

# BAB II

## LANDASAN TEORI

### 2.1 Analisis

Pengertian analisis yaitu yang mengubah suatu sistem informasi menjadi sebuah komponen yang tujuannya yaitu untuk memilah antara permasalahan, kesempatan, hambatan, dan keinginan sehingga dapat menjadi suatu aplikasi yang mudah di pahami [6]. Analisis dapat dibagi menjadi dua kelompok yaitu: analisis logika yang bermakna penelitian yang masih dalam dasar konsepnya, dan analisis realis yang bermakna penelitian yang masih dalam dasar bendanya. Tujuan analisis merupakan membuat kumpulan data yang bisa di gunakan untuk aneka macam keperluan analisis, umumnya digunakan untuk menuntaskan kasus kritis atau konflik, atau bisa di gunakan untuk arsip.

### 2.2 Sistem Teknologi Informasi

Menurut *Information Technology Association of America* (ITAA) dalam teknologi informasi adalah suatu studi, perancangan, pengembangan, implementasi, dukungan atau manajemen sistem informasi berbasis komputer, khususnya aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras computer [7]. Teknologi informasi merupakan bagian dari sistem informasi. Teknologi informasi lebih condong pada suatu alat yang digunakan dalam menghasilkan dan membuat informasi. Teknologi informasi adalah *hardware*, *software*, telekomunikasi, manajemen data base, dan teknologi pemrosesan informasi lainnya yang digunakan dalam sistem informasi berbasis komputer.

Teknologi informasi (TI) merupakan strategi perusahaan yang dapat dimanfaatkan untuk memenangkan suatu persaingan bisnis, mengemukakan bahwa TI yang dimiliki suatu organisasi

dapat merupakan keunggulan strategis karena teknologi tersebut dapat digunakan untuk memenangkan persaingan disebabkan manfaat teknologi, pelayanan yang lebih baik yang dapat diberikan pada pelanggan. Teknologi Informasi menurut Eko Indrajit [8] adalah suatu teknologi yang berhubungan dengan pengolahan data menjadi informasi dan proses penyaluran data/informasi tersebut dalam batas-batas ruang dan waktu. Berdasarkan definisi teknologi informasi di atas dapat disimpulkan, teknologi informasi adalah alat berteknologi canggih yang memproses dan mengolah data sehingga menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi organisasi, teknologi tersebut juga dapat dijadikan strategi untuk bersaing. Sistem mengandung arti kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur-unsur keterkaitan antar satu dan lainnya. Sistem merupakan salah satu komponen penting dalam tercapainya kesuksesan sistem teknologi informasi. mendefinisikan sistem sebagai kumpulan/grup dari bagian/komponen apapun baik fisik yang berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan. Sistem dapat disimpulkan sebagai serangkaian komponen yang saling terkait antara satu dengan lainnya, untuk mencapai suatu tujuan yaitu menghasilkan informasi yang bermanfaat bagi pengguna sistem dan perusahaan.

### **2.3 Aplikasi e-Rapor**

Aplikasi e-rapor ialah metode dibuat untuk memudahkan wali murid dalam mendapatkan data pertumbuhan pembelajaran peserta didik dilingkungan sekolah. Lewat penggunaan aplikasi e-rapor dapat memudahkan guru dalam melakukan input hasil nilai ujian yang didapat oleh peserta didik, sehingga dapat memudahkan dalam pengambilan rapor. Aplikasi pelaporan elektronik (e-rapor) adalah suatu perangkat dapat dijalankan pada halaman web yang menghasilkan data pelaporan hasil pembelajaran yang diraih siswa melalui unit studi. Aplikasi laporan elektronik

