

BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk memperoleh bahan perbandingan dan acuan. Adapun penelitian yang berkaitan dengan analisa penerimaan aplikasi yang sudah terlebih dahulu di teliti oleh peneliti terdahulu yaitu sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan oleh Sri Mulyono, Wahyul Amien Syafei, Retno Kusumaningrum (2020), yang berjudul "*Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)*". Penelitian ini bertujuan melakukan Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap pengguna Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Puskesmas SIMPUS dengan metode TAM. Variabel yang digunakan yaitu persepsi tentang kemudahan (*Perceived ease of use*), Persepsi terhadap kemanfaatan (*Perceived Usefulness*), Sikap penggunaan (*Attitude Toward Using*), Perilaku untuk tetap menggunakan (*Behavioral Intention To Use*), Kondisi nyata pengguna sistem (*Actual Use*). Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penyebaran kuisisioner tertutup sejumlah 110 kuisisioner kepada 110 pengguna aplikasi SIMPUS. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aspek persepsi kemudahan, persepsi kegunaan, sikap menggunakan, memberikan pengaruh nyata terhadap penerimaan SIMPUS. Sedangkan niat perilaku menggunakan, penggunaan SIMPUS sesungguhnya tidak berpengaruh terhadap penerimaan SIMPUS.

Penelitian yang dilakukan oleh Goldie Gunadi, I Ketut Sudaryana, (2021), yang berjudul "*Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*". Dalam penelitian ini dibuat untuk mengetahui tingkat penerimaan dari para guru terhadap



aplikasi Scratch menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Adapun Indikator yang digunakan adalah Efikasi Diri, Kerumitan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Persepsi Kegunaan, Intensi Penggunaan dan Penggunaan Teknologi Sesungguhnya Teknik pengumpulan data yaitu observasi dan penyebaran kuisioner kepada 8 guru. Kemudian di analisis menggunakan IBM SPSS Statistics. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa intensi Penggunaan berpengaruh terhadap Penggunaan Teknologi Sesungguhnya. Persepsi Kegunaan serta Persepsi Kemudahan Penggunaan secara bersama-sama berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan. Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri serta Kerumitan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan.

Penelitian yang dilakukan oleh Lina Khasanah, Laila Nur Rokhmah, SKM, MKM , Chairina Rizqiyah, Robiatul Adawiyah, (2023), yang berjudul "*Analisa Penerimaan Pengguna Sistem Manajemen Puskesmas di Kabupaten Cirebon*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerimaan pengguna SIMPUS pada Kabupaten Cirebon Tahun 2022. Penelitian ini menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dengan jenis penelitian kuantitatif. Jumlah sampel pada penelitian ini yaitu 25 responden yang terdiri dari petugas di puskesmas Kabupaten Cirebon. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa 77% setuju dengan kemudahan penggunaan dan 75% mengatakan setuju dengan kebermanfaatan SIKDA Generik. Hasil uji *spearman rank* didapatkan nilai Sig. 0.001, yang artinya ada hubungan signifikan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan serta persepsi kebermanfaatan.

. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdullah Muthik, Rizkysari Mei Maharani, Anastasya Latubessy, (2020). Yang berjudul "*Analisa Hasil Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi Kartu Undangan Pernikahan Berbasis Augmented Reality*". Penelitian ini bertujuan untuk



mengetahui tingkat kevalidan serta mengetahui respon pengguna aplikasi kartu undangan pernikahan berbasis *Augmented Reality*. Metode yang digunakan yaitu metode MDLC (*Multimedia Develomen Live Cycle*). Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penyebaran kuisioner dengan jumlah pernyataan 10 kepada 30 responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan perancangan aplikasi memberikan informasi secara menarik. Hasil perindikator pertanyaan adalah P1 sebesar 85,3%, P2 sebesar 83,3%, P3 sebesar 78%, P4 sebesar 79,3%, P5 sebesar 79,3%, P6 sebesar 82,6%, P7 sebesar 77,3%, P8 sebesar 78,6%, P9 sebesar 84,6%, dan P10 sebesar 77,3%. Berdasarkan hal tersebut hasilnya memuaskan dan sesuai dengan harapan pengguna

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Arkhamu Razak, Agus Prasetyo Utomo, (2022), yang berjudul "*Analisa Kualitas Informasi, Kualitas Teknikal & Fungsional, Kualitas Keamanan, Kemudahan Penggunaan Mobile Aplikasi Gojek Terhadap Kegunaan, Kepuasan Dan Loyalitas Pengguna*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisa serta mengetahui sejauh mana kemudahan penggunaan, kualitas informasi, kualitas keamanan serta kualitas teknis dan fungsional aplikasi Gojek. Penelitian menggunakan *explanatory research* yaitu penelitian yang penjelasannya menggunakan pengujian hipotesis. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan kuesioner dengan skala likert Adapun jumlah responden yaitu 100. Hasil penelitian ini terdapat 7 hipotesis dimana 5 hipotesis diterima.

Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti, Tahun, Judul	Perbedaan	Persamaan	Hasil
1	Sri Mulyono, Wahyul Amien Syafei, Retno Kusumaningrum,	1. Jumlah responden 110 2. Aplikasi	1. Menggunakan metode TAM	aspek persepsi kemudahan, persepsi

	(2020), " Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)"	yang di analisa	(Technology Acaptance Model) 2. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner 3. Analisis menggunakan Analisis regresi linier berganda	kegunaan,si kap menggunakan, memberikan pengaruh nyata terhadap penerimaan SIMPUS. Sedangkan niat perilaku menggunakan, penggunaan SIMPUS sesungguhnya tidak berpengaruh terhadap penerimaan SIMPUS
2	Goldie Gunadi, I Ketut Sudaryana, (2021), " Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)"	1. Jumlah responden 8 2. Variabel/ konstruk yang digunakan 3. Aplikasi yang di analisa	1. Menggunakan metode Technology Accptance Model (TAM) 2. Metode pengumpulan data menggu	intensi Pengguna n berpengaruh terhadap Pengguna n Teknologi Sesungguhnya. Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaa



			<p>nakan kuisione r</p> <p>3. Analisis data dengan metode regresi linier berganda dengan bantuan SPSS</p>	<p>n secara bersama-sama berpengaruh terhadap Intensi Penggunaan. Persepsi Kemudahan Penggunaan, Efikasi Diri serta Kerumitan secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap Persepsi Kegunaan.</p>
3	<p>Lina Khasanah, Laila Nur Rokhmah, SKM, MKM, Chairina Rizqiyah, Robiatul Adawiyah, (2023), "Analisa Penerimaan Pengguna Sistem Manajemen Puskesmas di Kabupaten Cirebon"</p>	<p>1. Jumlah responden 25</p> <p>2. Menggunakan uji spearman rank</p> <p>3. Aplikasi yang di analisa</p> <p>4. Variabel yang digunakan yaitu</p>	<p>1. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisione r</p> <p>2. Menggunakan metode technology acceptance model</p>	<p>77% setuju dengan kemudahan penggunaan serta 75% setuju dengan kebermanfaatan terhadap SIKDA Generik. Hasil uji spearman rank yaitu</p>





		persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemanfaatan	3. Jenis penelitian kuantitatif	(TAM) nilai Sig. 0.001, artinya ada hubungan signifikan antara variabel persepsi kemudahan penggunaan serta persepsi kebermanfaatan
4	Muhammad Abdullah Muthik, Rizkysari Mei Maharani, Anastasya Latubessy, (2020), "Analisa Hasil Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi Kartu Undangan Pernikahan Berbasis Augmented Reality"	1. jumlah responden 30 2. Menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Live Cycle)	1. Mengukur variabel menggunakan skala likert 2. Pengumpulan data menggunakan kuisi	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi Augmented Reality Undangan. bisa memberikan informasi menarik, hasil P1 85,3%, P2 83,3%, P3 78%, P4 79,3%, P5 79,3%, P6 82,6%, P7 77,3%, P8 78,6%, P9

				84,6%, dan P10 77,3%
5	Wahyu Arkhamu Razak, Agus Prasetyo Utomo, (2022), "Analisa Kualitas Informasi, Kualitas Teknikal & Fungsional, Kualitas Keamanan, Kemudahan Penggunaan Mobile Aplikasi Gojek Terhadap Kegunaan, Kepuasan Dan Loyalitas Pengguna"	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jumlah responden 100 2. Terdapat 7 hipotesis yang digunakan 3. Analisis data diolah menggunakan aplikasi statistik SmartPLS 3.0 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode pengumpulan data menggunakan kuisioner dengan google form 2. Menggunakan uji reliabilitas dengan metode cronbach's alpha. 	<p>Dari 7 hipotesis terdapat 5 hipotesis diterima karena memiliki dampak signifikan serta dua ditolak karena tidak signifikan</p>

2.2 PROFIL MTS NEGERI 6 JOMBANG



Gambar 2.1. Gedung Mts Negeri 6 Jombang

Madrasah Tsanawiyah Negeri Jogoroto Jombang didirikan pada tahun 1991 oleh KH. Masduqi. MtsN 6 Jogoroto Jombang merupakan Madrasah swasta yang didirikan oleh Yayasan Darussalam dengan bantuan masyarakat sekitar. MtsN 6 Jogoroto Jombang terletak di Dusun Semanding Desa Sumbermulyo, Jogoroto Jombang.

Di antara ataupun Madrasah di Yayasan Darussalam yaitu :

1. Roudhotul Athfal (RA)
2. Madrasah Ibtidaiyah (MI)

3. Madrasah Tsanawiyah negeri (MTsN) Jogoroto.
4. Madrasah Aliyah (MA) Darussalam, yang kemudian berganti menjadi Sekolah Menengah umum (SMU) Budi Utomo.

Pada tahun 2003 Drs. Badjuri ditunjuk menjadi Kepala Madrasah oleh Departemen agama. Pada tahun 2009 kepemimpinannya diambil alih Drs. Soedjari, M.Pd sedangkan pada tahun 2013 terjadi pergantian kepala madrasah yang di gantikan oleh Dra. Zulaihah, kemudian pada tahun 2014 madrasah dipimpin oleh Drs. Ichwan Setelah itu, terjadi kekosongan jabatan kepala selama kurang lebih 6 bulan dan di isi oleh Pelaksana Tetap. Baru pada bulan Maret 2017 diangkat Kepala Madrasah baru yaitu Hj. Umi Mahmudah, M.Ed dan sekarang digantikan oleh Drs, hmadi, M,Sy.

