

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI XNY RETAIL PADA PT.
TENGDA INTERNASIONAL TEKNOLOGI**



**Diajukan Oleh:
LIEN TONI WIJAYA
021160085**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG
2021**

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : LIEN TONI WIJAYA
NOMOR POKOK : 021160085
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI XNY
RETAIL PADA PT. TENGDA
INTERNASIONAL TEKNOLOGI**

Tanggal : 01 Februari 2021

Mengetahui,

Pembimbing

Ketua

Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0218038904

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

NIP : 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : LIEN TONI WIJAYA
NOMOR POKOK : 021160085
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : PENGUKURAN KUALITAS APLIKASI XNY
RETAIL PADA PT. TENGDA
INTERNASIONAL TEKNOLOGI**

Tanggal : 4 Februari 2021
Penguji 1

Tanggal : 4 Februari 2021
Penguji 2

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0207028501

Deri Susanti, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 1023038403

**Menyetujui,
Ketua**

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

MOTTO & PERSEMBAHAN

Motto :

“Jangan menyerah, Hari ini keras, besok akan semakin berat, tetapi lusa akan lebih indah”

(Jack Ma)

Kupersembahkan kepada :

- Kedua Orang Tua tercinta
- Diri Saya Sendiri
- Ibu Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang sangat saya hormati
- Teman – teman yang memberikan semangat dan motivasi
- Almamater saya

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Lapangan dengan baik. Laporan Praktek Lapangan ini diberi judul ***“Pengukuran Kualitas Aplikasi XNY Retail Pada PT.Tengda Internasional Teknologi”***.

Laporan Praktek Lapangan ini disusun dalam memenuhi Penyusunan Laporan Tugas Akhir. Dalam proses penulisan Laporan Praktek Lapangan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak Akademik, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih banyak dan semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan berkat yang melimpah, Amin.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, motivasi dan petunjuk yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan Laporan Praktik Kerja, terutama kepada Bapak Benedictus Effendi S.T., M.T, selaku Ketua STMIK Palcomtech Palembang, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., selaku Kepala prodi studi Sistem Informasi, Ibu Yesi Sriyeni, S.Kom., M.Kom. selaku dosen Pembimbing (PKL) serta dosen dan staff Palcomtech, kepada pembimbing Praktek Kerja Lapangan di PT. Tengda Internasional Teknologi, kepada kedua orang tua tercinta, kepada teman teman - teman yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan kepada saya.

Penulis mengakui bahwa dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini masih jauh dari kesempurnaan dan tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan khususnya bagi penulis sendiri. Semoga Allah Yang Maha Esa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua. Amin.

Palembang, 01 Februari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	3
1.3.1 Tujuan PKL.....	3
1.3.2 Manfaat PKL.....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL	
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1 Tempat PKL.....	4
1.4.2 Waktu PKL.....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1 Wawancara dan Kuisisioner	4
1.5.2 Observasi	5
1.5.3 Studi Pustaka.....	6
1.5.4 Dokumentasi	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1	Landasan Teori.....	8
2.1.1	Android	8
2.1.2	<i>Teori Green and Pearson</i>	8
2.1.3	Uji Validitas.....	9
2.1.4	Uji Realibilitas	10
2.1.5	Populasi dan Sampel.....	10
2.1.6	Teknik Sampling.....	11
2.1.7	SPSS.....	11
2.1.8	Skala Pengukuran	12
2.1.9	<i>Skala Likert</i>	13
2.2	Gambaran Umum Perusahaan.....	14
2.2.1	Sejarah Perusahaan	15
2.2.2	Visi, Misi, dan Nilai Perusahaan	15
2.2.2.1	Visi	15
2.2.2.2	Misi	15
2.2.2.3	Nilai.....	15
2.2.3	Struktur Organisasi	16
2.2.4	Tugas Wewenang.....	16
2.2.5	Uraian Kegiatan	20

BAB III PEMBAHASAN

3.1	Hasil Pengamatan	21
3.1.1	Alur Penelitian.....	21
3.1.2	Hasil Screenshot Aplikasi XNY Retail	23
3.1.2.1	Halaman Login.....	23
3.1.2.2	Halaman Home.....	23
3.1.2.3	Halaman Verifikasi	24
3.1.2.4	Halaman Scan.....	25
3.1.2.5	Halaman Record.....	26
3.1.2.6	Halaman My Sale	27
3.2	Evaluasi dan Pembahasan	28

3.2.1	Evaluasi	28
3.2.1.1	Kuisisioner	28
3.2.1.2	Teknik Pengambilan Sampel.....	31
3.2.1.1.1	Sampel.....	31
3.2.1.3	Hasil Responden.....	32
3.2.1.4	Deskripsi Responden.....	33
3.2.2	Pembahasan	35
3.2.2.1	Uji Validitas	35
3.2.2.2	Uji Realibilitas	36
3.2.2.4	Analisis Data Penelitian	37

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

4.1	Simpulan	46
4.2	Saran	47

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xvi
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Tampilan Awal Aplikasi	2
Gambar 2.1	Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.1	Alur Penelitian.....	22
Gambar 3.2	Halaman Login	23
Gambar 3.3	Halaman Utama.....	24
Gambar 3.4	Halaman Verifikasi	24
Gambar 3.5	Halaman Scan.....	25
Gambar 3.6	Halaman Record.....	26
Gambar 3.7	Halaman My Sale	27
Gambar 3.8	Grafik Interpretasi Item Pertanyaan Kuisisioner	44

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Jawaban Skala Likert	13
Tabel 2.2	Tabel Kategori Persentase Pengukuran.....	14
Tabel 3.1	Tabel Daftar Pertanyaan Kuisisioner.....	29
Tabel 3.2	Tabel Hasil Responden	32
Tabel 3.3	Tabel Deskripsi Responden	33
Tabel 3.4	Tabel Hasil Uji Validitas.....	35
Tabel 3.5	Tabel Tingkat Realibilitas.....	37
Tabel 3.6	Tabel Distribusi Jawaban Kuisisioner	38
Tabel 3.7	Tabel Interpretasi Item Pertanyaan	42

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

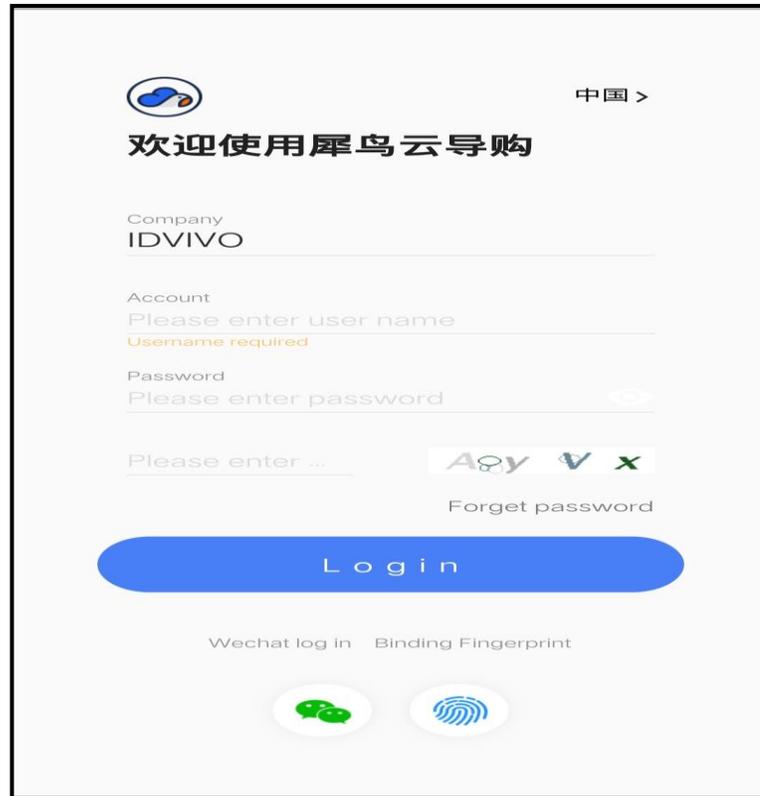
1.1 Latar Belakang

Sejalan dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi, penggunaan komputer dan internet pun makin meningkat dan memiliki peran yang sangat penting sekali dalam membantu pekerjaan manusia dalam berbagai bidang. Saat ini Manfaat Teknologi Informasi akan membantu perusahaan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan tepat waktu untuk pengambilan keputusan yang efektif (Mellinda, 2017).

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan Teknologi Informasi adalah PT. Tengda Internasional Teknologi adalah perusahaan yang bergerak di bidang smartphone yang bertempat di Ruko Transmart Mall, Jl. Radial, 26 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30127. PT. Tengda Internasional Teknologi ini didirikan oleh Bapak Darren pada 21 Desember 2018. PT. Tengda Internasional Teknologi memiliki tenaga penjual yang disebut promotor sebanyak 250 karyawan yang terbagi di Sumsel.

