

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian ini melakukan peninjauan terhadap penelitian sebelumnya untuk mendapatkan tinjauan yang mendalam tentang penelitian yang dilakukan. Berikut adalah penelitian sebelumnya terkait “Analisis Kepuasan Pengguna Menggunakan TAM dan EUCS untuk Aplikasi SinegesJuara di SMAN 1 Gegesik”.

Tabel 2. 1 Penelitian terdahulu

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
1.	Analisis Penerimaan Pengguna Dapodik Sekolah Dasar Kecamatan Tampan Menggunakan Model TAM dan EUCS [13]	Penelitian sebelumnya telah menggunakan model TAM dan EUCS untuk mengidentifikasi penerimaan pengguna dan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penelitian ini juga menerapkan pendekatan yang	Pada penelitian ini, meneliti Dapodik sekolah dasar di kecamatan Tampan. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan terhadap aplikasi absensi siswa yaitu SinegesJuara.	Kurangnya penjelasan terhadap variabel yang digunakan dan memusatkan pada persoalan penerimaan (<i>acceptance</i>) user pada suatu sistem.	Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi penerimaan pengguna pada sistem Dapodik dan memahami faktor-faktor yang memengaruhinya.	Hasil penelitian ini memperlihatkan bawasanya persepsi kegunaan, sikap, konten, dan persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap penerimaan pengguna terhadap sistem Dapodik. Namun, akurasi, format, kemudahan, dan

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		serupa untuk menganalisis kepuasan pengguna.				ketepatan waktu tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap penerimaan pengguna.
2.	Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Dana Menggunakan Metode TAM dan EUCS[14]	Penelitian sebelumnya menggunakan model TAM dan EUCS untuk peningkatan pelayanan dari aplikasi. Menggabungkan dua metode sama halnya dengan penelitian yang akan dilakukan.	Pada penelitian sebelumnya, meneliti layanan sistem pembayaran yaitu aplikasi Dana. Sementara yang akan dilakukan, yaitu meneliti aplikasi absensi siwa yaitu SinegesJuara.	Penelitian sebelumnya hanya menggunakan 9 variabel saja.	Penelitian sebelumnya bertujuan untuk mengidentifikasi variabel yang mempengaruhi hasil dan yang tidak. Diharapkan dapat menggabungkan metode TAM dan EUCS untuk mengetahui kepuasan pengguna.	Hasil yang diperoleh melalui analisis SEM adalah tergolong baik dengan nilai korelasi <i>R-Square</i> sebesar 75,2% untuk variabel kepuasan pengguna.
3.	Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode TAM dan EUCS[15]	Penelitian sebelumnya menggunakan model TAM dan EUCS untuk menganalisis kepuasan pengguna pada sebuah aplikasi, sama seperti model penelitian yang akan lakukan.	Penelitian ini membahas sebuah aplikasi e-commerce yaitu Traveloka, sedangkan yang akan dilakukan membahas aplikasi absensi yaitu SinegesJuara.	Kurangnya penjelasan pada bagian variabel yang digunakan	Penelitian sebelumnya bertujuan mengevaluasi kepuasan pengguna saat menggunakan aplikasi Traveloka, dilakukan pengukuran.	Berlandaskan hasil penelitian ini, dari 10 pengujian hipotesis yang dilangsungkan, 80% menyimpulkan Traveloka berhasil memuaskan penggunaannya. Namun, sisanya sebesar 20%

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						menyarankan bahwa pihak pengelola harus memperhatikan faktor tampilan dan waktu respons aplikasi agar dapat meningkatkan kepuasan pengguna.
4.	Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Flip.id Menggunakan Metode <i>Technologi Acceptance Model</i> (TAM) dan <i>End User Satisfaction</i> (EUCS) [12]	Penelitian sebelumnya menggunakan model TAM dan EUCS untuk melakukan pengukuran terhadap kepuasan pengguna aplikasi Flip.id serta mengidentifikasi sudut pandang penyajian yang harus memajukan dan mempertahankan kinerjanya dalam aplikasi tersebut. sama halnya dengan model yang akan dilakukan.	Penelitian sebelumnya membahas analisis kepuasan pengguna terhadap sebuah aplikasi transaksi keuangan yaitu Flip.id, sedangkan yang akan dilakukan membahas aplikasi absensi yaitu SinegesJuara.	Kurang jelasnya penjelasan terkait model TAM dan perhitungannya. <i>Tools</i> yang digunakan tidak dicantumkan.	Penelitian sebelumnya bertujuan mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap flip.id memanfaatkan model TAM dan EUCS	Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beberapa aspek pelayanan yang memerlukan peningkatan kinerja, antara lain kemudahan penggunaan, respons aplikasi yang sesuai, bentuk yang sesuai, dan kemahiran respons aplikasi. Di sisi lain, aspek kelengkapan informasi, kebermanfaatan informasi dalam memfasilitasi transfer antar rekening, kemudahan

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
						<p>penggunaan aplikasi, aplikasi pengguna yang ramah, dan ketepatan kegunaan tombol navigasi merupakan elemen layanan yang harus dipertahankan kinerjanya.</p>
5.	<p>Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap Penggunaan E-Learning dengan Metode TAM dan EUCS [16]</p>	<p>Penelitian sebelumnya diluncurkan metode TAM dan EUCS dengan mempertimbangkan sebagian faktor dari metode TAM, yakni Persepsi Kegunaan dan Persepsi Kemudahan Penggunaan, Sikap. Variabel dari metode EUCS yang digunakan yaitu Isi, Akurasi, Tampilan, Kemudahan, Ketepatan waktu. Menggunakan</p>	<p>Penelitian ini memiliki subjek yaitu siswa SMP kelas tujuh sampai sembilan SMP Kristen 2 Salatiga dan meneliti pada E-learning. Penelitian yang akan dilakukan terhadap SMAN 1 Gegecik yaitu aplikasi SinegesJuara.</p>	<p>Penelitian sebelumnya tidak membahas dari segi eksternal seperti <i>gender, experience</i> dari faktor-faktor eksternal yang ditemukan.</p>	<p>Penelitian sebelumnya bertujuan untuk memfokuskan Dalam hal kepuasan dan penggunaan pembelajaran daring, penelitian ini melibatkan analisis yang melibatkan pengukuran dan evaluasi.</p>	<p>Dalam kerangka Model TAM variabel <i>perceived usefulness</i> menunjukkan dampak positif terhadap sikap pengguna terkait keberhasilan implementasi E-learning. Dalam konteks metode EUCS, variabel <i>ease</i> memiliki pengaruh paling signifikan terhadap sikap pengguna terhadap E-learning. Hasil analisis variabel sikap menunjukkan tingkat kepuasan pengguna</p>