adalah aplikasi yang dirancang sebagai pengolah nilai pengetahuan, nilai keterampilan, nilai sumatif, hasil perilaku yang telah diterapkan guru, untuk secara otomatis menghasilkan hasil akhir, dan menjelaskan pemahaman siswa dari setiap kemampuan yang awalnya dinilai, kemudian guru memasukkan hasil: prestasi akademik, kegiatan ekstrakurikuler, kehadiran, kecerdasan, perilaku, dan kecakapan menulis kelas sehingga menjadi laporan prestasi siswa [3]. Aplikasi e-rapor versi 1.0 itu sendiri merupakan perubahan aplikasi e-rapor dari yang sebelumnya dibangun oleh Direktorat Sekolah Menengah Pertama, serta pengembangan kebijakan dalam memberi nilai oleh pendidik serta satuan pendidikan, dan usaha dalam menggantikan penilaian awalnya yang lebih banyak muncul dalam hal pengukuran hasil belajar (assessment of learning outcome). Refleksi yang efektif dan memadai di perlukan untuk mengikuti proses dan hasilnya meningkatkan mutu dan pelayanan pendidikan di sekolah dasar (SD), khususnya dalam bidang evaluasi yang dilakukan oleh pendidik dan guru satuan pendidikan, Direktorat sekolah dasar, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, akan terus mengembangkan aplikasi e-rapor sesuai dengan petunjuk integritas pendidikan dasar (Dapodik).

Tujuan pengembangan aplikasi e-rapor sebagai berikut:

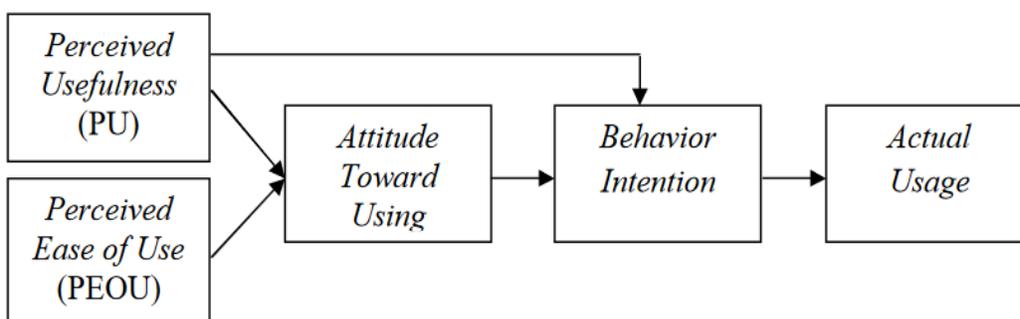
1. Menolong guru untuk membuat hasil pencapaian pemahaman
2. Menolong guru untuk membuat penjelasan tentang pemahaman
3. Menolong guru untuk membuat hasil keterampilan
4. Menolong guru untuk mencerna catatan keahlian
5. Menolong guru untuk mencerna catatan perilaku keagamaan ataupun sosialisasi
6. Menolong kesatuan pembelajaran untuk membuat data pencapaian yang tepat dari petunjuk pencapaian nilai oleh pembinaan Direktorat

## 2.4 Penerimaan Teknologi Informasi

Tindakan menerima atau menolak hadirnya suatu teknologi baru telah menjadi kajian dalam dunia sistem informasi. Kajian ini mengukur sukses tidaknya teknologi tersebut dalam pendidikan. Salah satu teori yang paling mutakhir dan paling banyak digunakan adalah teori *Technology Acceptance Model* [9]. memberikan penjelasan adanya karakteristik penerimaan suatu sistem teknologi baru, menurutnya ada lima karakteristik dalam penerimaan teknologi yaitu:

1. Keuntungan relatif (*relative advantage*) yaitu teknologi menawarkan perbaikan yang akan menguntungkan pengguna.
2. Kesesuaian (*compatibility*) merupakan konsisten dengan praktik sosial dan norma yang ada pada pemakai teknologi.
3. *Complexity* adalah kemudahan untuk menggunakan atau mempelajari teknologi.
4. *Trialability* yaitu kesempatan untuk melakukan inovasi sebelum menggunakan teknologi.
5. *Observability* merupakan keuntungan teknologi dapat dilihat secara jelas.

Setiap orang memiliki persepsi yang berbeda-beda, dalam menilai perkembangan teknologi informasi. Teknologi informasi merubah cara seseorang menyelesaikan suatu permasalahan dan pekerjaan sehari-hari. telah mengembangkan suatu model yang menjelaskan perilaku individu dalam penerimaan teknologi informasi yang disebut dengan *Technology Acceptance Model* (TAM).