PT. Tengda Internasional Teknologi memiliki aplikasi yang digunakan oleh promotor yang kita sebut sebagai *User* bernama XNY Retail yang digunakan untuk melakukan scan imei, aplikasi XNY Retail merupakan aplikasi ujung tombak baik bagi perusahaan dan promotor itu sendiri karena berperan penting sebagai sarana untuk merekap imei penjualan dan sarana informasi, aplikasi ini di pakai oleh 250 orang promotor di area & hasil scan imei nanti akan digunakan untuk menjadi sarana untuk melakukan perhitungan gaji dan insentif para

promotor setiap bulan. Berikut merupakan tampilan awal dari sistem XNY Retail pada gambar 1.1 di bawah ini :



Gambar 1.1. Tampilan Awal Aplikasi XNY Retail berbasis *Android*

Penulis melakukan wawancara kepada bapak Ardian, selaku Spv HRD, bahwa belum pernah dilakukan pengukuran kualitas aplikasi terhadap aplikasi XNY Retail. Alasan penulis melakukan pengukuran terhadap aplikasi XNY Retail karena aplikasi ini merupakan ujung tombak promotor dimana aplikasi ini digunakan oleh promotor dalam keseharian mereka dalam hal penjualan handphone.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengukuran Kualitas Aplikasi XNY Retail di PT. Tengda Internasional Teknologi**”.

1.2 Ruang Lingkup

Penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Objek penelitian adalah aplikasi **XNY Retail** di PT. Tengda Internasional Teknologi.
2. Responden yang dilibatkan dalam pemakaian aplikasi adalah *User* “Promotor” yang berada di area Sumsel.
3. Model Pengukuran yang digunakan adalah model *Green and Pearson*.
4. Skala pengukuran kuisisioner menggunakan skala *Likert* dengan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju.
5. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *simple random sampling* karena setiap populasi memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi sampel/
6. Data hasil kuisisioner diolah menggunakan SPSS versi 21.

1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran guna mengetahui kualitas layanan aplikasi XNY Retail dari sisi pengguna.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

- a. Dapat mengetahui bagaimana cara pengukuran tingkat kepuasan pengguna aplikasi XNY Retail.

b. Untuk memenuhi syarat mengikuti atau pengajuan skripsi.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Hasil dari penelitian ini menjadi informasi dan solusi untuk perusahaan dalam mengambil keputusan atau tindakan selanjutnya.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai bahan referensi bagi penulis lanjutan dalam pengembangan penyusunan laporan PKL dan Proposal, khususnya mahasiswa STMIK Palcomtech.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapangan

PT. Tengda Internasional Teknologi berada di Ruko Transmart Mall, Jl. Radial, 26 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30127.
Telepon : 0711 – 5733886.

1.4.2. Waktu Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 09 November 2020 – 09 Desember 2020. Setiap hari senin sampai dengan hari sabtu. Adapun jadwal hari kerja dari senin – jumat pukul 09.00 – 18.00 WIB, dan hari sabtu pukul 09.00 – 14.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara dan Kuisisioner

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden

yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Sugiyono (2017:137).

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menentukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal – hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. (Sugiyono 2016 : 194)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan sejumlah daftar pertanyaan atau pernyataan yang tertulis kepada responden untuk dijawab. (Fadlan, 2016:51)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner diberikan kepada karyawan saat pra survey untuk mengetahui transparansi, metode pemberian gaji pokok dan untuk mengetahui hal – hal dalam melakukan analisa jabatan. (Sugiyono 2016:199)

Peneliti telah melakukan wawancara dengan Bapak Ardian selaku *Spv HRD*, bahwa aplikasi XNY Retail yang digunakan oleh PT. Tengda Internasional Teknologi belum pernah dilakukan pengujian kualitas aplikasi dari sisi pengguna.

1.5.2. Observasi

Observasi merupakan sebagai pengamatan dan pencatatan dengan sistematis dengan fenomena – fenomena yang diselidiki. (Fadlan, 2016).

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan yang digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung melalui wawancara survey analisis jabatan. (Sugiyono 2016 : 203)

Penulis melakukan pengamatan langsung terhadap aplikasi XNY Retail di PT. Tenga Internasional Teknologi, seperti data user, dll.

1.5.3. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. (Supriyadi, 2016).

Studi Pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi. (Sugiyono 2016:291)

kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara membaca jurnal ilmiah, serta buku untuk mencari referensi yang berhubungan dengan Praktik Kerja Lapangan.

1.5.4. Dokumentasi

Metode dokumentasi yaitu metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. (Suharsimi Arikunto dalam Fadlan, 2016:52).

Menurut Teknik dokumentasi merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Melalui teknik ini, peneliti dapat mengetahui seluruh kondisi gudang dari lingkungan kerja, kondisi meja kerja, dan kebersihan ruang kerja. Menurut Sugiyono (2016:329)

Penulis menggunakan dokumentasi untuk mencari data berupa aplikasi yang dipakai, data user pengguna aplikasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Adapun teori-teori mendukung yang diambil dari pendapat para ahli, buku-buku, maupun jurnal-jurnal yang berhubungan dengan judul penelitian sebagai berikut :

2.1.1. *Android*

Android adalah sistem operasi yang di rancang khusus untuk perangkat seluler layar sentuh seperti tablet, telepon seluler pintar, PDA (*Personal Digital Assistant*) dan peralatan mobile lain. Sistem operasi android bersifat open source dimana pengembangan aplikasinya secara bebas dan gratis (Afit Muhammad Lukman, Oki Rahmanto Aplikasi, 2020).

Android adalah sistem operasi bersifat *open source* berbasis Linux dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.* dengan dukungan finansial dari Google.

Menurut Penulis *Android* adalah suatu sistem operasi yang berbasis linux yang di pakai untuk smartphone dan tablet.

2.1.2. Teori Green and Pearson

Green dan Pearson merumuskan empat dimensi terbaik yaitu *Easy of Use, Customization, Download Delay dan Content*. Dimensi tersebut digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap suatu

sistem, yaitu dengan menentukan variabel pengukuran yang dinilai memiliki nilai yang lebih kuat (*robust*) namun sangat sesuai (*parsimonious*) (Alif, 2016).

2.1.3. Uji Validitas

Uji validitas adalah pertanyaan sampai sejauh mana data yang tumpang pada suatu kuesioner dapat diukur apa yang ingin diukur (Husein Umar, 2011). Menurut (Sugiyono, 2017) mengemukakan bahwa: “Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid tidaknya suatu item, diketahui dengan membandingkan indeks koefisien korelasi product moment (r) dengan nilai hitung kritisnya, dimana r dapat diperoleh dengan rumus (Sugiyono, 2011) sebagai berikut :

$$r = \frac{N(\sum XY) - (\sum X \cdot \sum Y)}{\sqrt{[N\sum X^2 - (\sum X)^2][N\sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan :

R = Koefisien Korelasi product moment

N = Jumlah Responden (sampel)

X = Jumlah Variable X

Y = Jumlah Variable Y

Jika r hitung > dari r table (uji 2 sisi dengan tingkat signifikansi 5%) maka butir pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

2.1.4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas (keandalan) merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuisioner. (Sujarweni, 2015:192)

Reliabilitas adalah seberapa jauh suatu alat ukur memberikan hasil yang relatif tidak berbeda bila dilakukan pengukuran kembali terhadap gejala yang sama pada waktu yang berbeda. (Anastasi & Urbina dalam Suwartono dan Clara, 2017).

Menurut Penulis Realibilitas Hasil ukur yang dapat di percaya apabila dalam beberapa kali pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama.

2.1.5. Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono (2017:80).

Menurut Penulis Populasi adalah keseluruhan peserta / subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan di tarik hasil kesimpulannya.

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu.

Sampel adalah sebagian yang diambil dari populasi yang diambil dengan cara-cara tertentu. Sampel adalah sejumlah subyek yang mencerminkan

populasinya atau memiliki karakteristik yang dimiliki populasinya (Hanief dan Wasis, 2017:39). Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono 2016:81).

Menurut Penulis Sampel adalah jumlah sebagian yang di ambil dari populas yang memiliki karakteristik yang di miliki populasinya

Jumlah responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi XNY Retail PT. Tengda Internasional Teknologi berjumlah 250 Responden yang merupakan user aplikasi XNY Retail.

2.1.6. Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan teknik pengambilan sampel. Simple Random Sampling adalah pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono 2017).

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan. (Sugiyono 2016 : 118)

Simple random sampling adalah metode penarikan dari sebuah populasi dengan cara tertentu sehingga setiap anggota populasi tadi memiliki peluang yang sama untuk terpilih (Kerlinger : 2006)

2.1.7. SPSS

SPSS merupakan program untuk olah data statistik yang paling populer dan paling banyak pemakaiannya diseluruh dunia dan banyak digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, untuk

menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya. (Oktofiyan, Rini, Nurmala Sari : 2016)

SPSS merupakan program untuk olah data statistik yang paling populer dan paling banyak pemakainnya diseluruh dunia dan banyak digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi dan sebagainya. SPSS merupakan kependekan dari *Statistical Package for The Social Sciences* karena program ini mula-mula dipakai untuk meneliti ilmu-ilmu sosial, namun seiring perkembangannya dari waktu ke waktu SPSS penggunaannya semakin luas untuk berbagai bidang ilmu seperti bisnis, pertanian, industry, ekonomi, psikologi dan lain-lain sehingga sampai sekarang kepanjangan SPSS adalah *Statistical Product and Service Solution* (Rini, Dkk (2016:47))

2.1.8. Skala Pengukuran

Menurut Sugiyono (2017:142) kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Peneliti membuat pernyataan positif berkaitan dengan Aplikasi XNY Retail PT. Tengda Internasional Teknologi yang akan dibagikan secara langsung kepada user yaitu 65 Promotor dan diisi oleh responden yang mengakses Aplikasi XNY Retail.