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
		analisis SEM. Begitupun dengan penelitian yang akan dilakukan.				E-learning mencapai 9.672 atau 96.7%, mengindikasikan tingkat kepuasan yang tinggi dalam penggunaan platform tersebut.
6.	<i>A Technology Acceptance Model For E-Learning During Covid-19: Empirical Insight From Pakistan</i> [17]	Penelitian sebelumnya mencari penerimaan pengguna terhadap bidang pendidikan, sama seperti dengan penelitian yang dilakukan.	Melidiki respons pengguna terhadap sebuah platform E-Learning dan menggunakan model TAM. Penelitian yang akan dilakukan adalah pada aplikasi absensi yaitu SinegesJuara dengan model TAM dan EUCS.	Hanya melakukan penelitian terhadap satu kasus berdasarkan satu objek saja dengan menggunakan 5 kriteria	Penelitian ini memanfaatkan metode yakni TAM untuk meningkatkan penerapan pendidikan daring pada masa yang tidak pasti seperti COVID-19.	Penelitian ini menunjukkan pada tingkat penerimaan pengguna terhadap sebuah E-Learning memberikan kualitas aplikasi yang konsisten dan mudah dipahami merupakan pengaruh penting dalam tingkat penerimaan pengguna.
7.	<i>Exploring Student Acceptance Of Google Classroom During The Covid-19 Pandemic By Using The Technology Acceptance Model</i>	Penelitian sebelumnya telah berfokus pada evaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi, mirip dengan	Menganalisis tingkat penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi di lingkungan universitas di Sumatera Barat	Hanya melakukan studi kasus terfokus pada satu objek penelitian, dengan penerapan empat kriteria tertentu, dan menggunakan satu	Penelitian sebelumnya menerapkan metode yang digunakan dalam penelitian yaitu TAM.	Dari hasil penelitian, terungkap bahwa selama masa pandemi COVID-19, penerimaan mahasiswa terhadap aplikasi Google

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>West Sumatera Univerities</i> [18]	pendekatan yang diambil dalam penelitian ini.	menjadi dasar perbandingan dengan penelitian yang akan dilakukan terhadap aplikasi absensi siswa di sekolah menengah atas.	metode penelitian spesifik.		Classroom menjadi faktor signifikan dalam menentukan tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi pendidikan tersebut.
8.	<i>The User Satisfaction Level Of E-Learning For Business and Management Subjects Based On Technology Acceptance Model</i> [19]	Penelitian sebelumnya menggunakan TAM dan EUCS dengan meneliti dalam bidang pendidikan. Sama dengan penelitian yang akan dilakukan.	Membahas tentang E-learning pada mata kuliah Pengantar Bisnis dan Manajemen, Manajemen Proses Bisnis dan E-business. Penelitian yang akan dilakukan terkait aplikasi absensi siswa yaitu SinegesJuara.	Responden yang terkumpul sebanyak 62.	Penelitian menggunakan model TAM dan EUCS. TAM untuk mengetahui hubungan antara konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, garis waktu, dukungan organisasi, sikap pengguna terhadap sistem informasi (<i>user attitude to information</i>). <i>system</i>) Dan pandangan sikap dari manajemen puncak terkait tingkat kepuasan dalam menggunakan E-learning.	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lima variabel, yaitu konten, tingkat akurasi sistem, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu, memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna. Selain itu, variabel dukungan organisasi juga memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepuasan pengguna, sementara variabel sikap pengguna terhadap

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
						sistem informasi dan persepsi sikap manajemen puncak mempengaruhi dukungan organisasi, namun tidak secara signifikan.
9.	<i>Mobile Learning Adoption: Systematic Review of The Tehcnology Acceptance Model From 2017-2020 [20]</i>	Penelitian sebelumnya meneliti terhadap sebuah aplikasi, sama seperti dengan penelitian yang dilakukan	Membahas tingkat penerimaan pengguna terhadap sebuah aplikasi dalam ranah jasa, sementara penelitian yang direncanakan akan menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi bidang pendidikan dan menggunakan dua metode yaitu TAM dan EUCS	Hanya dilakukan studi kasus yang berfokus pada satu objek penelitian, dengan menerapkan lima kriteria tertentu.	Penelitian sebelumnya mengadopsi metode yang digunakan adalah TAM	Hasil ini menunjukkan pada tingkat penerimaan pengguna terhadap sebuah aplikasi bidang jasa memberikan kualitas aplikasi yang konsisten dan mudah dipahami merupakan pengaruh penting dalam tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi tersebut.
10.	<i>User Satisfaction Analysis Of E-Samsat SUMUT Application Using End User Computing</i>	Penelitian ini akan menggunakan model (EUCS) dan untuk mengukur faktor apa saja yang memiliki	Penelitian sebelumnya meneliti terhadap mahasiswa Duta STMIK Surakarta. Penelitian	Penelitian sebelumnya hanya menggunakan satu metode saja.	Penelitian sebelumnya untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap tingkat	Penelitian ini dengan menggunakan metode EUCS masing-masing variabel mendapatkan skor 4 (puas) dari

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	<i>Satisfaction (EUCS) Approach</i> [21]	pengaruh kepuasan pengguna dari sistem informasi.	yang akan dilakukan terhadap siswa-siswi SMAN 1 Gegecik.		kepuasan pengguna pada aplikasi tersebut. E-Samsat Sumut dan rekomendasi kepada pengembang aplikasi agar kepuasan pengguna tidak menurun.	total 5 skor. Namun belum sempurna sehingga diperlukan beberapa perbaikan untuk lebih meningkatkan kepuasan pengguna
11.	Analisa Tingkat Kepuasan Pengguna E-learning Menggunakan EUCS dan Model Delone and McLean [22]	Melakukan penelitian dalam bidang pendidikan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap suatu sistem aplikasi, dapat dibandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi.	Peneliti menggunakan model EUCS dan Delone and McLean pada W-Learning, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan model EUCS dan TAM pada sistem absensi SinegesJuara	Penelitian sebelumnya fokus responden penelitian ini dipilih berdasarkan jurusan atau program studi yang diambil, bukan berdasarkan jenis kelamin.	Penelitian sebelumnya menggunakan dua metode tersebut untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap e-learning di Universitas Bina Sarana Informatika. Sampel penelitian diperoleh secara acak yang dikumpulkan melalui kuesioner elektronik.	Hasil penelitian ini, yaitu keberhasilan tidak hanya bergantung kepada isi konten E-learning, tetapi sangat dipengaruhi oleh sikap pengguna yang menggunakan platform tersebut.
12.	Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi CamScanner Menggunakan Metode <i>Technology Acceptance Model</i>	Penelitian sebelumnya meneliti aplikasi dengan menghubungkan dua model yaitu TAM dan EUCS. Sama dengan	Melakukan penelitian pada aplikasi CamScanner, sedangkan yang akan dilakukan	Kurangnya penjelasan terhadap variabel yang digunakan dan hanya menggunakan tiga kriteria.	Mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi CamScanner mengadopsi model TAM dan EUCS	Dasi hasil analisis data yang telah dilakukan menggunakan perangkat lunak SmartPLS, ditemukan