2.3 Visi, Misi, dan Tujuan

Adapun visi, misi dan tujuan madrasah Mtsn 6 Jombang yaitu:

A. Visi

Religius, Berprestasi, Kompetitif, Peduli Lingkungan serta Ramah Anak.

B. Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan menengah dalam nuansa keislaman yang tercermin dalam kehidupan sehari-hari dan membiasakan warga madrasah melakukan 5-S (Senyum, Salam, Sapa, Santun dan Sodaqoh).
2. Melakukan berbagai kegiatan berperilaku hidup Bersih, Sehat, Rindang, Indah (berseri) dalam kehidupan sehari-hari dengan sarana prasarana yang ramah lingkungan dan ramah anak.
3. Melaksanakan Pembinaan kegiatan ekstrakurikuler di bidang akademik (Olimpiade, Karya Ilmiah Remaja,



BTQ dan non akademik (pramuka, paskibra, PMR, Qosidah/Al Banjari, bola voli, marching band).

4. Pengiriman delegasi Lomba di bidang akademik maupun non akademik di dalam maupun di luar madrasah.
5. Melaksanakan pembelajaran berbasis IT
6. Mengembangkan jiwa wirausaha kepada warga madrasah.
7. Mengolah dan memanfaatkan limbah dengan cara composing dan kegiatan 3- R(reuse, reduce, and recycle).
8. Memberi layanan pendidikan bagi semua peserta didik tanpa deskriminasi, tanpa kekerasan, dan tanpa perbedaan.

C. Tujuan

1. Siswa semakin tinggi pada melaksanakan shalat dhuha bersama serta dhuhur berjama'ah serta perilaku karakter positif serta akhlakul karimah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Peserta didik bebas buta huruf Al-qur'an.
3. Siswa mampu mencapai serta mempertahankan kejuaraan bidang akademik dan non akademik.
4. Peserta didik membagikan perilaku disiplin dan taat tata tertib.
5. Tersedianya SOP (standar Operasional prosedur) pada seluruh bidang.
6. Terwujudnya lingkungan sekolah yang islami dan kondusif untuk belajar
7. Tersedianya sistem pengembangan pembelajaran berbasis teknologi dengan pendekatan Kontekstual/PAIKEM (Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan).
8. Tersedianya sarana prasarana yg memadai serta ramah lingkungan Terwujudnya Madrasah Adiwiyata serta Ramah Anak..



2.4 Sejarah Simpatika

Pada tanggal 25 September 2015 situs SIMPATIKA resmi digunakan di madrasah di bawah naungan Kementerian Agama (Kemenag) Republik Indonesia yang ditandai dengan penerbitan surat edaran Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Nomor : DJ.I/PP.00.6/3541/2015 perihal Penggunaan Sistem Pendataan Pendidik serta Tenaga Kependidikan pada binaan Direktorat Pendidikan Madrasah. Beberapa hal penting terkait dengan Penggunaan Sistem Pendataan Pendidik dan Tenaga Kependidikan binaan Direktorat Pendidikan Madrasah :

1. Direktorat Pendidikan Madrasah akan memakai SIMPATIKA (Sistem gosip serta Manajemen Pendidik dan tenaga Kependidikan di Kementerian kepercayaan) berbasis di aplikasi SIAP Online untuk pendataan semua PTK di binaan Direktorat Pendidikan Madrasah. Simpatika dapat diakses melalui <http://simpatika.kemenag.go.id/>
2. Menginstruksikan kepada semua PTK di daerah binaan buat melaksanakan keaktifan dan pemutakhiran data PTK melalui program layanan SIMPATIKA. pelaksanaan keaktifan serta pemutakhiran data PTK di periode semester I Tahun Pelajaran 2015/2016 berlangsung mulai lepas 28 September 2015 hingga dengan 31 Desember 2015.
3. Proses keaktifan dilaksanakan secara mandiri dan berjenjang sesuai dengan prosedur yang berlaku di Kementerian Agama, meliputi : Ajuan keaktifan Individu, Isian Jadwal Kelas Mengajar Pendidik (Guru), Ajuan Kolektif PTK dan Cetak Kartu Digital PTK.
4. Implementasi SIMPATIKA akan diintegrasikan dengan EMIS (*Education Management Information System*) dan DAPODIK pada Ditjen Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam pelaksanaan program sertifikasi guru dan penerbitan NRG (Nomor Registrasi Guru).
5. Sistem informasi dan Manajemen Pendidik serta energi Kependidikan Kementerian kepercayaan (SIMPATIKA) pada pembayaran tunjangan profesi guru

6. Hasil pemutakhiran melalui layanan SIMPATIKA akan digunakan oleh Direktorat Pendidikan Madrasah sebagai dasar pada aplikasi ProgramProgram terkait pengembangan kualitas PTK mencakup, sertifikasi, pendidikan dan pelatihan, evaluasi kinerja pengajar serta verval nomor Registrasi pengajar(NRG).