2.1.9. Skala *Likert*

Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono 2016:93).

Dalam penelitian ini menggunakan Skala *Likert* untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Untuk setiap pertanyaan atau pernyataan responden harus mendukung sebuah pertanyaan untuk dipilih.

Pengukuran hasil angket dilakukan menggunakan skala *likert* yang terbagi dalam skala 1 sampai 4 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS), dengan skor masing-masing skala pada tabel 2.2 berikut ini:

Tabel 2.1. PILIHAN JAWABAN SKALA *LIKERT*

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

(Sumber : Asnawi, 2018:19)

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap masing-masing indikator dalam tiap konstruk kuesioner dapat diketahui dengan langkah – langkah sebagai berikut (Nurmaini dan Cici, 2016):

a. Menentukan besarnya skor kriterium (skor ideal) ($\sum SK$).

$$\sum SK = \text{Skor tertinggi tiap item pertanyaan} \times \text{Jumlah responden.}$$

b. $\sum SH$ = Jumlah skor total hasil pengumpulan data setiap pertanyaan.

c. Mencari besarnya persentase (P).

$$P = \frac{\sum SH}{\sum SK} \times 100\%$$

Sumber : Nurmaini dan Cici (2016)

Untuk mengetahui kategori jawaban responden dari pertanyaan angket (kuisisioner) yang diajukan masuk dalam kategori Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Maka didapatkan range kategori, adapun range kategorinya dalam tabel 2.3 sebagai berikut :

Tabel 2.2. Range Kategori Persentase Pengukuran

1	2	3	4	5
0-20%	21-40%	41-60%	61-80%	81-100%

Sumber : Nurmaini dan Cici (2016)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Tengda Internasional Teknologi berdiri pada tahun 2018 beralamatkan Ruko Transmart Mall, Jl. Radial, 26 Ilir, Kec. Bukit Kecil, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30127, Telp (0711) 5733886.

PT. Tengda Internasional Teknologi merupakan perusahaan distributor yang bergerak dibidang penjualan smartphone *brand* VIVO di area sumbagsel yang menyediakan berbagai macam tipe produk smartphone Vivo yang secara resmi, dalam menyalurkan produknya ke toko-toko *retail*, konter HP.

2.2.2. Visi, Misi, dan Nilai PT. TENGDA INTERNASIONAL TEKNOLOGI

2.2.2.1. Visi

Menjadi perusahaan yang lebih baik, berjangka panjang dan nomor satu di dunia.

2.2.2.2. Misi

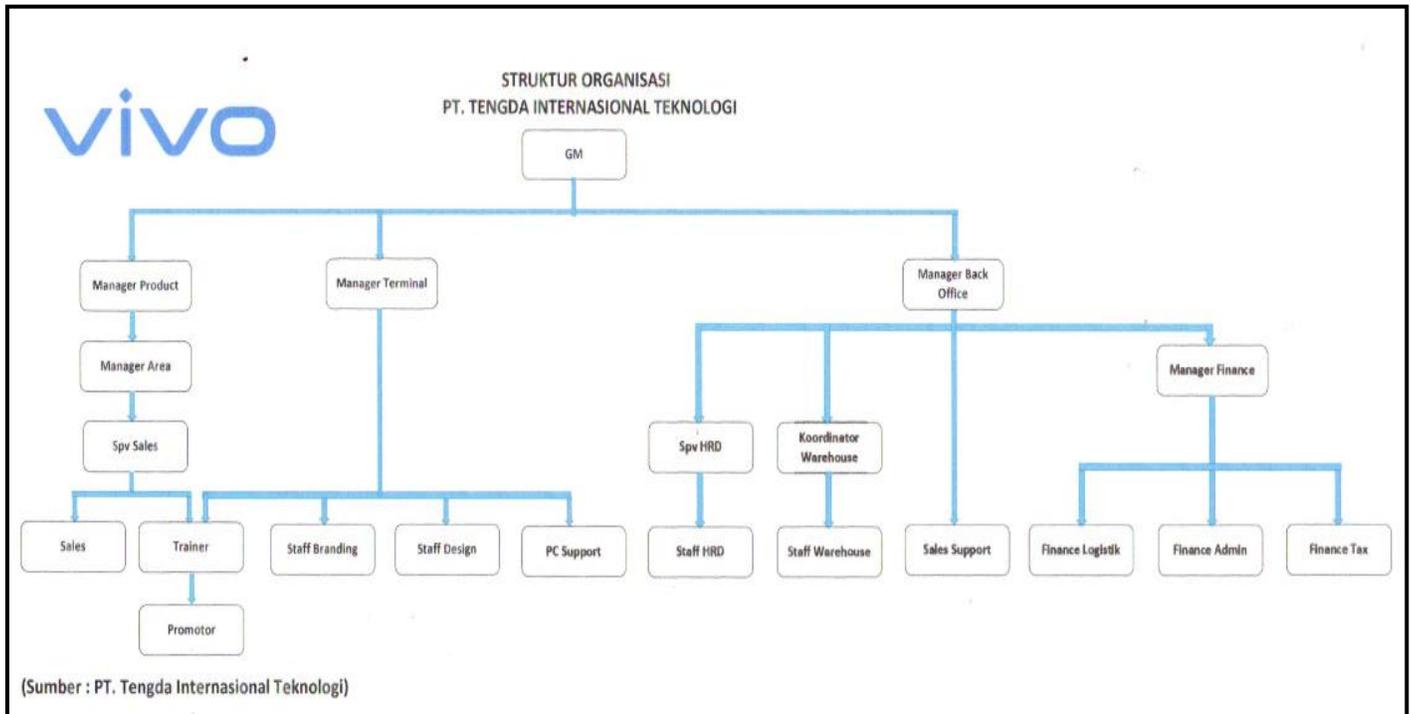
1. Selalu menyediakan produk dan layanan yang berkualitas
2. Menciptakan suasana kerja yang harmonis dan lingkungan kerja saling menghormati
3. Selalu bersikap adil terhadap sesama rekan bisnis dan saling menguntungkan
4. Memberikan keuntungan yang lebih tinggi dan selayaknya bagi para pemegang saham

2.2.2.3. Nilai

1. Kepercayaan
2. Tim
3. Kualitas
4. Belajar
5. Inovatif

2.2.3. Struktur Organisasi

Struktur organisasi PT. Tengda Internasional Teknologi pada gambar 2.1 :



Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Tengda Internasional Teknologi

2.2.4. Tugas Wewenang

Berikut penjelasan tugas wewenang PT. Tengda Internasional Teknologi dari gambar 2.1 :

1. *General Manager* :

- a. Mengelola perusahaan sesuai visi & misi perusahaan.
- b. Membuat keputusan penting dibidang integrasi, investasi & penjualan.
- c. Melakukan manajemen resiko perusahaan.

- d. Memberikan solusi terhadap permasalahan dalam perusahaan.
- e. Memantau dan memberi penilaian terhadap kinerja seorang karyawan atau bawahannya.
- f. Merencanakan dan melaksanakan rencana strategis jangka menengah dan panjang untuk kemajuan bisnis.

2. *Product Manager*

- a. Pengembangan & Peluncuran Produk.
- b. Analisis Data (tren penjualan mingguan, kinerja peluncuran, kinerja *cashback*, analisis pasar, distribusi).
- c. *Market Intelligence* (benchmarking pesaing, analisis pesaing, ramalan pesaing, informasi pasar & survei langsung).
- d. Melakukan penelitian yang relevan dengan tim wawasan konsumen berdasarkan kebutuhan produk (uji spesifikasi, daya saing, uji warna, IDI konsumen, saksi kualitatif, konjoin).
- e. Melakukan evaluasi kerja terhadap manager sales.

3. *Sales Manager*:

- a. Membuat perencanaan target penjualan setiap bulan atau setiap tahun.
- b. Membuat strategi untuk pencapaian target penjualan.
- c. Memberi arahan terhadap team *supervisor*.
- d. Mengkoordinasi dan memantau team supervisor untuk melaksanakan perencanaan target penjualan produk.
- e. Membantu mengatasi permasalahan team *Sales Supervisor*.

4. *Sales Supervisor:*

- a. Memimpin, membimbing dan mentoring tim sales untuk mencapai target.
- b. Membantu mencari solusi atas permasalahan yang terjadi
- c. Mengkoordinasikan tim sales dalam mencapai target dari manajemen
- d. Mengeksekusi program kerja dari manajemen.

5. *Sales :*

- a. Mencari toko baru untuk melakukan kerja sama.
- b. Menjaga dan membangun relasi dengan seluruh customer.
- c. Membantu promotor area dalam meningkatkan branding toko.
- d. Bertanggung jawab dalam aktivitas penjualan / orderan dari pihak toko (*sell in*).

6. *Trainer :*

- a. Melakukan pelatihan produk baru.
- b. Bertanggung jawab dalam pelatihan promotor yang penjualan di bawah rata rata.
- c. Bertanggung jawab dalam pembuatan modul training.
- d. Bertanggung jawab pada proses training untuk promotor dan sales dalam satu area.