## Gambar 2.1 Technology Acceptance Model (TAM)

Dalam gambar diatas terdapat 5 (lima) konstruk [9], yaitu:

- a. Persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.
- b. Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerjanya.
- c. Sikap terhadap penggunaan teknologi (*Attitude Toward Using*) didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi.
- d. Minat (*Behavioral Intention to Use*) didefinisikan sebagai minat (keinginan) seseorang untuk melakukan perilaku tertentu.
- e. Penggunaan sesungguhnya (*Actual Usage*) diukur dengan jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan teknologi dan frekuensi penggunaan teknologi tersebut.

Suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan pemakai atau user dikembangkan oleh Davis et al. dengan dasar *Theory of Reasoned Action* (TRA). TAM memiliki dua faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna yaitu variabel persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) sebagai instrumen yang digunakan untuk menjelaskan varians pada minat pengguna (*User's Intention*). Persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan pengguna bahwa dengan menggunakan sistem tersebut, maka akan dapat meningkatkan kinerja mereka atas penggunaan sistem baru. Sedangkan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) didefinisikan sebagai tingkat kepercayaan pengguna bahwa sistem dapat digunakan dengan mudah.

Kedua variabel model TAM ini dapat menjelaskan aspek berperilaku penerimaan penggunaan sistem informasi. Kedua variabel tersebut memiliki determinan yang tinggi dan validitas yang sudah teruji. TAM secara lebih terinci menjelaskan penerimaan teknologi informasi dengan dimensi-dimensi tertentu yang dapat diterima dengan mudah teknologi informasi oleh pengguna. Model ini menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu *Perceived Ease of Use* (PEOU) dan *Perceived Usefulness* (PU). Kemanfaatan dan kemudahan persepsi dari seorang pengguna terhadap sistem teknologi informasi oleh nasabah akan membentuk sikap untuk menolak atau menerima sistem teknologi informasi. Selanjutnya, akan mempengaruhi penerimaan nasabah terhadap sistem teknologi informasi.

#### **2.4.1 *Perceived Usefulness* (PU)**

Kegunaan persepsian (*Perceived Usefulness*) adalah sejauh mana seseorang percaya menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Penelitian-penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa, konstruk persepsi kemanfaatan mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap penerimaan dan penggunaan sistem teknologi informasi misalnya Persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) adalah sejauh mana individu percaya bahwa dengan menggunakan teknologi dapat membantu meningkatkan kinerja tugasnya. Dari definisi tersebut dapat diketahui seseorang memiliki kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan, apabila sistem teknologi membawa manfaat dan berguna bagi dirinya maka seseorang tersebut akan menggunakannya. Begitu juga sebaliknya, apabila sistem teknologi dipercaya seseorang tidak memberi kemanfaatan maka ia tidak akan menggunakannya. menyatakan bahwa terdapat pengaruh penting manfaat dalam pemahaman respon individual dalam teknologi informasi. Hal yang serupa diungkapkan bahwa persepsi kemanfaatan ialah dimana seseorang percaya dengan menggunakan sesuatu sistem dapat meningkatkan kinerja mereka. Berdasarkan pemaparan di atas maka dapat

disimpulkan persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan produktivitas kinerja dan memberi manfaat dari penerimaan sistem teknologi informasi. Apabila seseorang percaya (belief) bahwa sistem teknologi informasi berguna maka seseorang tersebut akan menggunakannya dan memberi kontribusi positif.

## **2.4.2      *Perceived Ease of Use (PEOU)***

Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) didefinisikan sebagai bagaimana seseorang memiliki kepercayaan bahwa menggunakan teknologi yang mudah digunakan maka seseorang tersebut akan menggunakannya. mendefinisikan kemudahan penggunaan (*Ease of Use*) adalah sejauhmana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang beranggapan bahwa suatu sistem informasi mudah untuk digunakan maka orang tersebut akan menggunakannya, dan apabila sistem informasi tidak mudah digunakan maka orang tersebut tidak akan menggunakan sistem informasi tersebut (Jogiyanto, 2007:144).