No	Judul	Compare	Contrasting	Criticize	Synthesize	Summarize
	(TAM) dan <i>End-User Computing Satisfaction</i> (EUCS) [23]	penelitian yang akan dilakukan.	menggunakan aplikasi SinegesJuara			93,75% pengguna aplikasi CamScanner menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi.
13.	<i>Analisis User Experince Terhadap Tingkat Kepuasan Pengguna Pada Aplikasi Sportify Dengan Metode UTAUT</i> [24]	Penelitian sebelumnya menganalisis <i>user experience</i> terhadap tingkat kepuasan pengguna menggunakan UTAUT. Sedangkan penelitian yang dilakukan menganalisis kepuasan pengguna menggunakan TAM dan EUCS	Melakukan penelitian pada aplikasi Sportify, sedangkan yang akan dilakukan menggunakan aplikasi SinegesJuara	Kurangnya penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang diterapkan	Penelitian menggunakan model UTAUT yang melibatkan variabel-variabel seperti harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial, kondisi yang memfasilitasi, niat perilaku, dan perilaku penggunaan	penelitian ini menemukan bahwa faktor-faktor seperti Niat Perilaku, Harapan Usaha, Kondisi yang Memfasilitasi, Harapan Kinerja, dan Pengaruh Sosial memiliki dampak signifikan terhadap pengalaman pengguna dan kepuasan pengguna pada Spotify.
14.	ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PELANGGAN PADA RUDANG HOTEL BERASTAGI MENGGUNAKAN METODE	Penelitian sebelumnya bertujuan mengevaluasi tingkat kepuasan pelanggan terhadap pelayanan yang disediakan oleh Hotel Rudang Berastagi	Melakukan penelitian pada Hotel Rudang Berastagi dengan model CSI, sedangkan yang akan dilakukan menggunakan	Penelitian sebelumnya memiliki ukuran sampel yang relatif kecil, kurangnya analisis statistik yang mendalam, tidak adanya perbandingan	Penelitian sebelumnya memberikan kontribusi dalam memahami tingkat kepuasan pelanggan di industri perhotelan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pelanggan hotel tersebut sebesar 78,4%. Penelitian ini memberikan gambaran tentang

No	Judul	<i>Compare</i>	<i>Contrasting</i>	<i>Criticize</i>	<i>Synthesize</i>	<i>Summarize</i>
	<i>CUSTOMER SATISFACTION INDEX (CSI) [25]</i>	menggunakan metode <i>Customer Satisfaction Index (CSI)</i> . Sedangkan yang akan dilakukan, menganalisis kepuasan pengguna menggunakan TAM dan EUC	aplikasi SinegesJuara	dengan hotel lain, dan tidak adanya analisis tren atau perubahan dari waktu ke waktu		kepuasan pelanggan di hotel tersebut dan dimanfaatkan sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas pelayanan.
15.	ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA TRANSPORTASI UMUM “SUROBOYO BUS” RUTE HALTE RAJAWALI-TERMINAL PURABAYA DENGAN METODE <i>IMPORTANCE PERFORMANCE ANALYSIS (IPA) [26]</i>	Penelitian sebelumnya analisis <i>Importance Performance Analysis (IPA)</i> dapat mengevaluasi kinerja dan kepentingan pengguna transportasi umum "Suroboyo Bus".	Melakukan penelitian pada Suroboyo Bus dengan model IPA, sedangkan yang akan dilakukan menggunakan aplikasi SinegesJuara dengan model TAM dan EUCS	Kurangnya penjelasan mengenai metode pengumpulan data yang digunakan	Menganalisis tingkat kepuasan pengguna Suroboyo Bus dan mengidentifikasi komponen-komponen yang perlu diperbaiki atau dipertahankan. Bertujuan untuk memberikan wawasan kepada pengelola transportasi umum mengenai kinerja dan kepentingan pengguna dalam rangka meningkatkan kualitas layanan Suroboyo Bus.	Hasil dari penelitian berdasarkan analisis IPA, terdapat 6 komponen dalam kuadran A yang perlu diperbaiki karena pengguna tidak puas. Komponen tersebut meliputi kursi, lokasi halte, pembayaran yang mudah, keberangkatan tepat waktu, kepastian keberangkatan bus, dan jaminan kecelakaan.

Tabel 2.1 menyatakan kontras antara penelitian terdahulu dan penelitian yang sedang dilakukan, penelitian lebih berfokus pada studi kasus. Penelitian ini dilakukan fokus pada analisis kepuasan pengguna aplikasi di lingkungan pendidikan, khususnya sekolah menengah ke atas untuk memberikan kemudahan akses dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam mendukung proses pembelajaran. Pemilihan SinegesJuara sebagai objek penelitian dilakukan karena belum ada penelitian sebelumnya yang menganalisis. Selain itu, metode EUCS secara khusus berfokus pada kepuasan pengguna terhadap sistem komputasi. TAM dipilih karena mempertimbangkan persepsi tentang kegunaan dan kemudahan penggunaan teknologi, mendapatkan pemahaman yang lebih lengkap mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap teknologi yang digunakan. Hal ini dapat membantu mengenali aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna. Metode TAM dan EUCS sudah banyak digunakan dan terbukti efektif dalam banyak studi dan penelitian tentang penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap teknologi. Penggabungan kedua metode ini, dapat memanfaatkan kerangka kerja yang sudah mapan dan memiliki kegunaan praktis dalam memahami penerimaan dan kepuasan pengguna.

2.2. Landasan Teori

Pada landasan teori, membahas yang mencakup definisi analisis serta aspek-aspek penting yang terkait.

2.2.1 Definisi analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan observasi terhadap suatu objek dengan metode deskripsi terhadap formasi objek tersebut, yang kemudian dilakukan pengaturan ulang terhadap komponen-komponennya guna mengkaji dan mempelajarinya secara rinci [9].

Menurut KBBI kontemporer disusun oleh Salim dan Salim, definisi analisis dijelaskan sebagai berikut [27]:

1. Analisis merupakan studi mendalam suatu peristiwa (tindakan, karangan, dan sejenisnya) dengan tujuan memperoleh informasi yang akurat mengenai asal-usul, penyebab sebenarnya, dan faktor-faktor penyebabnya.

2. Analisis merupakan proses yang dilakukan untuk mempelajari bahan pelajaran dari suatu karya dengan menyelidiki elemen-elemen yang berbeda dalam karya tersebut, serta menggambarkan hubungan antara elemen-elemen tersebut untuk mencapai pemahaman yang komprehensif.
3. Analisis merupakan proses sistematis yang dilakukan dengan teliti untuk memecah sesuatu menjadi bagian-bagian yang lebih kecil, serta mengikuti prosedur yang telah ditentukan.
4. Analisis dimulai dengan perumusan hipotesis (dugaan, dan sejenisnya) dan bertujuan menjadi metode pemecahan masalah yang melibatkan eksperimen yang dirancang untuk membuktikan kebenaran hipotesis tersebut.
5. Analisis merupakan prosedur yang digunakan untuk memecah suatu masalah (dengan menggunakan logika) menjadi komponen-komponen penyusunnya, dengan tujuan memahami prinsip-prinsip dasar yang terkait.

2.2.2 Kepuasan Pengguna

Kata "kepuasan" bermula dari bahasa Latin "*satis*" yang berarti memuaskan, dan "*facio*" dapat diartikan sebagai tindakan atau proses. Konteks ini, kepuasan dapat diinterpretasikan sebagai usaha untuk memenuhi sesuatu dan membuatnya memadai [28]. Kepuasan pengguna merupakan tanggapan atau *feedback* yang dirasakan oleh pengguna setelah memanfaatkan sistem tersebut. Respons atau sikap pengguna adalah standar subjektif dari parameter yang dievaluasi dalam menentukan mengukur kepuasan pengguna aplikasi atau sistem informasi yang pernah digunakan [9].