7. *Promotor :*

- a. Bertugas menjual handphone sesuai pencapaian target.
- b. Melakukan promosi kepada pembeli

8. *Supervisor HRD :*

- a. Melakukan supervisi kegiatan rekrutmen, pelatihan, dan pengembangan serta pembinaan karyawan.
- b. Melakukan supervisi dalam pengelolaan data administrasi karyawan.
- c. Melakukan supervise dalam pengelolaan data untuk keperluan gaji dan benefit (BPJS, lembur, dll).
- d. Bertanggung jawab atas seluruh kegiatan personalia.
- e. Mengevaluasi *KPI* & penilaian performa karyawan.
- f. Koordinasi dengan pihak pemerintah mengenai legalitas dan administrasi.

9. *Staff HRD* :

- a. Bertanggung jawab dalam *payroll*
- b. Penindakan Indispliner.
- c. Mengupdate database karyawan secara berkala.
- d. Menangani administrasi lain (laporan mingguan & bulanan, pengajuan, dll).
- e. Memasang pengumuman lowongan kerja & menyortir berkas lamaran.

10. *Koordinator Warehouse* :

- a. Bertanggung jawab atas packing dan pengiriman barang.
- b. Bertanggung jawab atas stok barang di gudang.
- c. Melakukan audit jumlah barang masuk dan keluar setiap hari
- d. Membuat laporan stok barang masuk dan barang keluar.

11. *Staff Warehouse* :

- a. Menerima barang masuk.
- b. Merekap data pengiriman yang bermasalah
- c. Mengantarkan barang sesuai dengan rute dan jam yang telah ditentukan.
- d. Serah terima barang ke masing masing toko
- e. Print nota barang dan packing

2.2.5. Uraian Kegiatan

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada PT.Tengda Internasional Teknologi, penulis diperbolehkan untuk mencoba menggunakan aplikasi seperti melakukan scan imei, melihat hasil imei yang telah di scan baik oleh penulis maupun pengguna lainnya, cek kehadiran tim di lapangan.

BAB III

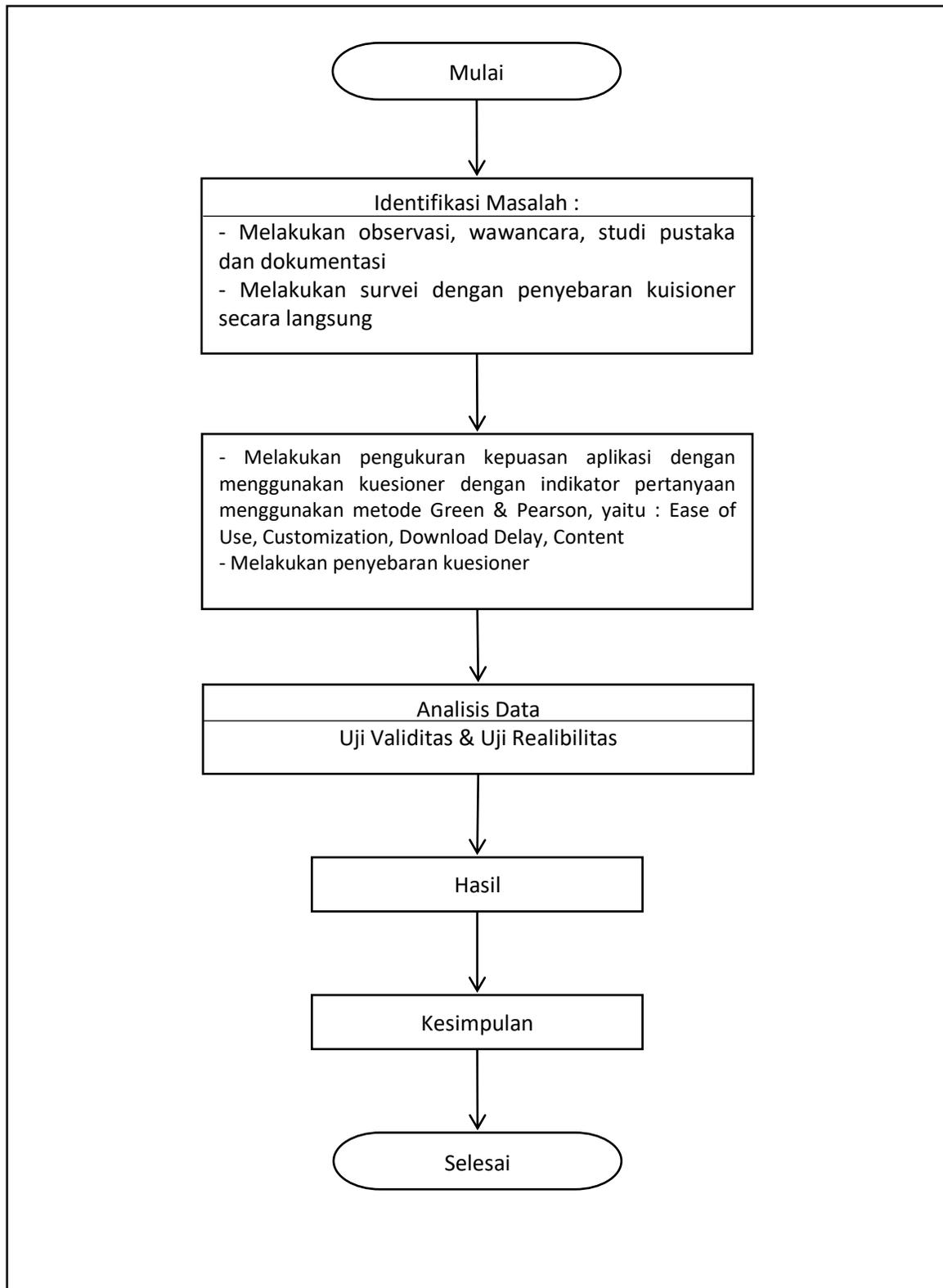
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

3.1.1. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, langkah yang dilakukan penulis yaitu :

1. Mulai.
2. Identifikasi masalah terhadap aplikasi XNY Retail dengan cara observasi dan studi pustaka.
3. Melakukan pengukuran terhadap Aplikasi XNY Retail pada PT. Tengda Internasional Teknologi.
4. Mengukur hasil dari pengisian kuisioner dengan melakukan uji validitas dan uji realibilitas. Dari hasil uji validitas dan uji realibilitas akan didapatkan nilai dari masing masing item pertanyaan dan konsistensi jawaban responden.
5. Menghitung skor dari jawaban responden untuk mendapatkan interpretasi kualitas user satisfication terhadap aplikasi XNY Retail.
6. Selesai.



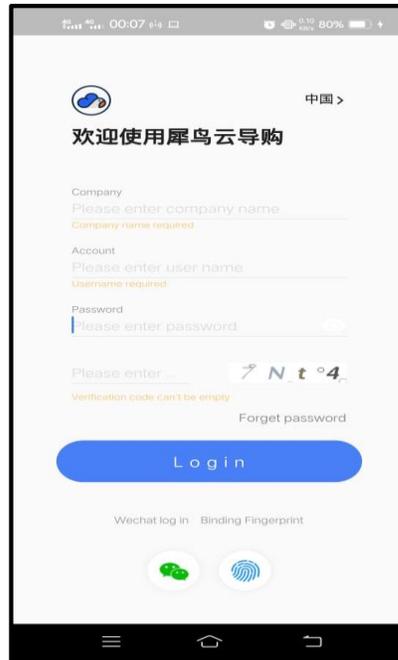
(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 3.1 Alur Penelitian

3.1.2. Hasil Screenshot Aplikasi XNY Retail

3.1.2.1. Halaman Login

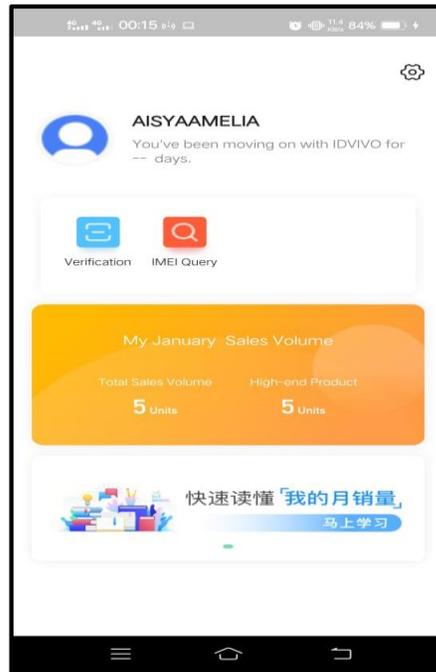
Sebelum menjalankan *program*, *user* diminta untuk mengisi *username* dan *password* pada login. Berikut tampilan awal *login* dapat dilihat pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 Tampilan *Login*

3.1.2.2. Halaman Home

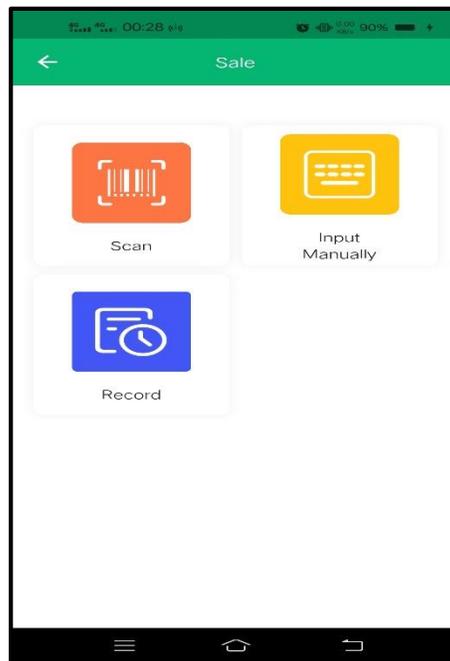
Pada merupakan tampilan halaman utama dari aplikasi XNY Retail. Pada halaman ini kita dapat melihat menu menu lainnya seperti jumlah penjualan, verifikasi.