Wibowo (2006) dalam Luh Putu. (2013), *Perceived Ease of Use* sebagai suatu ukuran dimana seseorang percaya bahwa teknologi tersebut dapat dengan mudah dipahami dan digunakan. Dapat diindikasikan pada penggunaan Sistem Informasi Akademik dengan menggunakannya maka aktivitas-aktivitas yang diharapkan memberikan manfaat dan kemudahan. Indikator-indikator konstruk kemudahan penggunaan dalam penelitiannya yaitu:

1. Mudah dimengerti.
2. Mudah digunakan.
3. Tidak dibutuhkan banyak usaha lebih.
4. Mengerjakan dengan mudah sesuai keinginan user.

Kualitas sistem menurut [10] didefinisikan sebagai *Perceived Ease of Use* yang memiliki arti seberapa besar teknologi komputer dirasakan relatif mudah untuk dimengerti dan digunakan. Sebagai pengolah informasi yang tepat digunakan, menyebutkan karakteristik suatu sistem komputer, antara lain:

- 1 Kecepatan, yaitu dalam distribusi informasi dan pengolahan data sangat dibutuhkan kecepatan untuk menyajikan informasi yang “hangat” dan up to date bagi pengguna.
- 2 Kapasitas, berarti apabila volume data yang sangat besar dapat diolah dengan cepat dan tepat.
- 3 Repetitif, berarti dalam pengolahan data yang memiliki prosedur sama, pengolahan dengan komputer akan membutuhkan waktu yang singkat.
- 4 Input yang pasti ialah komputer membutuhkan input yang pasti, intuisi dan pertimbangan bukan merupakan atribut mesin.
- 5 Output yang akurat yaitu diperoleh hasil yang akurat dan tidak terpengaruh oleh faktor psikologis seperti kebosanan dan kelelahan.
6. Keamanan proses dan dokumentasi.

Proses hanya dapat dilakukan oleh yang berhak. Dokumentasi juga dapat dilakukan secara sederhana tetapi juga dapat menyeluruh, dan dapat dilakukan untuk jangka panjang. Kualitas sistem sebagai faktor penentu penggunaan sistem informasi berada pada bagan model kesuksesan sistem informasi yang dibuat oleh DeLone dan McLean menambahkan komponen *Intention to Use* dalam model. *Variabel Intention to Use* sebagai alternatif pengukuran dimensi Use. dimana *Intention to Use* merupakan suatu sikap (Attitude) sedangkan Use menunjukkan perilaku (Behavior). Oleh karena sikap merupakan hal yang sulit untuk diukur, maka variabel Use dapat

digunakan atau dapat tidak digunakan dalam model ini. Kualitas system menurut [11] didefinisikan sebagai Perceived Ease of Use yang memiliki arti seberapa besar teknologi komputer dirasakan relatif mudah untuk dimengerti dan digunakan.

### **2.4.3 Actual System Usage (ASU)**

*Actual System Usage* adalah kondisi nyata penggunaan sistem dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku dikonsepsikan dalam penggunaan sesungguhnya (*Actual Use*) yang merupakan bentuk pengukuran terhadap frekuensi dan durasi waktu penggunaan teknologi. Dengan kata lain pengukuran penggunaan sesungguhnya (*Actual System Use*) diukur sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan suatu teknologi dan besarnya frekuensi penggunaannya. Seseorang akan puas menggunakan sistem jika meyakini bahwa sistem tersebut mudah digunakan dan akan meningkatkan produktifitasnya, yang tercermin dari kondisi nyata penggunaan.