2.4.1 Pengertian simpatika

Simpatika adalah sejenis aplikasi yang berupa pendataan yang dipakai oleh Kemenag (Kementrian Agama) dan masih berhubungan dengan pendataan guru dan kepala madrasah. Sejak 17 Agustus 2015, Kemenag mengembangkan secara mandiri layanan SIM PTK Online Berbasis SIAP Padamu Negri yang bekerja sama dengan PT. Telkom Indonesia.(kemenag 2015)

Aplikasi layanan simpatika berbasis teknologi internet(web) yaitu salah satu jenis layanan online *e-government* di Indonesia. Setiap pendidik dan tenaga kependidikan diberi akun perindividu untuk bertransaksi melalui Aplikasi simpatika. Setiap transaksi yang mereka lakukan akan diverifikasi dan divalidasi oleh pegawai kementerian agama secara online. Interaksi antara guru dan karyawan yang menjabat sebagai validator dan verifikasi dilakukan secara online tanpa bertatap muka.

Melalui layanan SIM PTK online ini, meliputi berbagai program kerja yaitu: bantuan/beasiswa PTK, tunjangan PTK, diklat PTK, sertifikasi PTK, digitalisasi portofolio PTK, Pemetaan mutu PTK, dan beragam program lainnya.

Adapun manfaat simpatika antara Lain:

1. *Real Time Online Transaction Proses*: Data langsung update sesaat setelah transaksi berlangsung.
2. *Distributed System & Database Based On Cloud Technology*: Sistem dan database dapat terdistribusi di beberapa lokasi data center yang disediakan oleh pengguna setiap sistem sesuai dengan prosedur yang ditetapkan.



3. *Rules By System*: Sistem menjamin setiap proses transaksi sesuai dengan prosedur atau aturan yang telah didefinisikan dan ditetapkan. Riwayat setiap transaksi direkam oleh sistem (*log transaction*)
4. *Self Services Technology & Paperless*: Pengguna (PTK) diberi hak akses layanan personal untuk pemutakhiran data secara lebih mandiri secara digital termasuk evaluasi diri sendiri (*self analysis & evaluation*)

Adapun Kelemahan SIMPATIKA (Temuan Irjen) Antara Lain:

1. Dokumen pengusulan Tunjangan Profesi Guru (TPG) tidak sesuai (tidak dilakukan pembuktian berkas pengusulan).
2. Tidak ada Pengendalian serta Penanggung jawab pembuktian Data
3. Penggunaan Akun tidak sesuai dengan BAS (Badan akun Standar).
4. Tidak ada verifikasi dan validasi data sebagai dasar Pembuatan SKMT (surat keterangan melaksanakan tugas), SKBK (surat keterangan beban kerja) dan SK (surat keputusan) kementerian agama.
5. Absensi guru penerima tunjangan masih dilakukan secara manual
6. Terdapat guru yang mengajar yang tidak sesuai dengan latar belakang Penndidikannya.
7. Terdapat kasus cuti namun masih menerima tunjangan

2.4.2 Landasan Aturan Aplikasi SIMPATIKA

Adapun landasan aturan aplikasi SIMPATIKA yaitu :

1. Pada Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: Dj.I/PP.00.6/3541/2015 tanggal 25 September 2015 perihal penggunaan sistem pendataan pendidik serta tenaga kependidikan di binaan direktorat pendidikan madrasah.



2. Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: Dt.I.I/2/PP.00/288.D/2015 tanggal 15 Oktober 2015 perihal pelaksanaan keaktifan data ptk melalui simpatika.
3. Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Agama Nomor: 2940/SJ/DJ.I/DT.I/HM.00/4/2016 Tanggal 25 April 2016 tentang penggunaan simpatika di lingkungan kemenag
4. Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: Dj.I/PP.00/311/2016 tanggal 29 Januari 2016 perihal pengembangan program simpatika tahun 2016
5. Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: Dj.I/Dt.I.I/2/PP.00/211/2016 tanggal 9 Februari 2016 perihal ketentuan penerbitan NPK
6. Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: 563/DJ.I/PP.00/02/2016 tanggal 22 Februari 2016 tentang permohonan penyesuaian kebijakan mekanisme penerbitan Nomor Unik Pendidik dan Tenaga Kependidikan (NUPTK) bagi ptk kemenag
7. Surat Dirjen Pendidikan Islam Nomor: 373.A/Dj.I/Dt.I.I/2/HM.01/03/2016 tanggal 11 Maret 2016 perihal ketentuan cetak Surat Keterangan Melaksanakan Tugas (SKMT) serta Surat Keterangan Beban Kerja (SKBK) melalui program simpatika
8. Surat Direktur Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia Nomor: 263.A/Dt.I.II/2/Kp.02.3/42018 2 April 2018 perihal pemutakhiran data guru madrasah.