Gambar 3.3 Tampilan halaman utama

3.1.2.3. Halaman Verifikasi

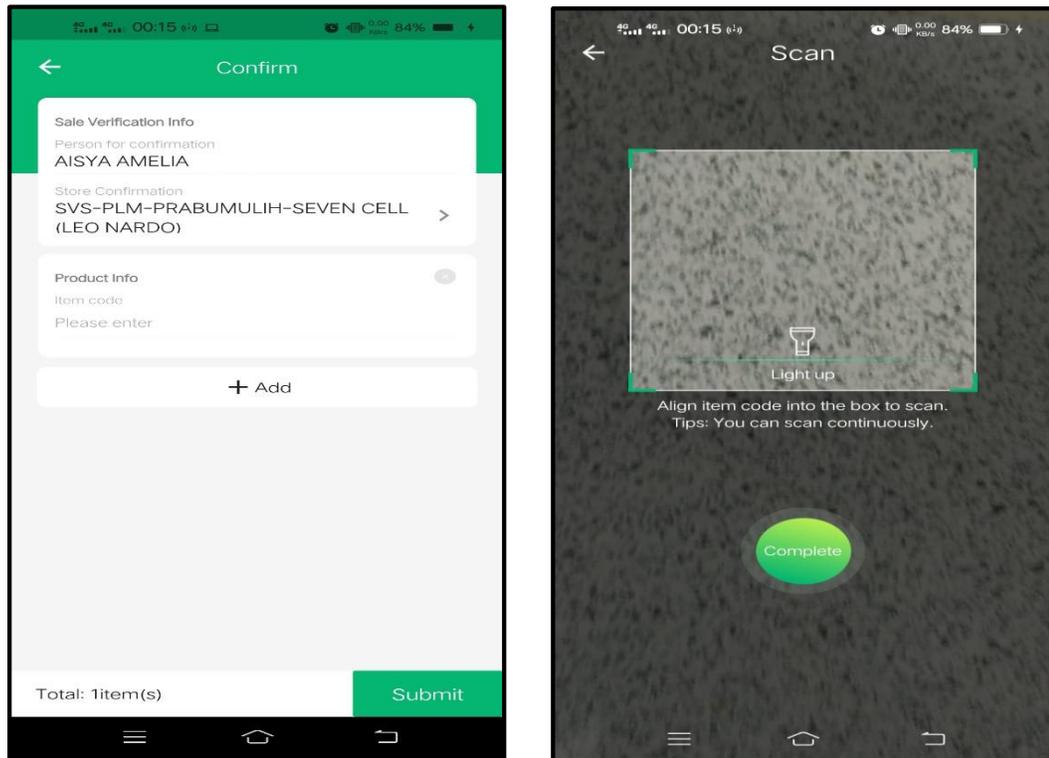
Pada halaman ini kita dapat melihat halaman scan menggunakan barcode atau menginput secara manual no imei & menu record.



Gambar 3.4 Tampilan halaman verifikasi

3.1.2.4. Halaman Scan

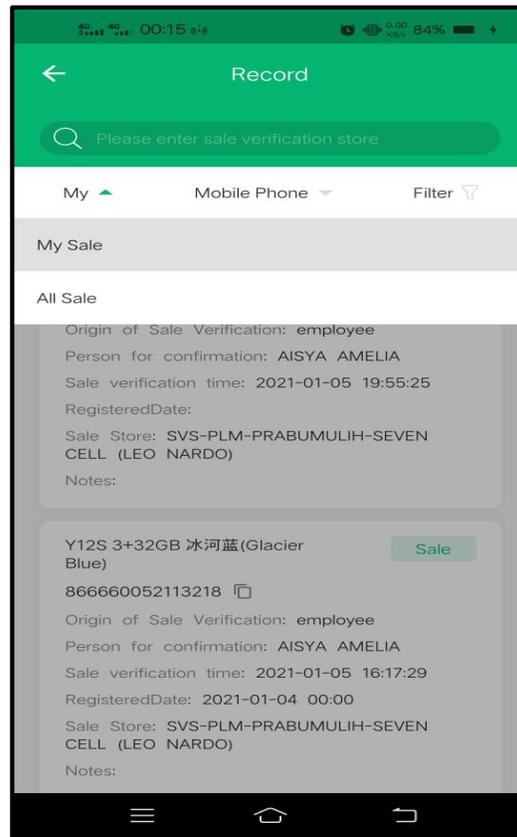
Pada halaman ini pengguna dapat melakukan scan imei baik menggunakan scan barcode ataupun menginput secara manual.



Gambar 3.5 Tampilan halaman scan

3.1.2.5. Tampilan halaman *record*.

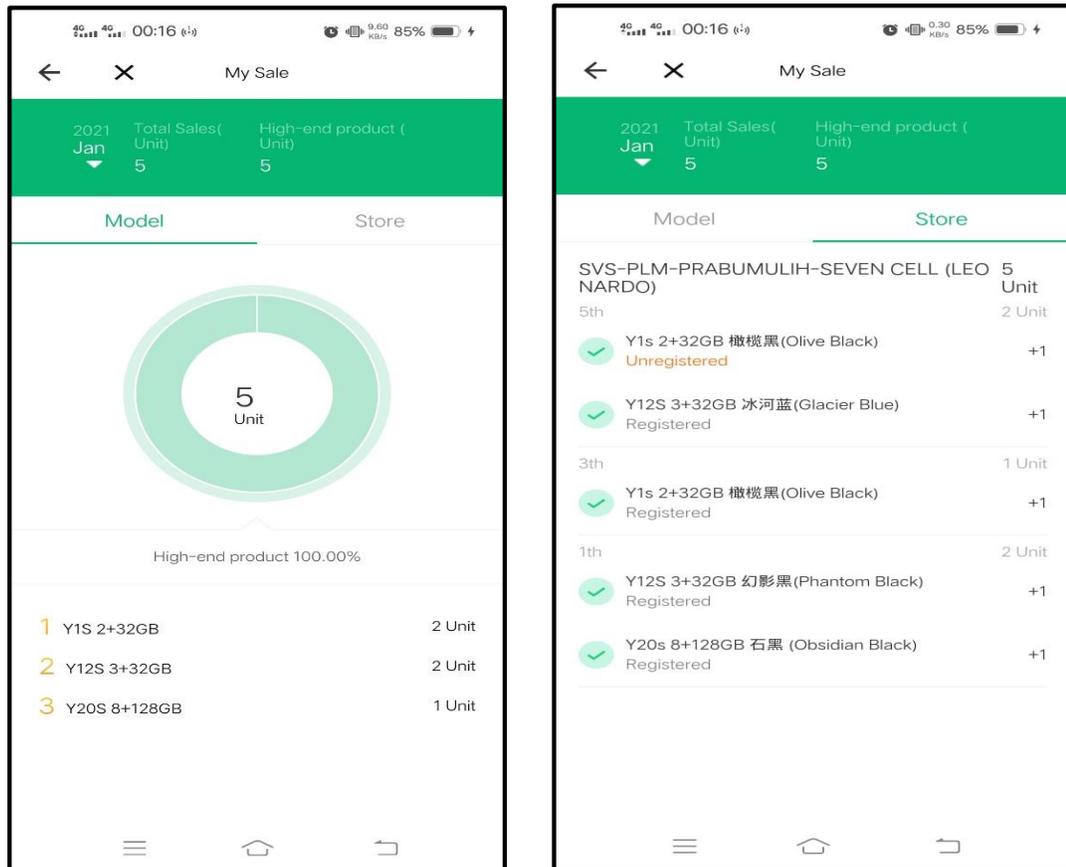
Pada halaman ini pengguna dapat melihat semua hasil penjualan baik dari user sendiri maupun user lain yang berada 1 toko.



Gambar 3.6 Tampilan halaman *record*

3.1.2.6. Halaman *My Sale*.

Pada halaman ini pengguna dapat melihat jumlah penjualan bulan ini, pada bagian menu model pengguna dapat melihat total unit yang telah di scan termasuk tipe unit handphone dan pada bagian store pengguna dapat rincian unit & warna unit yang telah di jual & tanggal aktif *ewaranty*.