2.2.3 Pengertian Aplikasi

Aplikasi dapat dipahami menjadi program *software* yang bergerak dalam sistem eksklusif dan mempunyai fungsi untuk mendukung beragam aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Selain definisi tersebut, terdapat pengertian aplikasi yang disampaikan oleh para ahli. Berikut beberapa definisinya [1]:

1. Ali Zaki dan Smitdev Community, Aplikasi adalah elemen yang memiliki manfaat menjadi media atau sarana yang berguna untuk melakukan pengolahan

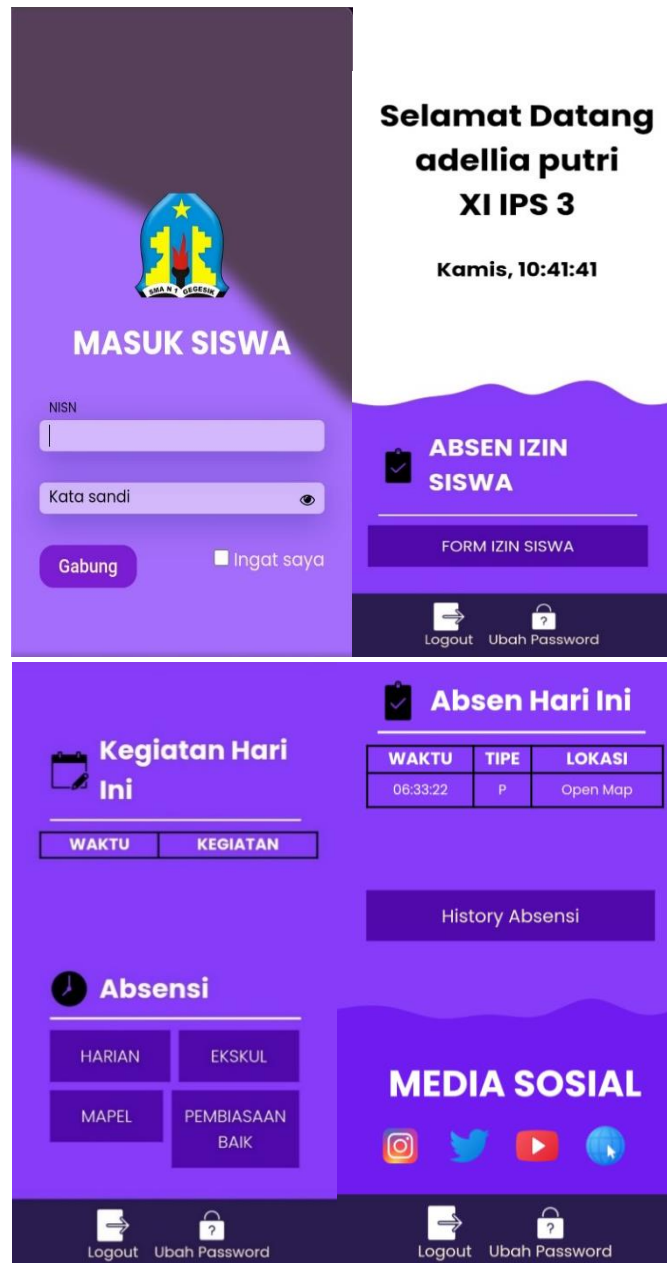
data dan aktivitas lain, serupa penyusunan dan pengelolaan arsip serta *file*.

2. Sri Widianti, aplikasi adalah *software* yang bertindak sebagai *interface* pada suatu sistem yang digunakan untuk mengatur beragam jenis data kemudian mewujudkan informasi yang berguna bagi pengguna dan sistem yang terkait.
3. Harip Santoso, aplikasi adalah kumpulan *file* (kelas, formulir, laporan) yang berperan sebagai pelaksana aktivitas khusus yang pokok terkait, sebagaimana aplikasi penggajian dan aplikasi pengelolaan aset tetap.

2.2.4 Aplikasi SinegesJuara

SinegesJuara adalah sebuah aplikasi mobile untuk absensi kehadiran siswa secara online. Absensi adalah proses pengambilan data untuk mengetahui jumlah peserta yang tidak hadir dalam suatu kegiatan [4]. Absensi online merupakan sistem merujuk pada metode pencatatan kehadiran dilangsungkan melewati aplikasi atau platform yang didapat secara online dan tersambung dengan *database* langsung [2]. Berdasarkan wawancara dengan Bapak Agus selaku pihak IT, penerapan sistem informasi ini telah berjalan selama satu tahun dan masih dalam tahap pengembangan. Adanya aplikasi SinegesJuara, guru dapat memantau kehadiran siswa secara waktu nyata, dan hasil absensi ini juga digunakan sebagai parameter penilaian dalam laporan kehadiran di akhir semester.

Tindakan awal yang perlu dilakukan siswa adalah mengunduh aplikasi tersebut dan menginstalnya di *smartphone* melalui tautan khusus yang tersedia, baik untuk pengguna android ataupun iOS juga dapat diakses melalui website sekolah secara gratis [3]. Tampilan antarmuka aplikasi SinegesJuara dapat dilihat pada Gambar 2.1 [3].



Gambar 2.1 Tampilan aplikasi absensi sinegesjuara [3]

SinegesJuara menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan siswa untuk mengakses layanan kegiatan sekolah secara langsung melalui *smartphone*. Beberapa fitur yang tersedia dalam SinegesJuara antara lain meliputi melihat kegiatan, membuat izin absen siswa, melihat histori absensi, dan fitur lainnya. Berikut ini adalah penjelasan mengenai menu pilihan yang tersedia [3]:

a) Login aplikasi

Saat pertama kali membuka SinegesJuara, siswa akan diminta untuk memasukkan NISN dan *password* guna dapat mengakses aplikasi.

b) Absen izin siswa

Fitur ini memuat *form* izin siswa yang berfungsi untuk membuat izin dalam kegiatan di sekolah. Jika siswa tidak dapat hadir dalam kegiatan tersebut, mereka dapat memasukkan surat sakit atau izin dan mengisi data yang diperlukan di dalam *form* tersebut.

c) Kegiatan hari ini

Menu ini memberikan informasi jadwal kegiatan sekolah pada hari tersebut, termasuk ekstrakurikuler, mata pelajaran, kegiatan pembiasaan baik, dan kegiatan harian lainnya kepada siswa.

d) Absensi

Terdapat empat fitur dalam menu absensi, yaitu harian, ekstrakurikuler, mata pelajaran, dan kegiatan pembiasaan baik. Pada fitur ini, siswa dapat melihat kode QR untuk melakukan absensi pada setiap kegiatan yang berlangsung.

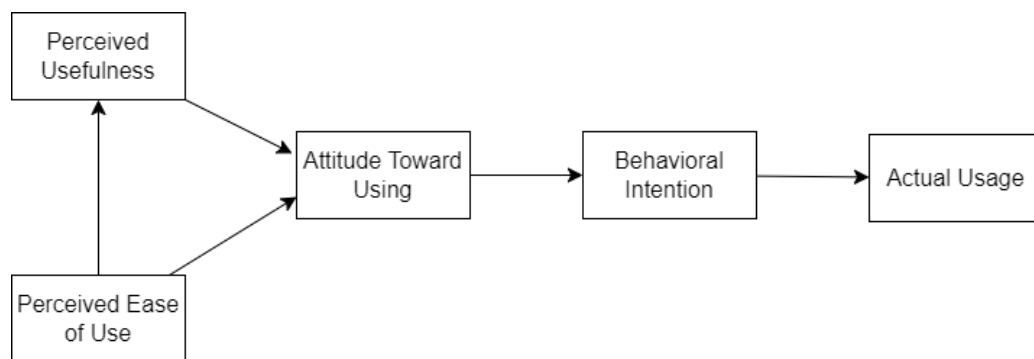
e) Absen hari ini

Menu ini menampilkan daftar absensi yang telah diinput dalam SinegesJuara. Siswa dapat melihat absensi dari setiap fitur yang ada. Hasil yang ditampilkan berupa tabel yang mencakup informasi waktu, tipe absensi, dan lokasi, sehingga memudahkan siswa untuk melihat hasil dari menu tersebut.