## **2.5 Kajian Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang meneliti tentang analisis penerimaan teknologi informasi E-raport pada SMPN 5 Blambangan Umpu dengan pendekatan technology acceptance model (TAM) yang merujuk pada beberapa penelitian terdahulu. Untuk dapat memudahkan pemahaman mengenai penelitian terdahulu dan memudahkan dalam membandingkan dengan penelitian ini maka secara lebih sederhana disajikan dalam bentuk uraian seperti berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ummah, Masfi Sya'fiatul (2021), tentang Analisis Penerimaan Pengguna E-rapor SMP Menggunakan Extended Technology Acceptance Model dengan hasil penelitian bertujuan untuk menganalisis penerimaan pengguna e-rapor SMP menggunakan Ekstensi model penerimaan teknologi dengan menyertakan faktor norma subyektif ke dalam model. Subjek

penelitian ini adalah 60 orang pengguna e-rapor SMP di SMP Negeri Banjarmasin. Instrumen pengumpulan data berupa angket terdiri dari 17 butir pertanyaan dan menggunakan skala likert 5. Data penelitian dianalisis menggunakan partial least square-structurak equation modeling (PLS-SEM) dengan bantuan aplikasi SmartPLS versi 3.3.2 berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sikap menggunakan teknologi berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan e-rapor. Sebaliknya, norma subjektif tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat menggunakan e-rapor [12].

2. Penelitian yang dilakukan Hasan, Muhamad Kholifah, Desiana Nur (2021), tentang Penerimaan Aplikasi E-Raport Pada SMK Bhakti Kartini Menggunakan Metode Technology Acceptance Model, hasil penelitian E-Raport merupakan sebuah aplikasi pengolah nilai siswa berbasis web yang saat ini tengah dikembangkan oleh SMK Bhakti Kartini diharapkan dapat meningkatkan kinerja bagi para guru dan staff. Sejauh ini, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi para guru dan staff sebagai user dalam penggunaan aplikasi E-Raport, sehingga diperlukan sebuah evaluasi dalam penggunaan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, untuk mengetahui penerimaan guru dan staff terhadap keberhasilan pengimplementasian aplikasi E-Raport, maka perlu dilakukan evaluasi dengan menggunakan metode TAM (Technology Acceptance Model). Data yang didapat dari 30 responden yang merupakan para guru pengampu matapelajaran yang terdapat pada SMK Bhakti Kartini yang diperoleh dari pengisian melalui google form dan ditunjukkan dengan skala likert dan diolah menggunakan aplikasi SPSS, diperoleh hasil yang menunjukkan terdapat pengaruh signifikan antara kemudahan penggunaan dan kemanfaatan terhadap penerimaan aplikasi E-Raport. Dengan nilai korelasi sebesar 0,739 hasil penelitian menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan dan kemanfaatan berpengaruh 54,6% kepada penerimaan guru dan staff terhadap aplikasi E-Raport [13].
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ramadhani, Hemi Monalisa, Siti (2017), tentang Analisis Penerapan Sistem Informasi Pengelolaan Nilai Raport Menggunakan Metode TAM hasil penelitiannya adalah Era

globalisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan teknologi informasi bagi sekolah, salah satunya bagi Madrasah Aliyah Negeri 2 Model (MAN 2 Model) Pekanbaru. MAN 2 Model Pekanbaru, merupakan salah satu sekolah Islam Negeri dan satuan kerja dari Kementerian Agama yang menggunakan sistem informasi, yakni dikenal dengan sistem informasi pengelolaan nilai raport. Sistem ini telah diterapkan selama 2 tahun. Permasalahan yang terjadi selama penerapannya yaitu terjadi error dalam input nilai, format data yang tertukar, dan guru harus mengetahui sendiri batasan dalam penggunaan sistem informasi. Tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk menganalisis persepsi penerapan sistem informasi pengelolaan nilai raport berdasarkan masing-masing faktor kebermanfaatan, kemudahan, dan secara bersama-sama terhadap faktor penerimaan teknologi informasi, serta memberikan rekomendasi kepada MAN 2 Model Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM) untuk mengetahui persepsi pengguna terhadap sistem informasi, yang terdiri dari 3 variabel yaitu perceived usefulness (PU), perceived ease of use (PEU), dan acceptance of IT (ACC). Jenis pengolahan data yang digunakan adalah regresi linier berganda, uji T dan uji F untuk hipotesis. Hasil dari regresi linier berganda berdasarkan Unstandardized Coefficient sebesar 4,330, dan seluruh hipotesis berpengaruh positif. Sehingga penelitian ini dapat memberikan rekomendasi bagi MAN 2 Model Pekanbaru.