Gambar 3.7 Tampilan halaman *My Sale*

3.2. Evaluasi & Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

3.2.1.1. Kuisisioner

Dalam penelitian ini, peneliti membuat sejumlah pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan aplikasi XNY Retail pada PT. Tengda Internasional Teknologi yang akan dibagikan dan diisi oleh responden yang menggunakan aplikasi XNY Retail secara langsung. Berikut tabel kuisisioner yang akan dibagikan kepada responden :

Tabel 3.1. Daftar Pertanyaan Dalam Kuisisioner

No.	Pertanyaan Kuesioner	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. EASE OF USE					
1.1	Saya mudah mencari informasi yang di butuhkan				
1.2	Saya sering mengakses aplikasi XNY Retail				
1.3	Saya mudah memahami isi menu dalam aplikasi				
1.4	Secara keseluruhan aplikasi XNY Retail mudah untuk digunakan				
2. CUSTOMIZATION					
2.1	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail mudah dikenali				
2.2	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail menarik dan tidak membosankan				
2.3	Apakah posisi menu yang disajikan pada aplikasi XNY Retail tersusun dengan baik				
3. DOWNLOAD DELAY					
3.1	Informasi yang anda butuhkan pada aplikasi XNY Retail sudah jelas untuk anda				
3.2	Apakah mengakses informasi Xny Retail tidak membutuhkan waktu yang lama				
3.3	Apakah setiap menu aplikasi XNY Retail dapat ditampilkan dengan cepat setelah di klik menunya				
3.4	Aplikasi XNY Retail mudah diakses setiap saat				
4. CONTENT					
4.1	Informasi yang disajikan pada aplikasi XNY Retail sesuai dengan kebutuhan anda				
4.2	Keberagaman informasi yang disajikan dalam aplikasi XNY Retail menarik bagi anda				
4.3	Teks & bahasa yang ditampilkan dalam aplikasi XNY Retail mudah dibaca dan dimengerti				
4.4	Informasi yang disajikan aplikasi XNY Retail terus di perbarui				

5. URAIAN	
5.1	Tuliskan keluhan yang anda alami selama menggunakan Aplikasi XNY Retail Jawaban :
5.2	Apakah yang menjadi alasan anda untuk kembali mengakses aplikasi ini ? Jawaban :
5.3	Mohon tuliskan saran anda guna peningkatan kualitas pada aplikasi XNY Retail Jawaban :

3.2.1.2. Teknik Pengambilan Sampel

3.2.1.2.1. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik nonprobability sampling dengan metode sampling insidental untuk menentukan sampel penelitian (Sugiyono, 2018:131). Metode yang digunakan oleh penulis dalam menentukan jumlah sampel untuk kuesioner adalah menggunakan rumus slovin dan dilanjutkan dengan simple random sampling.

Rumus Slovin dapat dijelaskan sebagai berikut :

Penjelasan dari rumus slovin adalah :

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Total Populasi

e = Batas toleransi error

Berdasarkan jumlah populasi pelanggan yang ada di PT. Tengda Internasional Teknologi sebanyak 250 Promotor / User maka penulis menentukan sampel yang digunakan dimana batas error kesalahan yang ditetapkan sebesar 5% atau 0.05.

$$n = \frac{250}{1 + (250 \times 0,05^2)}$$

$$n = \frac{250}{1 + (250 \times 0,0025)}$$

$$n = \frac{250}{1 + (250 \times 0,05)}$$

$$n = \frac{250}{1 + (2,5)}$$

$$n = \frac{250}{3,5}$$

$$n = 72,42 \text{ yang di bulatkan menjadi } 72$$

Jadi jumlah sampel yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 72 promotor / pengguna.

3.2.1.3. Hasil Responden

Dalam penelitian ini, penulis melakukan penyebaran kuisisioner yang dilakukan secara langsung dengan menunggu responden saat pengisian kuisisioner kepada 72 responden. Berikut perincian kuisisioner yang disebar dan kembali dapat dilihat pada tabel 3.2 sebagai berikut :

Tabel 3.2 Tabel Hasil Responden

Keterangan	Frekuensi
Kuisisioner yang disebar	149
Kuisisioner yang kembali	108
Kuisisioner yang dapat digunakan	72

3.2.1.4. Deskripsi Responden

Berikut ini akan digambarkan mengenai data responden :

Tabel 3.3 Tabel Deskripsi Kuisisioner Responden

No	Nama Lengkap	Area	Jabatan
1	Chintia Benini	Baturaja A	Promotor
2	Kartika salesi	Pagaralam	Promotor
3	Selly melinda	Pagaralam	Promotor
4	Ilma zakia	Baturaja A	Promotor
5	Seni sagita	Prabumulih C	Promotor
6	Ice Trisna wati	Martapura	Promotor
7	Meri Priska	Prabumulih C	Promotor
8	VRISTA	Pendopo Pali	Promotor
9	Fresylia	Kayuagung	Promotor
10	Dewi	Martapura	Promotor
11	Yuni melani	Martapura	Promotor
12	Reni Wulandari	Muara Dua	Promotor
13	Yanti	Baturaja A	Promotor
14	Isliah	Baturaja A	Promotor
15	pitriana	Pagaralam	Promotor
16	Elmi Rismaya	Martapura	Promotor
17	Cici frimadhona	Baturaja B	Promotor
18	Vera Verina	Indralaya	Promotor
19	Agus suryani	Lahat B	Promotor
20	Heni junita sari	Lahat A	Promotor
21	Windi antika	Muara Enim	Promotor
22	Ike angraini	Muara Enim	Promotor
23	Sartika Pratiwi	Muara Enim	Promotor
24	Erni sapitri	Kayuagung	Promotor
25	krisda firanti	Prabumulih C	Promotor
26	Ririn Nita	Indralaya	Promotor
27	LITA MURNI	Tanjung Enim	Promotor
28	Saina	Kayuagung	Promotor
29	Cinthia Nova Sandi	Tanjung Enim	Promotor
30	Yuyun erpina	Kayuagung	Promotor
31	otia silvana	Baturaja B	Promotor
32	Ria gunanda marpaung	Kayuagung	Promotor

33	Ida Royani	Kayuagung	Promotor
34	Mira hartika	Muara Dua	Promotor
35	Tina oktarina	Kayuagung	Promotor
36	WINDI	Kayuagung	Promotor
37	Ria afriani	Prabumulih A	Promotor
38	DELNIARSI	Prabumulih A	Promotor
39	Meri sundasi	Kayuagung	Promotor
40	Erna suryani	Tanjung Enim	Promotor
41	Rani lestari	Lahat A	Promotor
42	NANDA SUCI DWI.R	Pendopo Pali	Promotor
43	ARDILA APRILIA	Pendopo Pali	Promotor
44	putri nazerina aprillia	Lahat B	Promotor
45	Helen adha	Prabumulih C	Promotor
46	DESMA MIA AUDIA	Pendopo Pali	Promotor
47	Putri Sandi	Kayuagung	Promotor
48	Yella Anggela Sinta	Lahat B	Promotor
49	Julia safitri	Prabumulih C	Promotor
50	Djannatika	Lahat A	Promotor
51	Handayani	Kayuagung	Promotor
52	Rika bella juniva	Pendopo Pali	Promotor
53	AYU JULIANTI	Prabumulih C	Promotor
54	Isnaini	Indralaya	Promotor
55	Liga	Pendopo Pali	Promotor
56	Ayu Magfir Rahayu	Tanjung Enim	Promotor
57	Deta dania	Muara Dua	Promotor
58	Lia Setiawati	Tanjung Enim	Promotor
59	Indah nanda puri	Tanjung Enim	Promotor
60	ITA NETI ASTUTI	Prabumulih C	Promotor
61	lilis fransiska	Tanjung Enim	Promotor
62	AISYA AMELIA	Prabumulih A	Promotor
63	Yunidar Minsi	Baturaja B	Promotor
64	Dona Agustina	Baturaja B	Promotor
65	Novy Dayanti	Baturaja B	Promotor
66	Rismadila	Baturaja B	Promotor
67	Merri andini	Baturaja B	Promotor
68	Risti amelia	Kayuagung	Promotor
69	Yanti puspitasari	Indralaya	Promotor
70	Julia Stephanie	Prabumulih A	Promotor
71	Desy herawati	Muara Dua	Promotor
72	Yulita asmara	Baturaja A	Promotor

3.2.2 Pembahasan

3.2.2.1. Uji Validitas

Pembuktian validitas dilakukan dengan uji korelasi antara nilai setiap pertanyaan dengan skor total kuesioner tersebut. Item pertanyaan akan dinyatakan valid jika nilai r hitung $>$ r tabel demikian pula sebaliknya, dinyatakan tidak valid jika r hitung $<$ r tabel. Tingkat signifikansi yang digunakan 5% atau 0,05 (Hidayat, 2009).

Nilai df (*Degree Of Freedom*) atau Derajat bebas diperoleh dari jumlah sampel atau jumlah responden sebanyak 72 dikurangi 4 ($df = 72 - 4$). Penulis terlebih dahulu mencari nilai r tabel dengan menggunakan taraf signifikansi = 5% (0,05) dan didapatkan nilai r tabel sebesar (0,2352).

Sebelum penulis menyebarkan kuesioner kepada 72 responden, penulis terlebih dahulu melakukan uji validitas sampel kepada 72 responden dengan hasil perhitungan sebagai berikut:

Hasil pengujian validitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 3.4 sebagai berikut :

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas

Indikator	<i>Corrected Item-Total Correlation</i>	Keterangan
EOU1	0,744	Valid
EOU2	0,802	Valid
EOU3	0,905	Valid
EOU4	0,819	Valid
CMT1	0,683	Valid

CMT2	0,744	Valid
CMT3	0,697	Valid
DD1	0,850	Valid
DD2	0,628	Valid
DD3	0,705	Valid
DD4	0,781	Valid
CNT1	0,743	Valid
CNT2	0,737	Valid
CNT3	0,821	Valid
CNT4	0,617	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari kelima belas item pertanyaan diatas tersebut VALID karena nilai r hitung (*Corrected Item-Total Correlation*) masing-masing pertanyaan lebih besar daripada r tabel (0,2352).