2.2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan suatu acuan yang dinilai untuk menggambarkan tingkat penerimaan pengguna dalam kehadiran suatu sistem. Model ini disampaikan oleh Fred Davis pada tahun 1986 dan yakni ekpaansi pada konsep psikologis yang dikenal sebagai *Theory of Reasoned Action (TRA)* disampaikan oleh Martin Fishbein dan Icek Ajzen pada tahun 1980. Model TAM merupakan suatu kerangka konseptual yang mengadopsi pendekatan teori sikap dan digunakan untuk menganalisis perilaku pengguna berdasarkan dua persepsi, yaitu persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan Penggunaan [13].

Model TAM merupakan adaptasi dari *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang pertama kali diperkenalkan oleh Martin Fishbein dan Ajzen pada tahun 1980. Teori ini menghubungkan antara keyakinan, sikap, minat, dan perilaku pengguna. Minat memiliki peranan utama sebagai prediktor perilaku pengguna, sehingga untuk memahami tindakan seseorang, sangat penting untuk mengetahui minat. Meskipun seseorang dapat membuat keputusan berdasarkan alasan-alasan lain, namun konsep utama dalam teori ini adalah fokus pada hal-hal yang dianggap penting oleh pengguna. Model TAM digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor utama dalam penerimaan teknologi informasi [29]. Modifikasi TAM oleh Davis Vankatesh 1996 dapat dilihat pada Gambar 2.2 [30].



Gambar 2.2 *Technology acceptance model* (TAM) Davis dan Vankatesh [30]

Berikut adalah beberapa indikator Metode TAM (*Technology Acceptance Model*) yang dapat diamati [31]:

1. Presepsi Kemanfaatan (*Usefulness*)

Kegunaan dapat diartikan sebagai kecenderungan pengguna untuk menggunakan aplikasi untuk meningkatkan kinerja pekerjaan bagi pengguna.

2. Presepsi kemudahan Penggunaan (*Perceived ease of use*)

Kemudahan pengguna didefinisikan dengan ukuran sejauh mana pengguna mampu dengan mudah memahami dan memahami aplikasi.

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

Aksi positif maupun negatif pada penggunaan aplikasi yang dapat diterapkan sebagai memprediksi rencana pengguna dengan mengaplikasikan atau tidak mengaplikasikan sistem.

4. Niat perilaku penggunaan (*Behavioral intention to use*)

Niat perilaku seseorang untuk terus memanfaatkan sebuah teknologi, dengan tingkat penggunaan teknologi komputer oleh individu dapat diperkirakan berdasarkan minat terhadap teknologi.

5. Penggunaan sistem yang sebenarnya (*Actual system usage*)

Penggunaan sistem yang sebenarnya terjadi ketika seseorang akan merasakan puas jika menggunakan sistem tersebut memudahkan dan dapat meningkatkan produktivitas.

Terdapat langkah-langkah perhitungan *Technology Acceptance Model* (TAM) menggunakan teknik analisis deskriptif. Berikut adalah rumus perhitungan TAM [32]:

1. Menentukan skor kriterium (SK)

Skor kriterium merupakan skor ideal yang dicapai dalam penelitian. Cara menghitung skor kriterium sebagai berikut:

$$\sum SK = \text{Skor Maks I} \times nI \times nR \quad (2.1)$$

Keterangan:

$\sum SK$: Jumlah skor kriterium

Skor Maks I : Skor tertinggi setiap indikator pertanyaan

nI : Jumlah indikator pertanyaan

nR : Jumlah responden

2. Menentukan skor total (SH)

Skor total merupakan total hasil pengumpulan data yang sudah dilakukan dan disimbolkan dengan $\sum SH$.

3. Menentukan besar presentase (P)

Besar presentase ditentukan dengan skor kriterium ($\sum SK$) dan ($\sum SH$).

Rumus yang digunakan untuk menentukan besar presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum SH \times 100\%}{\sum SK} \quad (2.2)$$

Keterangan:

P : Persentase jawaban responden

$\sum SK$: Skor kriterium

$\sum SH$: Skor total pengumpulan data

4. Menentukan rentang hasil

Rentang hasil ditentukan dengan skor kriterium dan persentase yang diperoleh pada langkah sebelumnya, selanjutnya dibandingkan dengan skor hasil pengumpulan data. Rentang hasil yang digunakan terdapat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kategori jawaban responden

Interval	Kriteria
76 - 100%	Sangat Puas
51 - 75%	Puas
26 - 50%	Tidak Puas
0 - 25%	Sangat Tidak Puas

Pada proses penyusunan kuesioner, Model TAM digunakan. Sumber referensi untuk dijadikan acuan adalah jurnal berjudul "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode TAM dan EUCS" yang dapat dilihat pada Tabel 2.2 [15]

Tabel 2.3 Variabel dan indikator TAM[15]

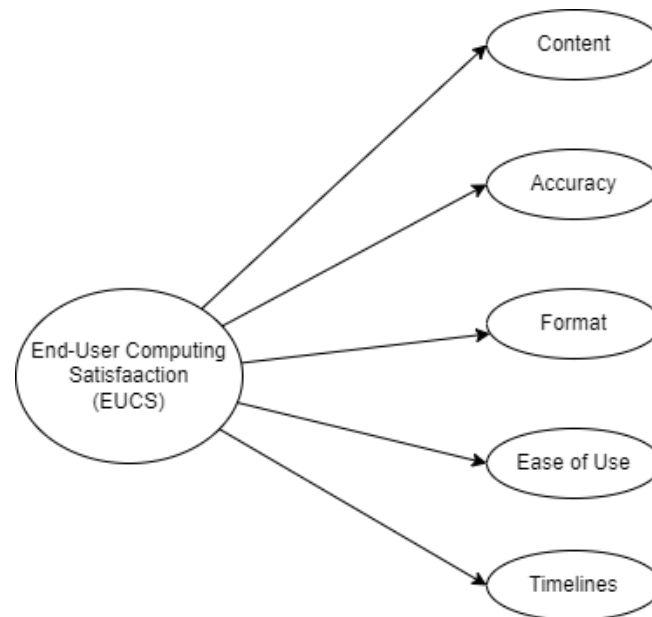
Variabel	kode	Indikator
<i>Perceived Usefulness</i> (X1)	PU1	Peningkatan performa kinerja
	PU2	Bermanfaat
	PU3	Mempercepat pekerjaan
<i>Perceived Ease of Use</i> (X2)	PEU1	<i>Simple</i> diaplikasikan
	PEU2	Mendukung keringanan pencapaian tujuan
	PEOU3	Dapat dimengerti dengan mudah
<i>Attitude Toward Using</i> (X3)	ATU1	Tidak membosankan
	ATU2	Menarik perhatian
	ATU3	Mampu digunakan dimana pun dan kapan pun

2.2.6 End-User Computing Satisfaction (EUCS)

Menurut Chin & Lee, *End user Computing Satisfaction* Berdasarkan Chin & Lee, *End User Computing Satisfaction* merupakan penilaian menyeluruh terhadap sistem informasi yang dapat diterapkan oleh pengguna. Berkaitan dengan pengetahuan pengguna dalam menggunakan sistem informasi [22]. Metode EUCS suatu model yang diterapkan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam

suatu sistem informasi dengan mencocokkan antara keinginan dan kenyataan [13].