2.5 Analisis

Analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (karangan, perbuatan dan sebagainya) untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya (sebab musabab, duduk perkara dan sebagainya). (Suharso dan Ana Retnoningsih, 2005)



Sedangkan Menurut Mudjiati dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer (2002), analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa (perbuatan, karangan dan sebagainya) untuk mendapatkan fakta yang tepat (asal usul, sebab, penyebab, sebenarnya, dan sebagainya).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Departemen Pendidikan Nasional (2005), analisis adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya.

Dari beberapa pengertian diatas yang telah dikemukakan para ahli dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan penyelidikan terhadap suatu peristiwa dengan tujuan untuk mendapatkan fakta yang sebenarnya.

2.6 Pengertian Aplikasi

Menurut Kadir (2008:3) program aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain. Aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan atau sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Aplikasi software yang dirancang untuk penggunaan praktisi khusus, klasifikasi luas ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) yaitu:

- a) Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b) Aplikasi paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sekumpulan perintah atau kode yang disusun secara sistematis untuk menjalankan suatu perintah yang diberikan oleh manusia melalui komponen komputer yang



digunakan oleh manusia dalam menjalankan program aplikasi, dengan demikian bisa membantu manusia untuk memberikan solusi dari apa yang diinginkan.

2.7 SPSS

SPSS pertama kali di buat tahun 1968 oleh tiga orang mahasiswa dari *Stanford university*. SPSS merupakan *statistical Package for The Social Sciences* sebab program ini awalnya di gunakan untuk meneliti ilmu social, tetapi seiring perkembangannya SPSS semakin luas untuk berbagai bidang ilmu seperti bisnis, industry, ekonomi, pertanian, psikologi dan lain-lain hingga sekarang menjadi *Statistical and Service Solution*.

Priyatno (2009:1), SPSS yaitu program olah data statistic yang banyak pemakainya di seluruh dunia serta digunakan oleh para peneliti untuk berbagai keperluan seperti riset pasar, untuk menyelesaikan tugas penelitian seperti skripsi, tesis, disertasi dan lain-lain.

Sawono (2013:1), hal-hal yang baru dalam SPSS adalah:

1. Pemodelan simulasi menggunakan model - model yang lebih baik dan mengevaluai resiko waktu saat memasukan (data) tidak permanen.
2. Teknik-teknik khusus untuk meningkatkan efektivitas serta kinerja prosedur yang ada.
3. Perbaikan minor seperti penggabungan file yang lebih baik dan cepat, penempatan data yang lebih besar, perbaikan tampilan serta fungsi data editor dan pivot table
4. Integrasi yang canggih dengan teknologi dan alat lain sehingga memudahkan megakses data dengan program pemrograman lain.



2.8 Pengertian Penerimaan Pengguna

Penerimaan pengguna yaitu keinginan pengguna untuk memanfaatkan teknologi yang dibuat untuk membantu pekerjaan serta dipandang menjadi faktor internal yang menentukan sukses atau tidaknya penggunaan teknologi (Nasir, 2013).

Teo (2011) mengemukakan bahwa *User acceptance* diartikan sebagai "*as a user's willingness to employ technology for the tasks it is designed to support.*" Artinya bahwa penerimaan teknologi diartikan kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi dalam mendukung tugas yang dirancang.

Menurut Davis dalam (Putra, 2018), penerimaan suatu sistem tergantung dua faktor yaitu jika orang berpikir bahwa aplikasi membantu untuk melakukan pekerjaan dengan baik serta cenderung menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi tersebut. Kemudahan pengguna sistem atau aplikasi juga penting bagi seseorang unytuk memakai sistem tersebut.

2.9 Metode yang berkaitan dengan Penerimaan atau Kepuasan Pengguna

Metode yang berkaitan dengan model penerimaan pengguna sebagai berikut:

2.9.1 Service Quality (Servqual).

Metode Service Quality dikembangkan oleh Zeithaml menggunakan pendekatan user-based approach yang mengukur kualitas jasa secara kuantitatif dan mengandung dimensi-dimensi 17 kualitas jasa, yaitu tangible, reability, responsiveness, assurance dan emphaty. Dimensi-dimensi yang terkandung dalam service quality ini diantaranya, performa (*performance*), keistimewaan (*features*), keandalan (*reliability*), konformasi (*conformance*), Daya Tahan



(*durability*), kemampuan pelayanan (*service ability*), estetika (*aesthetics*), dan kualitas yang persepsikan (*perceived quality*).

2.9.2 Model *unified theory of acceptance and use of technology* (*UTAUT*)

Model UTAUT merupakan model penerimaan teknologi yang dikembangkan oleh Vankatesh, et al. (2003) dengan mengkombinasikan delapan model penerimaan teknologi lainnya yaitu TRA, TAM, TPB, kombinasi TAM dan TPB, SCT, DTPU dan MPCU (Jogiyanto, 2008 dikutip oleh Helyawati, 2013). Pada model UTAUT terdapat empat konstruk atau variabel yaitu Ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), Ekspektasi usaha (*Effort Expectancy*), Pengaruh sosial (*social influence*), Kondisi fasilitas (*facilitating condition*). Selain keempat variabel tersebut, terdapat empat mediator lainnya yang berfungsi sebagai mediator yang memperkuat pengaruh keempat variabel utama terhadap penerimaan maupun penggunaan teknologi. Keempat mediator tersebut adalah jenis kelamin, umur, pengalaman, dan kesukarelaaan .