3.2.2.2. Uji Reliabilitas

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika memiliki nilai *Cronbach Alpha* $> 0,60$ dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 3.5. Tingkat Reliabilitas Berdasarkan *Alpha*

No	<i>Cronbach Alpha</i>	<i>Internal Consistency</i>
1	0,00 s.d 0,20	Kurang Reliabel
2	0,21 s.d 0,40	Agak Reliabel
3	0,41 s.d 0,60	Cukup Reliabel
4	0,61 s.d 0,80	Reliabel
5	0,81 s.d 1,00	Sangat Reliabel

Sumber : Djaeng dan Burhanudin (2016)

Dalam tahap uji reliabilitas, penulis menggunakan program SPSS versi 21 untuk melakukan uji reliabilitas dengan menghitung *Croanbach's Alpha* dari masing-masing item pertanyaan dalam satu

variabel. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item pertanyaan diperlihatkan pada tabel 3.5 berikut :

Tabel 3.5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	<i>Croanbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Ease Of Use</i> (EOU)	0,833	Sangat Reliabel
<i>Customization</i> (CMT)	0,850	Sangat Reliabel
<i>Download Delay</i> (DD)	0,821	Sangat Reliabel
<i>Content</i> (CNT)	0,808	Sangat Reliabel

Dari tabel 3.5. dapat dilihat bahwa koefisien reliabilitas variabel *ease of use* adalah 0,833 , variabel *customization* adalah 0,850 , variabel *download delay* adalah 0,821 , variabel *content* adalah 0,080 , semua item pertanyaan tersebut dinyatakan valid karena memiliki nilai *cronbach's alpha* > 60.

3.2.2.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pertanyaan kuisisioner yang peneliti berikan.

Berikut adalah table distribusi jawaban responden yang dapat dilihat di tabel 3.6

Tabel 3.6 Tabel Distribusi Jawaban Kuisisioner

No	Pertanyaan	Keterangan							
		SS		S		TS		STS	
		4	%	3	%	2	%	1	%
1. EASE OF USE									
1.1	Saya mudah mencari informasi yang di butuhkan	16	22,2	51	70,83	5	6,9	0	0
1.2	Saya sering mengakses aplikasi XNY Retail	9	12,5	58	80,5	5	6,9	0	0
1.3	Saya mudah memahami isi menu dalam aplikasi	16	22,2	52	72,2	4	5,5	0	0
1.4	Secara keseluruhan aplikasi XNY Retail mudah untuk digunakan	14	19,4	54	75	4	5,5	0	0
2. CUSTOMIZATION									
2.1	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail mudah dikenali	12	16,6	55	76,3	10	5	0	0
2.2	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail menarik dan tidak membosankan	15	20,8	53	73,6	4	5,5	0	0
2.3	Apakah posisi menu yang disajikan pada aplikasi XNY Retail tersusun dengan baik	10	13,8	57	79,1	5	6,9	0	0
3. DOWNLOAD DELAY									
3.1	Informasi yang anda butuhkan pada aplikasi XNY Retail sudah jelas untuk anda	16	22,2	53	73,6	3	4,1	0	0
3.2	Apakah mengakses informasi XNY Retail tidak membutuhkan waktu yang lama	7	9,7	60	83,3	5	6,9	0	0
3.3	Apakah setiap menu aplikasi XNY Retail dapat ditampilkan dengan cepat setelah di klik menunya	10	13,8	50	69,4	12	16,6	0	0

3.4	Aplikasi XNY Retail mudah diakses setiap saat	11	15,2	50	69,4	10	13,8	0	0
4 .CONTENT									
4.1	Informasi yang disajikan pada aplikasi XNY Retail sesuai dengan kebutuhan anda	16	22,2	48	66,6	8	11,1	0	0
4.2	Keberagaman informasi yang disajikan dalam aplikasi XNY Retail menarik bagi anda	12	16,6	57	79,1	3	4,1	0	0
4.3	Teks & bahasa yang ditampilkan dalam aplikasi XNY Retail mudah dibaca dan dimengerti	10	13,8	53	73,6	9	12,5	0	0
4.4	Informasi yang disajikan aplikasi XNY Retail terus di perbarui	9	12,5	58	80,5	8	4	0	0

Berdasarkan tabel distribusi jawaban responden diketahui bahwa pada variabel ease of use untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, terdapat di indikator pertanyaan “Saya sering mengakses aplikasi XNY Retail” dengan jumlah 58 orang (80,5 %) maka dapat disimpulkan rata-rata pengguna aplikasi menyatakan mudah untuk mengakses aplikasi XNY Retail. Pada variabel customization untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju terdapat di indikator pertanyaan “Apakah posisi menu yang disajikan pada aplikasi XNY Retail tersusun dengan baik” dengan jumlah 57 orang (79,1 %) maka dapat disimpulkan rata-rata pengguna aplikasi setuju bahwa posisi menu yang di sajikan telah tersusun dengan baik. Pada variabel download delay untuk perolehan terbanyak pada

pernyataan setuju terdapat di indikator pertanyaan “Apakah mengakses informasi XNY Retail tidak membutuhkan waktu yang lama” dengan jumlah 60 orang (83,3 %) maka dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi menyatakan pengaksesan informasi XNY Retail tidak membutuhkan waktu yang lama. Pada variabel content untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju terdapat di indikator pertanyaan “Informasi yang disajikan aplikasi XNY Retail terus di perbarui” dengan jumlah 58 orang (80,5 %) maka dapat disimpulkan bahwa pengguna aplikasi berpendapat informasi yang disajikan terus update.

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden, selanjutnya akan dilakukan perhitungan Interpretasi nilai berdasarkan item pertanyaan kuesioner.

$$IS = \frac{\text{Total Skor Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Total Skor Penelitian : Jawaban responden x bobot nilai (1-4)

Skor Ideal : Skala nilai tertinggi (4) x jumlah responden (36)

Perhitungan dilakukan pada tiap butir pertanyaan yang pilihan jawabannya menggunakan skala likert dalam kuesioner yang digunakan.

Keterangan :

Sangat Setuju (SS) : 4

Setuju (S)	: 3
Tidak Setuju (TS)	: 2
Sangat Tidak Setuju (STS)	: 1

Dalam hubungan teknik pengumpulan data angket, instrumen tersebut disebarakan kepada 72 responden, kemudian direkapitulasi.

Dari data 72 responden, misalnya :

Yang menjawab sangat setuju (4 poin)	: 10 orang
Yang menjawab setuju (3 poin)	: 15 orang
Yang menjawab tidak setuju (2 poin)	: 25 orang
Yang menjawab sangat tidak setuju (1 poin)	: 22 orang

Cara menghitung skor dalam penelitian :

Jumlah Skor untuk pilihan sangat setuju (4 poin) : $10 \times 4 = 40$

Jumlah Skor untuk pilihan setuju (3 poin) : $15 \times 3 = 45$

Jumlah Skor untuk pilihan tidak setuju (2 poin) : $25 \times 2 = 50$

Jumlah Skor untuk pilihan sangat tidak setuju(1 poin) : $22 \times 1 = 22$

Jumlah = 157

Skor Tertinggi : $4 \times 72 = 288$ (SS)

: $3 \times 72 = 216$ (S)

: $2 \times 72 = 144$ (TS)

Skor Terendah : $1 \times 72 = 72$ (STS)

Total Skor keseluruhan : 157

Hasil dari perhitungan persentase jawaban responden tersebut kemudian akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi

skor / angka yang telah ditentukan seperti dalam tabel 3.7 dibawah ini :

Penilaian dan interpretasi kualitas terhadap masing-masing indikator dalam tiap konstruk kuisioner dapat dilihat pada tabel 3.9 dibawah ini :

0% - 20%	21% - 40%	41% - 60%	61% - 80%	81% - 100%
Sangat Lemah	Lemah	Cukup	Kuat	Sangat Kuat

