

TUGAS AKHIR

**ANALISIS PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI
ANDROID SOBAT WARUNG TERHADAP
PENERIMAAN APLIKASI MENGGUNAKAN
*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL***



RELANOV ADI NUGRAHA

19106083

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO**

2023

TUGAS AKHIR
ANALISIS PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI
ANDROID SOBAT WARUNG TERHADAP
PENERIMAAN APLIKASI MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL

ANALYSIS OF ANDROID APPLICATION USERS'
PERCEPTION OF SOBAT WARUNG APP
ACCEPTANCE USING TECHNOLOGY ACCEPTANCE
MODEL

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik



RELANOV ADI NUGRAHA

19106083

PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INDUSTRI
FAKULTAS REKAYASA INDUSTRI DAN DESAIN
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO

2023

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

**ANALISIS PERSEPSI PENGGUNA APLIKASI
ANDROID SOBAT WARUNG TERHADAP
PENERIMAAN APLIKASI MENGGUNAKAN
TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**RELANOV ADI NUGRAHA
19106083**

Laporan Tugas Akhir telah disetujui pada tanggal
14 AGUSTUS 2023

Pembimbing I,



(Ade Yanyan Ramdhani, S.T., M.T.)
NIDN. 0622019601

Penguji I,



(Aiza Yudha Pratama, S.T., M.Sc.)
NIDN. 0613709401

Pembimbing II,



(Ridho Ananda, S.Pd., M.Si.)
NIDN. 0626049003

Penguji II,



(Maliana Puspa Arum, S.E., M.M.)
NIDN. 0627099301

Ketua Program Studi S1 Teknik Industri



(Aswan Munang S.T., M.T.)
NIDN. 0603048702

Mengetahui,
Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain



(Muhammad Fajar Sidig, S.T., M.T.)
NIDN. 0619029102

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Relanov Adi Nugraha

NIM : 19106083

Program Studi : SI Teknik Industri

Menyatakan bahwa tugas akhir dengan judul berikut:

Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Android Sobat Warung Terhadap Penerimaan Aplikasi Menggunakan *Technology Acceptance Model*

Dosen Pembimbing Utama : Ade Yanyan Ramdhani, S.T.,M.T.

Dosen Pembimbing Pendamping : Ridho Ananda, S.Pd., M.Si.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggungjawab Saya, bukan tanggungjawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto,


Relanov Adi Nugraha

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta HidayahNya, sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis Persepsi Pengguna Aplikasi Android Sobat Warung Terhadap Penerimaan Aplikasi Menggunakan *Technology Acceptance Model***” dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Teknik pada Program Studi Teknik Industri Fakultas Rekayasa Industri dan Desain Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan tugas akhir ini, penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan serta kelancaran, dan kepada Rasulullah SAW yang menjadi tauladan.
2. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Sumardi S.Pd M.Pd dan Ibu Opiyah yang selalu memberikan doa serta dukungan agar tetap semangat dalam menjalankan semua kegiatan yang dilakukan oleh penulis. Terima kasih atas segala perhatian dan mengingatkan untuk menjalankan sholat dan juga jangan telat makan sehingga penulis mampu meraih apa yang diinginkan.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Muhammad Fajar Sidiq, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Rekayasa Industri dan Desain.
5. Bapak Aswan Munang, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Teknik Industri Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Bapak Ade Yanyan Ramdhani, S.T.,M.T. selaku dosen pembimbing utama yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan

arahan, membimbing dengan baik dan penuh kesabaran dalam proses penyusunan tugas akhir ini.

7. Bapak Ridho Ananda, S.Pd., M.Si. selaku dosen pembimbing pendamping yang telah membimbing dan memberikan segala masukan selama proses penyusunan tugas akhir.
8. Teman-teman Teknik Industri Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan berupa semangat dan menjadi tempat untuk berdiskusi saat penulis mengalami kebingungan.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan tugas akhir yang penulis tidak dapat sebutkan satu persatu.
10. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri karena sudah mau bekerja keras dan pantang menyerah hingga saat ini. Tidak mudah untuk mencapai titik ini tapi semua bisa dilewati berkat kesabaran serta usaha yang selama ini dilakukan oleh penulis.

Sebagai manusia biasa penulis hanya dapat berucap terima kasih serta menyadari jika penyusunan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, penulis bersedia menerima kritikan dan saran yang membangun untuk perbaikan demi kesempurnaan tugas akhir ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Purwokerto, 14 Agustus 2023

Penyusun,

Relanov Adi Nugraha

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DALAM.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR ISTILAH	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori	18
2.2.1 <i>Technology Acceptance Model</i>	18
2.2.2 Persepsi Pengguna.....	19
2.2.3 Evaluasi Dan Analisa	19
2.2.4 Aplikasi Sobat Warung	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Objek dan Subjek Penelitian.....	25
3.2 Alur Penelitian	25