2.9.3 Technology Acceptance Model (TAM)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan Model penerimaan teknologi (*Technology Acceptance Model* atau TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan di gunakan oleh pemakai. TAM merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action Model* (*TRA*) yang secara khusus telah disesuaikan dengan model penerimaan sistem informasi oleh pengguna/user (Davis et al,1989). Adapun tujuan utama TAM yaitu untuk memberikan penjelasan faktor yang menentukan penerimaan Teknologi Informasi secara umum, dan mampu menjelaskan sikap user dalam jangkauan yang sangat luas mencakup



populasi dari end user terhadap teknologi komputerisasi dan manfaatnya. TAM menganggap bahwa 2 keyakinan individual, yaitu persepsi manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived easy of use*) adalah pengaruh utama untuk perilaku penerimaan teknologi.

Menurut Davis, Bagozzi, dan Warshaw (1989) menyatakan bahwa kinerja seseorang mengenai perilaku tertentu ditentukan oleh tujuan untuk menjalankan perilaku, dan tujuan tersebut ditentukan oleh sikap dan norma subyektif. Reaksi dan persepsi pengguna Teknologi Informasi akan mempengaruhi sikapnya dalam penerimaan terhadap teknologi tersebut. Salah satu faktor yang dapat mempengaruhinya adalah persepsi pengguna terhadap kemanfaatan dan kemudahan penggunaan Teknologi Informasi sebagai suatu tindakan yang beralasan dalam konteks pengguna teknologi, sehingga alasan seseorang dalam melihat manfaat dan kemudahan penggunaan Teknologi Informasi menjadikan tindakan atau perilaku orang tersebut sebagai tolok ukur dalam penerimaan sebuah teknologi.

Menurut Mazhar (2006) TAM menunjukkan kegunaan dan kemudahan penggunaan akan mempengaruhi niat individu dalam menggunakan teknologi informasi, dengan determinan attitudinal, dipisahkan masing-masing menjadi perilaku pemakaian dengan dua perangkat variabel persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) yang diterapkan pada berbagai konteks penerimaan teknologi komputer.

Jogiyanto (2007:134) Teori *Technology Acceptance Model* (TAM) memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. TAM merupakan model perilaku (*behavior*) yang bermanfaat untuk menjawab pertanyaan mengapa banyak sistem teknologi informasi yang gagal diterapkan karena pemakai tidak mempunyai minat untuk menggunakannya.
2. TAM dibangun dasar teori yang kuat.





3. TAM telah diuji dengan banyak penelitian dan hasilnya sebagian besar mendukung dan menyimpulkan bahwa TAM merupakan model yang baik.
4. TAM merupakan model yang persimoni (*parsimonius*) yaitu model yang sederhana namun *vailid*.

TAM juga mempunyai beberapa Kekurangan yaitu sebagai berikut Jogiyanto, 2007:135-136 :

1. TAM hanya memberikan informasi atau hasil yang sangat umum saja tentang niat dan perilaku pemakaian sistem dalam menerima sistem teknologi informasi.
2. Perilaku pemakai sistem teknologi informasi di TAM tidak dikontrol dengan perilaku *behavior control* yang membatasi niat perilaku seseorang.
3. Perilaku *behavior* yang diukur di TAM seharusnya adalah pemakai atau penggunaan teknologi sesungguhnya *actual usage*.
4. Penelitian-penelitian TAM umumnya hanya menggunakan sebuah sistem informasi saja.
5. Beberapa penelitian TAM menggunakan subyek mahasiswa.
6. Penelitian-penelitian TAM kebanyakan hanya menggunakan subyek tunggal sejenis saja, misalnya hanya menggunakan sebuah organisasi saja.
7. Penelitian-penelitian ini umumnya adalah penelitian *cross sectional* yang hanya melibatkan waktu satu periode tetapi dengan banyak sampel individu.

Berikut adalah Perbandingan dari sisi variable dan fungsi antara metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dan UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) yaitu :