Penelitian lain terkait penerimaan teknologi sistem informasi menggunakan metode TAM dan jurnal yang sama dengan Institusi IBI Darmajaya terdapat pada tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Tabel Penelitian IBI Darmajaya

No	Nama Peneliti	Hasil Penelitian
1	Agni nurasri, Anik Irawati (2017) PROSIDING ISSN: 2598 – 0246   E-ISSN: 2598-0238	kemudahan penggunaan (Perceived Ease Of Use) tidak berpengaruh terhadap perilaku untuk tetap menggunakan

	<p>Analisis pengaruh penerimaan sistem informasi Akuntansi dengan pendekatan technology Acceptance model (TAM) studi pada Bank Lampung</p> <p>Program Studi Akuntansi, IIB Darmajaya, Bandarlampung</p>	<p>(Behavioral Intention To Use), (2) persepsi kemanfaatan (perceived usefulness) berpengaruh terhadap perilaku untuk tetap menggunakan (Behavioral Intention To Use), (3) kemudahan penggunaan (Perceived Ease Of Use) berpengaruh terhadap persepsi kemanfaatan (Perceived Usefulness), (4) perilaku untuk tetap menggunakan (Behavioral Intention To Use) tidak berpengaruh kondisi nyata penggunaan sistem (Actual System Usage), (5) kemudahan penggunaan (Perceived Ease Of Use) tidak berpengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan sistem (Actual System Usage), (6) persepsi kemanfaatan (Perceived Usefulness) berpengaruh terhadap kondisi nyata penggunaan sistem (Actual System Usage)</p>
2	<p>Anggalia Wibasuri, Firmansyah YA (2022)</p> <p>Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya,</p> <p>ISSN: 2598-0256, E-ISSN: 2598-0238</p> <p>Sikap Konsumen Dengan Penerimaan Teknologi (TAM) Terhadap Penggunaan Marketplace Online di Indonesia</p> <p>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya</p>	<p>kemudahan penggunaan yang dirasakan, manfaat yang dirasakan dan pengalaman. Analisis sikap konsumen terhadap penggunaan marketplace online mengukur peran moderasi e-trust. Sampel sebanyak 216 konsumen dianalisis menggunakan pemodelan persamaan struktural. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kegunaan, dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap sikap konsumen. E-trust memoderasi dampak penggunaan marketplace online. Hasil ini memerlukan pemahaman yang lebih baik untuk mengatasi kebutuhan dan harapan konsumen yang sebenarnya. Keterbatasan studi, implikasi, bersama dengan arah untuk pembahasan penelitian lebih lanjut.</p>