Menurut Doll dan Torkzadeh, dalam model EUCS terdapat lima faktor penting yaitu konten (*Content*), akurasi (*Accuracy*), format (*Format*), kemudahan penggunaan (*Ease of Use*), dan ketepatan waktu (*Timeliness*) [15]. Adapun faktor-faktor tersebut dijabarkan dalam kerangka penelitian seperti yang dirujuk pada Gambar 2.3[9].



Gambar 2.3 Model EUCS [9]

End User Computing Satisfaction (EUCS) terdapat lima indikator yang digunakan untuk menilai kepuasan pengguna, yaitu [9]:

1. Isi (*Content*)

Memperkirakan kepuasan pengguna berlandaskan isi yang disediakan dalam sistem. Evaluasi dilakukan terhadap ketepatan dan kesesuaian informasi yang disajikan, serta ketersediaan informasi yang memenuhi kebutuhan pengguna.

2. Keakuratan (*Accuracy*)

Menilai kepuasan pengguna terkait dengan akurasi data dan keterangan yang diperlihatkan oleh sistem dan kecocokan antara tanggapan yang dibagikan dengan keluaran hasil oleh sistem.

3. Bentuk (*Format*)

Mengukur kepuasan pengguna dalam hal performa antarmuka sistem, berita,

dan presentasi informasi yang diciptakan. Aspek estetika dan kejelasan format juga dievaluasi.

4. Kemudahan Penggunaan (*Ease of Use*)

Menilai sejauh mana pengguna merasakan kemudahan memanfaatkan sistem, aplikasi, objek yang sedang diteliti. Indeks yang dinilai meliputi kemudahan proses penggunaan, navigasi yang jelas, keterbacaan yang baik, serta ketersediaan panduan penggunaan yang membantu.

5. Ketepatan waktu (*Timeliness*)

Mengukur sejauh mana sistem mampu menyajikan informasi dalam waktu yang tepat. Evaluasi meliputi kecepatan sistem dalam menanggapi perintah, kebaruan informasi yang disediakan, serta kecepatan dan ketepatan dalam memperoleh informasi yang diinginkan.

Terdapat langkah-langkah perhitungan *End User Computing Satisfaction* (EUCS). Berikut adalah rumus perhitungan EUCS yang dapat dibagi menjadi tiga langkah [33]:

1. Menentukan skor untuk kriteria atau skor ideal

$$\sum SK = (ST \times JP \times JR) \quad (2.3)$$

2. Menentukan skor hasil penelitian

$$\sum SH = (X1 + X2 + Xn \dots +) \quad (2.4)$$

3. Menghitung persentase jawaban dari responden

$$P = \frac{SH}{SK} \times 100\% \quad (2.5)$$

Keterangan:

ST: Skala Tinggi

JT: Jumlah Pertanyaan

JR: Jumlah Responden

Xn: Skor Total Pengumpulan Data Variabel

SK: Skor Kriterion

Berdasarkan hasil perhitungan EUCS dan persentase jawaban dari responden pada setiap variabel, langkah selanjutnya adalah mengklasifikasikan hasil persentase tersebut yang dapat dilihat pada Tabel 2.4 [34].

Tabel 2.4 Interpretasi persentase kepuasan pengguna

Interval	Kriteria
81 - 100%	Sangat Puas
61 - 80%	Puas
41 - 60%	Cukup Puas
21 - 40%	Tidak Puas
0 - 21%	Sangat Tidak Puas

Model EUCS digunakan dalam menyusun kuosioner. Referensi diambil dari jurnal “Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode TAM dan EUCS” terlihat pada Tabel 2.5 [15].

Tabel 2.5 Variabel dan indikator penelitian metode EUCS [15]

Variabel	kode	Indikator
<i>Content (X4)</i>	CON1	Menyesuaikan dengan keinginan
	CON2	Dapat dimengerti dengan mudah
	CON3	Informasi yang sangatlah jelas
<i>Accuraacy (X5)</i>	ACC1	Membawakan informasi produk dengan benar dan akurat
	ACC2	Menu yang diklik selalu sesuai dengan halaman
	ACC3	Jarang terjadi kesalahan
<i>Timeliness (X6)</i>	TM1	Waktu respons dalam menampilkan halaman utama sangatlah cepat
	TM2	Memperlihatkan informasi produk terbaru dengan cepat
	TM3	Menampilkan deskripsi/informasi produk yang selalu diperbarui
	TM4	Cs membagikan tanggapan cepat terhadap keluhan pengguna
<i>Format (X7)</i>	FOR1	Mempunyai warna yang menarik
	FOR2	Tata letak yang memudahkan penggunaan
	FOR3	Dapat dipahami dengan mudah
<i>Ease of Use (X8)</i>	EOU1	Dapat digunakan dengan mudah
	EOU2	Dapat diakses dengan mudah
	EOU3	<i>User friendly</i>

2.2.7 Populasi dan Sampling

Populasi merujuk pada seluruh kelompok yang membuat fokus penelitian. Populasi merupakan keseluruhan dari berbagai elemen yang terkait. Populasi dapat berupa sekelompok individu atau lembaga, peristiwa, atau subjek studi lainnya yang

ingin dideskripsikan atau digeneralisasi [35]. Menurut Sudjana, populasi mencakup keseluruhan poin, termasuk hasil penghitungan atau penilaian kualitatif dan kuantitatif terkait dengan perilaku khusus dari semua kelompok yang jelas dan lengkap ketika hendak dikaji sifatnya [36].

Menurut Sugiyono, sampel dapat didefinisikan sebagai memuat dari jumlah dan karakteristik oleh populasi. Memperhatikan bahwa penting untuk sampel yang dikurangi dari populasi tersebut perlu sebanding representatif [37]. Sampel merujuk pada separuh dari jumlah dan karakteristik didapat oleh populasi. Sampel diartikan sebagian kecil dari bagian populasi yang diambil sesuai dengan langkah khusus yang dapat menggantikan keseluruhan populasi [38].

Sampel merupakan pecahan terpilih dari populasi melewati sejumlah prosedur dengan tujuan mempelajari sifat tertentu dari populasi utama [35]. Menurut Arikunto, jika besaran populasi kurang dari 100 orang, bahwa seluruh populasi dapat menjadi sampel. Namun, jika jumlah populasi melebihi 100 orang, dapat diperoleh sekitar 10-15% atau 20-15% dari jumlah populasi [39]. Berdasarkan penjelasan mengenai sampel tersebut, dalam mencari sampel dari populasi data penelitian, digunakan rumus Slovin yang dapat ditemukan sebagai berikut [40]:

$$n = \frac{N}{1 + N e^2} \quad (2.6)$$

keterangan:

n : Ukuran sampel

N: Total populasi

e: Toleransi *error* (dalam satuan persen/ 1 bagi 100)

Teknik pengambilan sampling dalam menentukan sampel yang akan dilakukan penelitian ini yaitu menggunakan *non random sampling* dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah sebuah metode penetapan sampel dengan mempertimbangkan hal tertentu [41].