Tabel 2. 2. Tabel Perbandingan TAM dan UTAUT

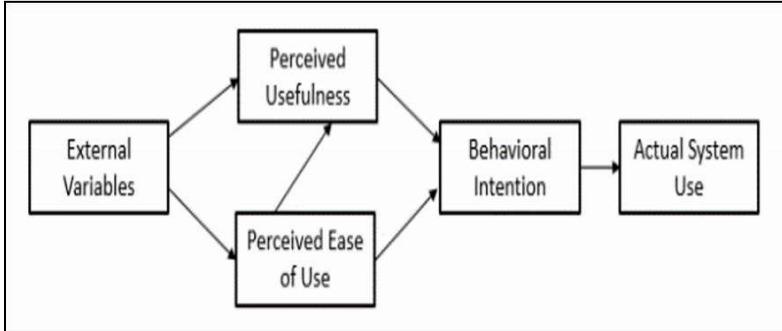
PERBANDINGAN	
Model TAM	Model UTAUT

Metode TAM digunakan untuk menjelaskan perilaku pengguna sistem informasi atau teknologi	Metode UTAUT paling banyak digunakan untuk pengukuran kesuksesan penerapan sistem informasi yang berkaitan dengan akademik
<p>Konstruk utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemudahan penggunaan persepsian (<i>perceived ease of use</i>) 2. Persepsi kegunaan (<i>perceived usefulness</i>) 3. Sikap terhadap penggunaan (<i>Attitude toward using</i>) 4. Minat untuk menggunakan (<i>Behavioral intention to use</i>) 5. Penggunaan teknologi sesungguhnya (<i>actual technology use</i>), Davis (1989) 	<p>Konstruk utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekspektasi kinerja (<i>performance expectancy</i>) 2. Ekspektasi usaha (<i>effort expectancy</i>) 3. Pengaruh social (<i>social influence</i>) 4. Kondisi fasilitas (<i>facilitating condition</i>) 5. Penggunaan teknologi sesungguhnya (<i>actual system usage</i>)

2.9.4 Indikator TAM

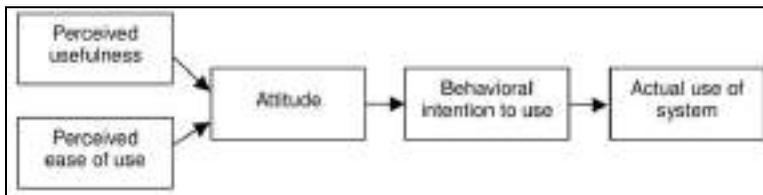
Technology Acceptance Model (TAM) atau disebut dengan Model Penerimaan Teknologi yang digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi (HM, 2008). Berikut merupakan hubungan antar variable TAM yang dikembangkan oleh Venkatesh & Davis pada tahun 1996 (D.Davis & Venkatesh, 1996).





Gambar 2.2. Technology Acceptance Model (TAM) Sumber D.Davis & Venkatesh, 1996

Adapun dalam penelitian peneliti menggunakan variabel berikut :



Gambar 2.3. Variabel TAM

Berdasarkan gambar diatas pada penelitian ini menggunakan 5 konstruk utama TAM, yaitu: *Perceived ease of use* (kemudahan penggunaan), *Perceived usefulness* (kegunaan), *Attitude toward using technology* (sikap), *Behavioral intention to use* (intensi), dan *Actual technology use* (penggunaan teknologi sesungguhnya). Adapun Penjelasan dari masing-masing konstruk yaitu :

1. Persepsi kemudahan pengguna (*Perceived ease of use*)

Kemudahan penggunaan (*Perceived ease of use*). didefinisikan sejauh mana orang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Davis, 1985: 25). Konstruk ini memengaruhi konstruk kegunaan, sikap, intensi serta penggunaan teknologi sesungguhnya. Tetapi yang paling

signifikan adalah pengaruh ke konstruk kegunaan, sementara terhadap konstruk lain pengaruhnya tidak signifikan (Jogiyanto, 2008: 115).

Pada penelitian ini indikator persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan :

- a) Mudah dipelajari
- b) Mudah digunakan
- c) Fleksibel
- d) Kemudahan untuk mencapai tujuan
- e) Kemudahan instalasi

Untuk variabel kemudahan penggunaan, **Igbaria (1997)** telah menguji dalam studinya apakah penerimaan penggunaan mikro komputer dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan yang diharapkan oleh pemakai atau karena tekanan sosial. Temuan studi Igbaria (1997) membuktikan bahwa Teknologi Informasi digunakan bukan mutlak karena adanya tekanan sosial, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan Teknologi Informasi bukan karena adanya unsur tekanan tetapi karena memang mudah digunakan.

2. Persepsi kegunaan (*Perceived usefulness*)

Davis F.D (1989) mendefinisikan kemanfaatan (*usefulness*) yaitu: "The degree to which a person believes that using particular system would enhance his or her job performance". Hal tersebut dapat diartikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa penggunaan suatu sistem tertentu akan dapat meningkatkan prestasi kerja orang tersebut.

Pada penelitian ini terdapat indicator pada persepsi kegunaan :

- a) Meningkatkan produktivitas
- b) Meningkatkan efektivitas dan kualitas
- c) Kelengkapan fitur
- d) Membuat pekerjaan lebih cepat



Kemanfaatan penggunaan Teknologi Informasi dapat diketahui dari kepercayaan pemakai Teknologi Informasi dalam memutuskan penerimaan Teknologi Informasi, dengan satu kepercayaan bahwa penggunaan Teknologi Informasi tersebut memberikan kontribusi positif bagi pemakainya. Seseorang mempercayai dan merasakan dengan menggunakan komputer sangat membantu dan mempertinggi prestasi kerja yang akan dicapainya atau dengan kata lain orang tersebut mempercayai penggunaan Teknologi Informasi telah memberikan manfaat terhadap pekerjaan dan pencapaian prestasi kerjanya.