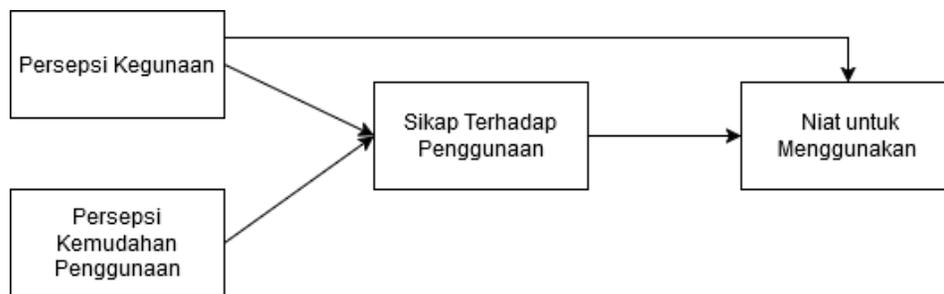
<p>3</p>	<p>Heri Setio Widodo1a, RZ Abdul Aziz (2023)</p> <p>Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2023</p> <p>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya, 3 Agustus 2023</p> <p>ISSN: 2598-0256, E-ISSN: 2598-0238</p> <p>Usulan Penggunaan Model TAM Dan TTF Untuk Mengevaluasi Sistem BMKGSOFT (Studi Kasus di Badan Meteorologi, Klimatologi, dan Geofisika Lampung)</p> <p>Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya</p>	<p>Model penelitian yang digunakan adalah model Technology Acceptance Model (TAM) dan Task Technology Fit (TTF). Teknik pengumpulan data menggunakan teknik purposive sampling dan analisis data menggunakan SEM-PLS. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 5 (lima) item pernyataan pada setiap konstruk / variabel yang digunakan. Hasil pengisian kuisioner tersebut digunakan sebagai data penelitian yang akan menunjukkan tingkat kepuasan penggunaan sistem BMKGSOFT. Keterbatasan penelitian ini adalah penelitian ini masih bersifat usulan penggunaan model Technology Acceptance Model (TAM) dan Task Technology Fit (TTF) untuk mengevaluasi sistem BMKGSOFT sehingga belum memberikan data hasil pengisian kuisioner penelitian</p>
<p>4</p>	<p>Nursiyanto, Sri Karnila, Ronaldo (2020)</p> <p>Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Volume 11 Nomor 2, Desember 2020</p> <p>p-ISSN : 2339-1103</p> <p>e-ISSN : 2579-4221</p> <p>Electronic document for research and service With web-based in higher education (case study: lp4m iib darmajaya)</p> <p>Information Systems Study Program, Informatics, and</p>	<p>Metode waterfall melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengkodean, dan pengujian, e-data informasi dapat membantu manajemen LP4M. Pengusul atau peneliti dapat mengunggah dengan template, reviewer dapat mengevaluasi proposal, hasil hasil review diinformasikan kepada peneliti, dan menginformasikan apakah proposal diterima atau tidak. Super admin LP4M, dapat menginformasikan, mengupdate, mengkoordinasikan, mengkoordinasikan, dan mengatur dokumentasi. Manfaat lain dari sistem ini adalah memudahkan pihak fakultas atau bagian manajemen lainnya yang membutuhkan informasi terkait data penelitian dan data pengabdian dalam bentuk borang yang dapat diunduh melalui sistem. melalui sistem ini. Hal ini</p>

	Business Institute Darmajaya	menunjukkan bahwa kinerja e-data meningkatkan produktivitas administrasi dokumen penelitian dan pengabdian yang dapat dimanfaatkan oleh civitas civitas akademika Darmajaya.
5	Slamet Aldian, Sri Karnila (2021)  Jurnal TAM <u>p ISSN: 2339-1103</u> <u>e ISSN: 2579-4221</u>  <i>Development Of Community Service Practices Information System Based On Web In Iib Darmajaya</i>	Sistem administrasi Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat (PKPM) di IIB Darmajaya saat ini memiliki beberapa permasalahan yaitu mahasiswa harus mengantri untuk mendaftarkan diri ke Jurusan dengan mengisi formulir pendaftaran, pembagian kelompok peserta yang masih menggunakan Microsoft Excel, proses validasi data mahasiswa yang menyulitkan panitia karena pengecekan berkas yang masih secara manual, proses pembagian DPL (Dosen Pembimbing Lapangan) dan penentuan lokasi PKPM yang masih belum tersistem dengan baik. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi pendaftaran dan informasi PKPM secara online dan membangun sistem informasi PKPM yang dapat membantu kegiatan civitas akademika. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan observasi. Metode pengembangan sistem yang dipilih adalah metode Waterfall. Perancangan sistem menggunakan skenario UML (Unified Modelling Language), use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram. Dari hasil penelitian, Sistem Informasi yang dirancang dapat memperoleh dan memberikan informasi mengenai pendaftar

## 2.6. Kerangka Berpikir

Menurut pakar mengemukakan bahwa kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai

masalah yang penting [14]. Bagan kerangka penelitian ini memberikan gambaran bahwa terdapat pengaruh dari sejumlah faktor yaitu persepsi kegunaan dan kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap sikap terhadap penggunaan, persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan, sikap terhadap penggunaan berpengaruh terhadap niat untuk menggunakan. Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, ini dapat dirumuskan melalui suatu kerangka pemikiran pada gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