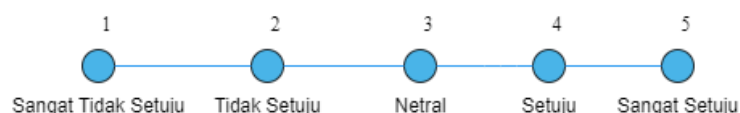
Purposive sampling merupakan suatu metode sampling *non random sampling* yang membenarkan pengambilan gambaran melalui kaidah. Memastikan identitas khusus yang selaras dengan tujuan penelitian, maka diperlukan dapat melihat

masalah penelitian [42]. Kelebihan *purposive sampling* adalah metode yang mudah dilaksanakan dan sampel terpilih umumnya merupakan orang yang gampang ditemui ataupun didekati [42].

2.2.8 Skala Likert

Skala *Likert* adalah suatu metode penelitian digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat responden. Metode ini dikembangkan oleh Rensis Likert dan mengaitkan penggunaan pernyataan atau item yang dinilai oleh responden dalam bentuk skala yang terdiri dari beberapa tingkatan atau level.[43]

Skala *likert* yang diterapkan adalah lima tingkatan dengan label netral di posisi ketiga, setiap jawaban dari setiap item digantikan dengan “sangat tidak setuju” pada no 1 sampai “sangat setuju” pada susunan nomor 5. Nilai pengukuran skala *likert* dapat dilihat pada Gambar 2.4 [43]:



Gambar 2.4 Skala likert [34]

2.2.9 PLS-SEM

Structural Equation Modeling (SEM) adalah kombinasi dua kaidah, yang sudah maju sejak didapatkan analisis faktor dan analisis jalur. Analisis faktor adalah suatu teknik matematika yang digunakan untuk mendapatkan variabel baru berdasarkan hubungan antar variabel yang ada. Variabel baru, yang terbentuk dari beberapa variabel lainnya, disebut sebagai variabel laten. Analisis *path* adalah perwakilan dari koefisien korelasi yang diilustrasikan bentuk panah. Pada analisis *path*, hubungan antara dua variabel atau lebih digambarkan melalui panah dan panah tersebut berisi koefisien korelasi. [44]

Kelebihan SEM adalah memiliki fleksibilitas dalam pengujian model yang rumit. SEM dapat digunakan mencantumkan sebagian variabel independen dan dependen secara bersamaan dalam satu model, serta variabel laten tidak dapat diamati secara langsung. selanjutnya, penggunaan SEM menguatkan penelitian

untuk memperkirakan kesalahan pengukuran dan memvalidasi hubungan moderasi dan mediasi secara simultan satu model. [45]

Metode statistik *multivariat* dikenal sebagai analisis *Partial Least Squares* (PLS) berfokus pada perbandingan antara variabel independen dan variabel dependen yang bersifat berganda. SEM-PLS memiliki model analisis yang terdiri dari dua jenis submodel, yaitu acuan *outer model* dan *inner model*. [14]

Model analisis tersebut dibantu menggunakan smartPLS, smartPLS adalah *software* statistik yang mempunyai satu arah yang sama, yaitu untuk menguji kaitan antara variabel, baik variabel laten atau variabel indikator. Kelebihan SmartPLS adalah kemudahan penggunaannya dan harganya yang lebih kompetitif dibandingkan dengan perangkat lunak lainnya. Namun, kekurangan SmartPLS adalah bahwa tidak semua jenis SEM dapat dilakukan menggunakan perangkat lunak ini. SmartPLS lebih cocok digunakan untuk analisis SEM yang sampel kecil, maka kurang sesuai untuk penelitian dengan sampel yang besar. [46]

a. Model Pengukuran (*Outer Model*)

Diterapkan bagi validitas konstruk serta reabilitas instrumen. Uji validitas dilangsungkan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen mampu menguji mengukur yang semestinya diukur. Uji validitas digunakan untuk menilai sejauh mana suatu kuesioner dianggap sah atau valid. Kuesioner dianggap valid jika pertanyaan didalamnya mampu mengungkapkan dengan baik aspek yang hendak diukur oleh kuesioner tersebut. Tingkat validitas yang tinggi pada suatu tes menunjukkan bahwa tes tersebut berhasil menjalankan fungsinya dengan memberikan hasil ukur yang akurat dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Sebaliknya, tes yang menghasilkan data yang tidak relevan dengan tujuan pengukuran dianggap memiliki validitas rendah [38].

Dalam uji validitas, terdapat dua jenis uji yang dilangsungkan, adalah uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan [48].

- 1) Validitas konvergen merupakan barometer untuk menyatakan sebuah penunjuk berikatan dengan parameter lain pada konstruk yang sama. Validitas konvergen dinilai berlandaskan skor *Loading Factor* (faktor pemuatan) semenjak penunjuk yang memperkirakan konstruk. Suatu

indikator dikatakan memiliki reliabilitas yang baik jika nilainya $>0,7$ sedangkan untuk model dalam tahap pengembangan nilai *loading factor* 0,5 hingga 0,6 masih dapat dipertahankan [39]. Selain itu, nilai menggunakan AVE dengan skor $> 0,5$ dianggap baik [40].

- 2) Validitas diskriminan merupakan ukuran yang menyatakan perbedaan antara konstruk dengan konstruk lainnya[48]. Pada tingkat indikator, validitas diskriminan dievaluasi melalui konsep *Cross Loading*. *Cross Loading* merupakan nilai dari indikator sebuah konstruk yang perlu lebih tinggi daripada skor *Cross Loading* parameter terhadap konstruk lainnya. Pada tingkat konstruk, validitas diskriminan diukur dengan mencocokkan nilai akar AVE (rata-rata varians diekstrak) untuk setiap konstruk dengan korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya, dan hal ini didasarkan pada kriteria *Fornell-Larcker* [48].

Selain uji validitas, terdapat uji reliabilitas yang diterapkan guna memperkirakan konsistensi responen untuk menjawab kuesioner dalam penelitian. Uji reliabilitas digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana responen memberikan jawaban yang konsisten dalam kuesioner. Suatu kuesioner dianggap andal atau dapat dipercaya jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan tetap konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu tes mencerminkan tingkat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran dengan reliabilitas tinggi merupakan pengukuran yang dapat memberikan data yang konsisten dan dapat diandalkan [38].

Uji reliabilitas dinilai berdasarkan penggunaan *Cronbach's alpha*, yang menilai batasan bawah dari skor reabilitas konstruk. *Composite reliability* digunakan untuk mengukur nilai sebenarnya dari reabilitas suatu konstruk. Pedoman umum yang dimanfaatkan untuk nilai *composite reliability* $> 0,6$ dan nilai *cronbach's alpha* > 0.6 [39].

b. Model Struktural (*Inner model*)

Evaluasi dengan menggunakan koefisien determinasi yang juga dikenal sebagai R^2 . Koefisien determinasi adalah nilai yang mengindikasikan berapa besar ragam variabel endogen yang diterangkan variabel eksogen yang terhubung. Selain

R^2 , nilai path dan skor t-statistik sebagai menguji signifikansi hubungan antara konstruk-konstruk dalam model. R^2 diterapkan menghitung sejauh mana variasi variabel independen yang menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Skor koefisien jalur yang dibuktikan oleh skor *t-statistik* perlu $> 1,96$ untuk melihat tingkat signifikansi yang cukup [13].

2.2.10 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam suatu penelitian dapat diinterpretasikan sebagai pendapat awal yang sementara mengenai suatu masalah yang perlu dibuktikan kebenarannya. Hipotesis bersifat praduga dan memerlukan bukti melalui penelitian yang sistematis dan menggunakan metodologi yang tepat. Hipotesis berfungsi sebagai jawaban awal yang memberikan arah dalam penelitian, sehingga bahan yang disatukan dapat dijadikan untuk uji kebenaran pernyataan maupun asumsi yang diajukan. Hasil analisis data menjadi penentuan bahwa hipotesis mampu setuju atau tidak setuju [51].