3. Sikap terhadap penggunaan (*Attitude toward using*)

Sikap (*Attitude toward using*) didefinisikan suatu perasaan positif atau negatif dari seseorang jika wajib melakukan perilaku yang akan dipengaruhi (Davis dkk, 1989 dalam Jogiyanto, 2008: 116. Jogiyanto (2008: 116) menyatakan bahwa dalam penelitian-penelitian yang telah dilakukan, bahwa sikap memiliki pengaruh positif di intensi, namun sebagian yang lain juga menunjukkan bahwa sikap tidak ada pengaruh signifikan ke intensi.

Pada penelitian ini terdapat indicator persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan :

- a) Saya senang menggunakan simpatika
- b) Penggunaan simpatika tidak membosankan
- c) Saya menikmati saat menggunakan simpatika

4. Minat untuk menggunakan (*Behavioral intention to use*)

Behavioral Intention to Use (kecenderungan untuk tetap menggunakan) adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut.

Pada penelitian ini terdapat indicator minat untuk menggunakan yaitu :

- a) Penambahan software pendukung.



- b) Rencana untuk tetap menggunakan di masa datang
- c) Motivasi tetap menggunakan.
- d) Keinginan memotivasi pengguna teknologi lain.

5. Penggunaan sesungguhnya (*Actual use*)

Penggunaan sistem sesungguhnya diartikan sebagai keadaan nyata atas penggunaan dari suatu sistem. Penelitian yang dilakukan oleh Igbaria et al (1995), menyatakan bahwa penggunaan nyata dari sistem dapat menggunakan dua indicator yaitu :

- a) Penggunaan Untuk Kebutuhan Ril
- b) Kepuasan penggunaan

Adapun pernyataan-pernyataan yang terkait dengan indikator tersebut penulis merujuk pada penelitian terdahulu yang berjudul “**Analisa Tingkat Penerimaan Aplikasi Scratch Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)***” Berikut indicator dan pernyataanya yaitu :

Tabel 2. 3. indikator dan pernyataan kuisioner (sumber Goldie Gunadi & Sudaryana, 2020)

Variabel	Indikator	Pernyataan
Persepsi Kemudahan Penggunaan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah dipelajari 2. Mudah digunakan 3. Fleksibel 4. Kemudahan mencapai tujuan 5. Kemudahan instalasi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah bagi saya memahami menu pada SCRATCH 2. Mudah bagi saya mempelajari fitur pada SCRATCH 3. Mudah bagi saya mencari referensi yang diperlukan sehubungan pada penggunaan SCRATCH 4. Menurut saya SCRATCH menyediakan panduan yang lengkap 5. Menurut saya SCRATCH memiliki fitur yang mudah digunakan 6. SCRATCH bisa digunakan di berbagai perangkat yang berbeda platform 7. Proses instalasi SCRATCH mudah dilakukan 8. Menurut saya SCRATCH memiliki antarmuka yang user-friendly



Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatkan produktivitas 2. Meningkatkan efektivitas dan kualitas 3. Kelengkapan fitur 4. Membuat pekerjaan lebih cepat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan menggunakan SCRATCH saya menjadi lebih produktif 2. Dengan menggunakan SCRATCH saya dapat membuat media pembelajaran yang lebih berkualitas 3. SCRATCH memiliki fitur yang lengkap untuk pembuatan media pembelajaran 4. Dengan menggunakan SCRATCH membantu saya meningkatkan kualitas pekerjaan
Sikap terhadap penggunaan (<i>attitude toward using</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sikap senang menggunakan 2. Sikap nyaman menggunakan 3. Sikap Menikmati penggunaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya senang menggunakan SCRATCH 2. Saya nyaman menggunakan SCRATCH 3. Saya menikmati menggunakan SCRATCH
Intensi Penggunaan (<i>Behavioral intention to Use</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keinginan menggunakan 2. Rencana untuk tetap menggunakan di masa datang 3. Mengajak pihak lain untuk menggunakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya ingin selalu menggunakan SCRATCH setiap membuat media pembelajaran 2. Saya berencana untuk tetap menggunakan SCRATCH di masa yang akan datang 3. Saya memperkenalkan SCRATCH kepada orang lain serta rekan kerja saya 4. Saya menyarankan orang lain serta rekan kerja agar menggunakan SCRATCH 5. Saya mengajarkan SCRATCH pada orang lain serta rekan kerja saya
Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (<i>Actual Technology Use</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan untuk kebutuhan ril 2. Kepuasan penggunaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menggunakan SCRATCH sehubungan menggunakan profesi pekerjaan saya 2. Saya merasa puas memakai SCRATCH untuk mendukung pekerjaan saya 3. Saya lebih menyukai SCRATCH

		dibandingkan perangkat lunak sejenisnya yang biasa saya gunakan
--	--	---

2.10 Hipotesis Penelitian

H1 : Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use*) berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) pada penggunaan software simpatika.

H2 : Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) pada penggunaan software simpatika.

H3 : Sikap Menggunakan (*Attitude Toward Using*) berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) pada penggunaan software simpatika.

H4 : Minat Perilaku Menggunakan (*Behavior Intention To Use*) berpengaruh terhadap Penggunaan Sesungguhnya (*Actual Use*) pada penggunaan software simpatika.