## 2.7 Membangun Hipotesis

Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka dapat diketahui hipotesis penelitian. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian menurut [15]. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tentang pengaruh Persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan terhadap sikap terhadap pengguna bagi guru pengajar yang menggunakan e-rapor. Dari hasil pengembangan teori yang dipaparkan diatas, maka dapat diturunkan hipotesis sebagai berikut:

### 2.7.1 Pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)

Terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) Aplikasi e-rapor Persepsi kemudahan adalah sebuah persepsi dimana ketika menggunakan sebuah Aplikasi e-rapor akan

merasa bahwa dengan menggunakan teknologi tersebut akan memudahkan pekerjaan yang dilakukan dibandingkan tanpa menggunakan sebuah teknologi [16]. Suatu sistem dapat dikatakan berkualitas ketika sistem tersebut dapat dengan mudah digunakan oleh para pengguna. Kemudahan yang dimaksud tidak hanya pada kemudahan dalam menggunakannya akan tetapi juga terkait dengan memudahkan pengguna untuk menyelesaikan suatu pekerjaan dibandingkan mengerjakan secara manual. Pada penelitian sebelumnya [17], persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) berpengaruh positif terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Persepsi kemudahan (*perceived easy of use*), menurut [18] didefinisikan sebagai kemudahan yang dirasakan oleh pengguna dari suatu sistem dan bebas dari usaha. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) memberikan dampak positif terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) memberikan dampak positif terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Sehingga dalam penelitian ini diajukan hipotesis:

H1: persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) berpengaruh terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) aplikasi e-rapor

### **2.7.2 Pengaruh persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*)**

Terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) Aplikasi e-rapor Persepsi kegunaan adalah persepsi yang menjelaskan tentang sejauh mana pengguna dapat percaya bahwa dengan menggunakan sebuah teknologi akan meningkatkan kinerjanya, membantu menyelesaikan pekerjaan secara cepat, [16] menemukan sewaktu individual menjadi lebih berpengalaman dengan teknologi informasi, variabel persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*) mempengaruhi langsung ke sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*). Kegunaan dalam teknologi informasi merupakan kegunaan yang diperoleh atau diharapkan oleh pengguna sistem dalam

melaksanakan tugas dan pekerjaannya. Karenanya, tingkat kegunaan teknologi mempengaruhi niat pemakai (*user*) terhadap sistem tersebut. Pada penelitian sebelumnya [17], persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*) tidak berpengaruh terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*), dalam penelitiannya menemukan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh terhadap niat perilaku menggunakan teknologi. Berdasarkan pada ulasan diatas dapat ditentukan hipotesis sebagai berikut:

H2: persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*) berpengaruh terhadap sikap untuk menggunakan (*behavioral intention to use*) Aplikasi e-rapor.

### **2.7.3 Pengaruh persepsi kemudahan (*perceived ease of use*)**

Terhadap persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*) Aplikasi e-rapor Persepsi kemudahan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha [16]. Maksudnya adalah bahwa jika seseorang merasa percaya sistem informasi mudah digunakan, maka dia akan menggunakannya. Persepsi kemudahan ini telah diteliti sebagai kunci penentu dari penerimaan dan penggunaan teknologi. TAM memposisikan bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan mempengaruhi persepsi kegunaan yang dapat dijelaskan secara logis bahwa hal yang dipersepsikan lebih mudah digunakan akan lebih memberi manfaat atau kegunaan. Berdasarkan landasan teori yang telah disebutkan diatas dan penelitian terdahulu dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang yang memahami kemudahan penggunaan dari suatu teknologi informasi, berharap bahwa teknologi tersebut akan memberikan kegunaan bagi dirinya sendiri. Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) tidak berpengaruh terhadap persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*), sedangkan penelitian menyimpulkan bahwa persepsi kemudahan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kegunaan. Dengan demikian, dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H3: persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh terhadap persepsi kemanfaatan (*perceived of usefulness*) Aplikasi e-rapor