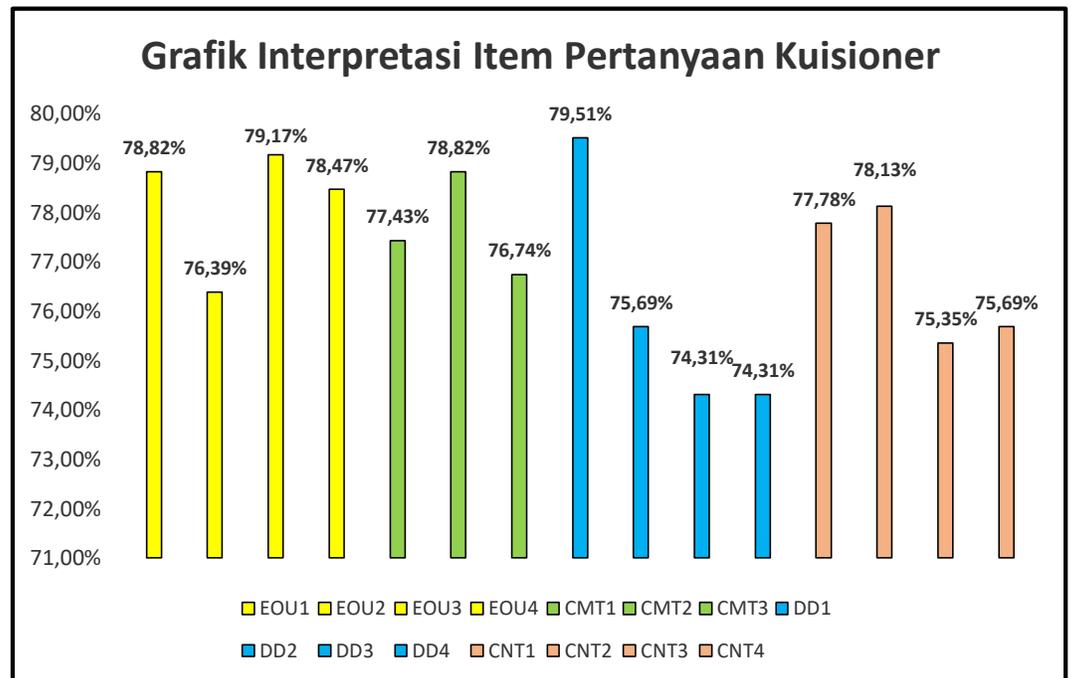
Source: Riduwan dalam Febria 2014

Tabel 3.7 Interpretasi Item Pertanyaan Kuisioner

Variabel	Indikator	Kode	Nilai (%)	Interpretasi
<i>Ease Of Use</i>	Saya mudah mencari informasi yang di butuhkan	EOU1	78,82	Kuat
	Saya sering mengakses aplikasi XNY Retail	EOU2	76,39	Kuat
	Saya mudah memahami isi menu dalam aplikasi	EOU3	79,17	Kuat
	Secara keseluruhan aplikasi XNY Retail mudah untuk digunakan	EOU4	78,47	Kuat
<i>Customization</i>	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail mudah dikenali	CMT1	77,43	Kuat
	Apakah tampilan aplikasi XNY Retail menarik dan tidak membosankan	CMT2	78,82	Kuat

	Apakah posisi menu yang disajikan pada aplikasi XNY Retail tersusun dengan baik	CMT3	76,74	Kuat
Variabel	Indikator	Kode	Nilai (%)	Interpretasi
<i>Download Delay</i>	Informasi yang anda butuhkan pada aplikasi XNY Retail sudah jelas untuk anda	DD1	79,51	Kuat
	Apakah mengakses informasi Xny Retail tidak membutuhkan waktu yang lama	DD2	75,69	Kuat
	Apakah setiap menu aplikasi XNY Retail dapat ditampilkan dengan cepat setelah di klik menunya	DD3	74,31	Kuat
	Aplikasi XNY Retail mudah diakses setiap saat	DD4	74,31	Kuat
<i>Content User Satisfaction</i>	Informasi yang disajikan pada aplikasi XNY Retail sesuai dengan kebutuhan anda	CNT1	77,78	Kuat
	Keberagaman informasi yang disajikan dalam aplikasi XNY Retail menarik bagi anda	CNT2	78,13	Kuat
	Teks & bahasa yang ditampilkan dalam aplikasi XNY Retail mudah dibaca dan dimengerti	CNT3	75,35	Kuat
	Informasi yang disajikan aplikasi XNY Retail terus di perbarui	CNT4	75,69	Kuat

Keterangan tentang nilai interpretasi untuk masing-masing indikator diatas dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini :



Gambar 3.8 Grafik Interpretasi Item Pertanyaan Kuisiонер

Berdasarkan gambar diatas hasil pengukuran kualitas aplikasi XNY Retail dari sisi pengguna sebagai berikut :

- a. Variabel *ease of use* item pertanyaan no.1 mendapatkan nilai interpretasi 78,82, item pertanyaan no. 2 mendapatkan nilai interpretasi 76,39, item pertanyaan no. 3 mendapatkan nilai interpretasi 79,17, item pertanyaan no. 4 mendapatkan nilai interpretasi 78,47, item pertanyaan yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 3 dengan perolehan hasil 79,17%. Disimpulkan, rata-rata responden sangat setuju bahwa aplikasi XNY Retail mudah dipahami.

- b. Variabel *customization* item pertanyaan no.1 mendapatkan nilai interpretasi 77,43, item pertanyaan no. 2 mendapatkan nilai interpretasi 78,82, item pertanyaan no. 3 mendapatkan nilai interpretasi 76,74, item pertanyaan yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 2 dengan perolehan hasil 78.82%. Disimpulkan, rata-rata responden setuju tampilan aplikasi XNY Retail menarik dan tidak membosankan.
- c. Variabel *download delay* item pertanyaan no.1 mendapatkan nilai interpretasi 79,51, item pertanyaan no. 2 mendapatkan nilai interpretasi 75,69, item pertanyaan no. 3 mendapatkan nilai interpretasi 74,31, item pertanyaan no. 4 mendapatkan nilai interpretasi 74,31, item pertanyaan yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 1 dengan hasil 79,51%. Disimpulkan, rata-rata responden setuju bahwa Informasi yang anda butuhkan pada aplikasi XNY Retail sudah jelas.
- d. Variabel *content* item pertanyaan no.1 mendapatkan nilai interpretasi 77,78, item pertanyaan no. 2 mendapatkan nilai interpretasi 78,13, item pertanyaan no. 3 mendapatkan nilai interpretasi 75,35, item pertanyaan no. 4 mendapatkan nilai interpretasi 75,69 item pertanyaan yang mendapatkan nilai tertinggi terdapat pada item pertanyaan nomor 2 dengan hasil 78,13%. Disimpulkan, rata-rata responden sangat setuju bahwa Keberagaman informasi yang disajikan dalam aplikasi XNY Retail menarik.

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengukuran kualitas aplikasi XNY Retail pada PT. Tengda Internasional Teknologi pada sisi pengguna maka dapat disimpulkan bahwa pada perhitungan uji realibilitas variabel *Ease of Use*, *Customization*, *Download Delay* dan *Content* mendapatkan nilai *cronbach's alpha* diatas 0,60 yang berarti semua variabel dalam item-item pertanyaan dinyatakan reliabel.

1. Indikator yang mendapatkan torehan hasil positif dari pengguna ada pada variabel download delay pada indikator “Informasi yang anda butuhkan pada aplikasi XNY Retail sudah jelas untuk anda” dengan sebesar 79,51%. Hal ini berarti informasi yang dibutuhkan sudah memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Indikator yang mendapatkan hasil terendah dari pengguna ada variabel download delay pada indikator “Aplikasi mudah di akses setiap saat dan respon aplikasi setelah di klik” sebesar 74,31%. Hal ini aplikasi XNY Retail mudah di akses setiap saat.
3. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dari 4 variabel diatas dapat disimpulkan layanan aplikasi XNY Retail cukup baik karena mendapatkan nilai interpretasi rata rata 77%.

4.2. Saran

1. Penelitian selanjutnya menggunakan model pengukuran selain *green and pearson* dapat menggunakan model EUCS (*End Using Computing Satisfication*) karena memiliki 5 karakteristik yang lebih kompleks dibandingkan metode *EUCS Content* (Isi), *Accuracy* (Ketepatan), *Format* (Bentuk), *Ease of Use* (Kemudahan), *Timeliness* (Ketepatan Waktu).

DAFTAR PUSTAKA

- Anam, M. Khairul, Nora Lizarti, and Aniq Noviciatie Ulfah. 2019. "*Analisa Tingkat Kematangan Sistem Informasi Akademik STMIK Amik Riau Menggunakan ITIL V3 Domain Service Operation.*" *Fountain of Informatics Journal* 4.1 : 8-12 (SPSS)
- Afit Muhammad Lukman, Oki Rahmanto Aplikasi. 2020. *Panduan Pola Hidup Sehat*
- Baihaqy, M. Alif Muwafiq. 2016. *Analisis Usability Aplikasi E-Learning.* *Jurnal PPKM III.* Vol. 3 No. 3 Tahun 2016. ISSN: 2354-869X.
- Fadlan, M. 2016. *Analisis Kinerja Tenaga Kependidikan IAIN Purwokerto.* *Jurnal kependidikan,* Vol. IV No. 1.
- Hanief, Yulingga Nanda. 2018. *Tubuh Dan Latihan Squat Resistance Terhadap Daya Ledak Otot Tungkai Pada Lompat Jauh Atlet*
- Mellinda, A. 2017. *Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan.* Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Oktofiyan, Rini, Nurmala Sari. 2016. *Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Study Kasus Siswa/I Kelas X Di Smu Negeri 92 Jakarta*

- Rini O. 2016. *Penerimaan Sistem E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) Study Kasus Siswa/i Kelas X Di SMU Negeri 92*. Jakarta. Jurnal Pilar Nusa Mandiri, Vol.XII, No. 1 Maret. ISSN: 1978-1946
- Suwartono, dkk. 2017. *Pengujian Validitas Dan Reliabilitas Skala Identitas Sosial*
- Siyoto, S., & Sodik, M. A. 2015. *Dasar metodologi penelitian*. Literasi Media Publishing. (Populasi)
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta, hlm. 231.
- Supriyadi. 2016. *Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan*. Lentera Pustaka 2 (2): 83-93.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.