Beli Pelanggan Toko ABC Palembang*” *Jurnal SISFOKOM, Volume 06, Nomor 01*.
- Gibson, R.L., & Mitchell, M.H. 2008. “*Introduction to Counseling and Guidance*”. Englewood Cliffs, New Jersey: Prantice-Hall.
- Gendro, Wiyono. 2011. “*Merancang Penelitian Bisnis dengan Alat Analisis SPSS*” 17.0 & Smart PLS 2.0. Yogyakarta: Percetakan STIM YKPM.
- Ghozali, Imam. 2011.” *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS*”. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. 2005. “*Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS*”. Badan Penerbit Universitas Diponegoro, Semarang.

- Husein Umar. 2013. "*Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis*". Jakarta: Rajawali.
- Huda, Nurul. 2017. "*Analisis Teknologi informasi Pada Perguruan Tinggi Amik Bina Sriwijaya Palembang Menggunakan Metode Swot*".
- J. Ward, and J. Peppard. 2002. "*Strategic Planning for Information Systems Third Edition*". England: John Wiley and Sons Ltd.
- Jogiyanto. 2007. "*Sistem Informasi Keperilakuan*". Yogyakarta: Andi.
- Priyambada, Bagus, dkk. 2018. "*Analisis Penerimaan SIDJP Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Pada KPP Pratama Mojokerto*". Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer Vol. 2, No. 3.
- Priyatno, Duwi. 2012. "*Cara Kilat Belajar Analisis Data dengan SPSS 20*". Yogyakarta: Andi Offset.
- Rahayu, Flourensia Spty, dkk. 2017. "*Analisis Penerimaan e-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*" (Studi Kasus: Universitas Atma Jaya Yogyakarta). JUTEI Edisi Vol.1, No.2 ISSN 2579-3675, e-ISSN 2579-5538.
- Rizal, A. 2014. "*Analisis Penerapan Project Management Information System (PMIS) Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Studi Kasus PT. INDOSAT*". Tbk . IncomTech Vol.5, No.1 ISSN 2085-4811, 1-24.
- Soleha. 2018. "*Hubungan Antara Sikap Siswa dengan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri Dipawangi*". PRISMA, Volume VII, No. 1.

Sugiyono. 2012. "*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&B*". Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2017. "*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*". Bandung : Alfabeta, CV.

Sutrisno Hadi. 1991. "*Analisis Butir untuk Instrumen, Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*" , Andi Offset. Yogyakarta.

Suhartini. 2017. "*Aplikasi Alat BANTU Belajar Bahasa Inggris Sekolah Dasar Menggunakan Adobe Flash Cs.6*" (Studi Kasus: Sdit Fathona Baturaja). Jurnal Sistem Informasi Dan Komputererisasi Akuntansi (Jsk). Vol. 01. No. 01, Hal. 71-80, ISSN : 2579-4477.

Widiyanto, Joko. 2010. "*SPSS for Windows Untuk Analisis Data Statistik dan Penelitian*". Surakarta: BP-FKIP UMS.