Hipotesis didasarkan pada teori sebagai dasar pembuatan model konseptual penelitian. Hal ini, hipotesis dijadikan dengan melihat pada acuan ideal yang menggambarkan hubungan rasional antara dua atau lebih variabel. Hipotesis perlu dirumuskan dalam sebuah pernyataan yang menggambarkan relasi antar variabel yang mampu diteliti. Berdasarkan gabungan yang telah digunakan pada rangka aturan yang diterapkan. Hipotesis berfungsi sebagai landasan untuk menguji hubungan antar variabel dalam penelitian dengan menggunakan data empiris [52].

Pada penelitian ini, hipotesis yang digunakan adalah hipotesis korelasi. Hipotesis korelasi (hubungan) merupakan salah satu teknik analisis data statistik yang digunakan untuk mencari hubungan antara dua variabel atau lebih yang bersifat kuantitatif atau angka. Dua variabel atau lebih dikatakan berkorelasi apabila perubahan pada variabel yang satu akan diikuti perubahan pada variabel yang lain secara teratur dengan arah yang sama yang disebut sebagai korelasi positif atau negatif [53]. Uji korelasi bertujuan untuk mengetahui seberapa kuat hubungan yang dihasilkan antara suatu variabel bebas dengan suatu variabel terikatnya [54].

Uji hipotesis korelasi dilakukan terhadap sampel pengguna Sinegesjuara dengan tujuan untuk menggeneralisasikan hasilnya pada seluruh populasi. Sampel diambil sebagai representasi dari seluruh populasi untuk menilai kepuasan pengguna Sinegesjuara. Penelitian ini mengasumsikan bahwa indeks kepuasan pengguna Sinegesjuara variabel penelitian bergerak beriringan dengan dengan variabel lainnya. Jika suatu variabel naik, maka akan diikuti dengan naiknya variabel lainnya, demikian juga jika suatu variabel turun akan diikuti dengan turunnya variabel lainnya [55]. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hipotesis korelasi indeks kepuasan pengguna Sinegesjuara digunakan untuk menguji apakah hubungan antara dua variabel atau lebih, seperti variabel x dan y memiliki signifikan yang kuat atau tidak [54].

Berikut merupakan hipotesis penelitian yang disusun berdasarkan penelitian sebelumnya yang dapat dilihat pada Tabel 2.6 [23].

Tabel 2. 6 Hipotesis penelitian [23]

	Hipotesis
H1	Adanya pengaruh antara <i>Perceived Usefulness</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H2	Adanya pengaruh antara <i>Perceived Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H3	Adanya pengaruh antara <i>Content</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H4	Adanya pengaruh antara <i>Format</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H5	Adanya pengaruh antara <i>Accuracy</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H6	Adanya pengaruh antara <i>Ease of Use</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H7	Adanya pengaruh antara <i>Timeliness</i> terhadap <i>Attitude Toward Using</i> pengguna aplikasi.
H8	Adanya pengaruh antara <i>Attitude Toward Using</i> terhadap <i>User Satisfaction</i> pengguna aplikasi.

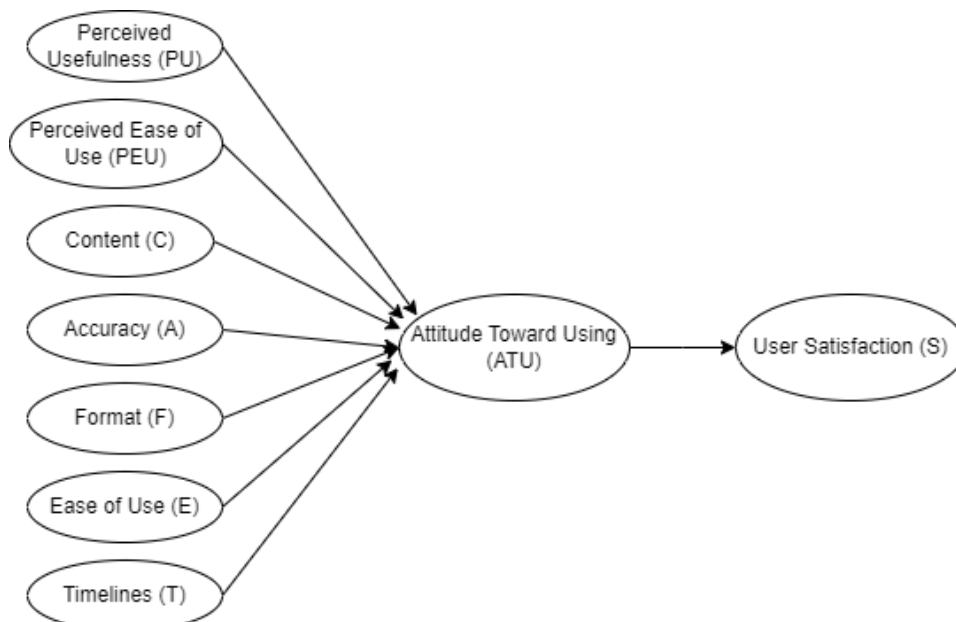
2.2.11 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting [56]. Penelitian ini menggunakan kombinasi dari kedua model yaitu model *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *End User Computing Satisfaction*

(EUCS) yang dilakukan oleh model perancangan Sukendera [57].

Beberapa studi menggabungkan metode TAM dan EUCS untuk mengukur tingkat penerimaan sistem oleh pengguna. Hal ini didasari oleh argumen yang menyatakan bahwa tingkat penerimaan *user* terhadap sebuah sistem dapat dipengaruhi oleh tingkat kepuasan yang dirasakannya [58]. Berlandaskan sebuah argumen yaitu ketika *user* merasa puas dalam penggunaan sistem, maka akan timbul rasa penerimaan. Penelitian telah mengidentifikasi beberapa indikator adopsi teknologi dan dua hal yang sangat bisa diterima yaitu *user satisfaction* dan *system usage* [13]. Pada penelitian ini, *user satisfaction* adalah indikator utama dalam penerimaan Sinegesjuara.

Menilai kepuasan pengguna sistem, konsep yang dapat digunakan adalah EUCS. TAM yang dikembangkan oleh penelitian Al-Gantani. Memasukkan beberapa indikator seperti *compatibility*, *user characteristic*, *system rating*, dan EUCS sebagai konstruk untuk mengukur penerimaan (*acceptance*) [13]. Oleh karena itu, melihat keterkaitan antara konsep penerimaan dan kepuasan terhadap teknologi informasi, maka dibentuk suatu model yang memikirkan kedua hal tersebut dengan menggabungkan variabel-variabel dari kedua metode tersebut yang dapat dilihat pada Gambar 2.5 [23].



Gambar 2.5 Model menggabungkan TAM dan EUCS [23]

Pada Gambar 2.5 menggabungkan TAM dan EUCS memiliki tujuh variabel yang terdiri dari *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, *content*, *accuracy*, *format*, *ease of use*, dan *timelines*. Ketujuh variabel tersebut kemudian dihipotesiskan mempengaruhi sikap terhadap penggunaan sistem (*attitude to using*). Selanjutnya *attitude to using* akan mempengaruhi kepuasan penggunaan sistem (*user satisfaction*) [57].