3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.3.1	Alat dan Bahan.....	26
3.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	26
3.4	Teknik Analisis Data	27
3.4.1	Uji Kelayakan Data.....	27
3.4.2	Uji <i>Technology Acceptance Model</i> (TAM).....	29
3.4.3	Analisis Regresi Linear Berganda.....	32
3.4.4	Uji hipotesis	33
3.5	Jadwal Kegiatan.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Hasil Penelitian.....	36
4.1.1	Demografi	36
4.1.2	Hasil Kuesioner.....	41
4.1.3	Hasil Uji Validitas dan Uji realibilitas.....	43
4.1.4	Hasil Uji Normalitas	45
4.1.5	Uji Multikolinieritas.....	45
4.1.6	Hasil Uji Heteroskedastisitas	46
4.1.7	Uji Signifikasi Variabel Secara Individu (Uji T).....	47
4.1.8	Uji Simultan.....	48
4.1.9	Koefisien Determinasi.....	50
4.1.10	Persamaan Regresi	50
4.2	Pembahasan	51
4.2.1	Pengaruh Kemudahan terhadap Niat untuk menggunakan	52
4.2.2	Pengaruh Kemanfaatan terhadap Niat untuk menggunakan	52
4.2.3	Pengaruh Sikap terhadap Niat untuk menggunakan	52
4.2.4	Pengaruh Penggunaan terhadap Niat menggunakan	53
4.2.5	Usulan perbaikan dari sisi Kemudahan.....	53
4.2.6	Usulan perbaikan dari sisi Kemanfaatan.....	57
4.2.7	Usulan perbaikan dari sisi Sikap dalam menggunakan.....	59
4.2.8	Usulan perbaikan dari sisi Penggunaan secara aktual.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		64

5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	65
	DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
	Lampiran	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Literatur <i>Review</i>	11
Tabel 3.1 Tabel Skala <i>Likert</i>	27
Tabel 3.2 Tabel Jadwal Kegiatan.....	35
Tabel 4.1 Tabel Sebaran Warung.....	37
Tabel 4.2 Tabel Usia Penjaga/Pemilik.....	37
Tabel 4.3 Tabel Pertanyaan Kuesioner	39
Tabel 4.4 Tabel Total Skor, Persentase, Dan Rata-Rata.....	41
Tabel 4.5 Tabel Saran Dari Pengguna.....	43
Tabel 4.6 Tabel Hasil Uji Validitas.....	44
Tabel 4.7 Tabel Hasil Uji Realibilitas.....	44
Tabel 4.8 Tabel Hasil Uji Multikolinearitas.....	46
Tabel 4.9 Tabel Hasil Uji T.....	48
Tabel 4.10 Tabel Hasil Uji F.....	49
Tabel 4.11 Tabel Hasil Koefisien Determinasi.....	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Beranda Aplikasi Sobat Warung.....	21
Gambar 2.2. Pada Saat Akan Membeli Produk.....	21
Gambar 2.3 Pada Saat Menambahkan Ke Dalam Keranjang.....	22
Gambar 2.4 Gambar Pada Saat Menekan Bayar Sekarang.....	23
Gambar 2.5. Gambar Saat Pesanan Sedang Diproses.....	23
Gambar 2.6 Gambar Daftar Transaksi.....	24
Gambar 3.1 Gambar <i>Flowchart</i> Penelitian.....	25
Gambar 3.2 Gambar Konstruk TAM.....	31
Gambar 4.1 Gambar Hasil Uji Normalitas.....	45
Gambar 4.2 Gambar Hasil Uji Heterokedatitas.....	47
Gambar 4.3 Tampilan Sebelum Ada Fitur Chat.....	54
Gambar 4.4 Tampilan Setelah Menambahkan Fitur Chat.....	55
Gambar 4.5 Tampilan Setelah Menekan Fitur Chat.....	55
Gambar 4.6 Tampilan Beranda Setelah Penambahan Fitur Chat.....	56
Gambar 4.7 Tampilan Setelah Menekan Fitur Chat Pada Beranda.....	56
Gambar 4.8 Tampilan Sebelum Ada Ulasan Dan Komentar.....	58
Gambar 4.9 Tampilan Setelah Ada Ulasan Dan Komentar.....	58
Gambar 4.10 Tampilan Setelah Ada Notifikasi Dari Apliaksi Sobat Warung.....	60
Gambar 4.11 Tampilan Setelah Menekan Notifikasi.....	60
Gambar 4.12 Tampilan Beranda Sebelum Adanya Promosi Produk Baru.....	62
Gambar 4.13 Tampilan Beranda Setelah Adanya Promosi.....	62
Gambar 4.14 Tampilan Beranda Ketika Ada Produk Yang Akan Rilis.....	63

DAFTAR ISTILAH

<i>Perceived ease of use</i>	: Persepsi Kemudahan
<i>Perceived usefulness</i>	: Persepsi Kemanfaatan
<i>Attitude towards using</i>	: Sikap terhadap Penggunaan
<i>Behavior intention to use</i>	: Niat Perilaku Penggunaan
<i>Aktual system usage</i>	: Penggunaan Sistem Aktua
<i>UI (User Interface)</i>	: Elemen visual pada aplikasi atau situs web
<i>UX (User Experience)</i>	: Keseluruhan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi atau situs web

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi	74
Lampiran 2. Kuesioner	75