



Rekonstruksi *Sipesanpos* Bina Karya

Dino Sumaryono¹, Ismiati²

^{1,2}, Program Studi Promosi Kesehatan Program Sarjana Terapan, Poltekkes Kemenkes Bengkulu

*Corresponding author: dinosumaryono@poltekkesbengkulu.ac.id

Info Artikel

Disubmit 25 Desember 2023

Direvisi 20 Mei 2024

Diterbitkan 31 Mei 2024

Kata Kunci:

posyandu remaja, aplikasi,
waterfall, pesan GERMAS

P-ISSN : 2086-3292

E-ISSN : 2655-9900

Abstrak

Masalah utama dalam pengembangan system informasi adalah ketidakkonsistenan pengembang/perancang. Seringkali tahapan terhenti sampai evaluasi, bahkan hanya sampai perancangan dan uji coba. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan disajikan dalam bentuk naratif menggambarkan persepsi pengguna terhadap aplikasi melalui metode pengembangan system informasi waterfall. Variabel yang akan diteliti meliputi 7 variabel, yaitu : 1). Variabel persepsi pengguna terhadap rekonstruksi rancangan display, 2). Variabel persepsi Pengguna terhadap Rekonstruksi Rancangan aplikasi user friendly untuk penyampaian notifikasi (pesan), 3). Variabel persepsi Kemudahan Penggunaan (Perceived Ease of Use) setelah aplikasi direkonstruksi, 4). Variabel persepsi kebermanfaatan penggunaan (Perceived Usefulness) setelah aplikasi direkonstruksi, 5). Variabel sikap kegunaan (Attitude toward Using) setelah aplikasi direkonstruksi, 6). Variabel niat perilaku (Behavioral Intention) setelah aplikasi direkonstruksi, dan 7). Variabel minat Penggunaan (Actual System Use) setelah aplikasi direkonstruksi. Hasil penelitian menunjukkan 5% responden menilai adanya perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS, yaitu display konten aplikasi pada menu pemberitahuan push dan 95% responden menjawab tidak perlu perbaikan. 100% responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap aplikasi user friendly untuk menyampaikan notifikasi pesan pada aplikasi SIPESANPOS, 100% responden menyatakan sikap positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi, 100% responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi SIPESANPOS bermanfaat untuk meningkatkan kinerja, 100% responden menyatakan sikap positif terhadap persepsi kegunaan aplikasi, 100% responden menyatakan sangat setuju memiliki niat menggunakan aplikasi SIPESANPOS, 100% responden menyatakan berminat menggunakan aplikasi SIPESANPOS. Kesimpulan penelitian ini adalah diperolehnya persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use), persepsi kegunaan (Perceived Usefulness), sikap kegunaan (Attitude toward Using), niat perilaku (Behavioral Intention), minat Penggunaan (Actual System Use) terhadap aplikasi

Abstract

The main problem in information system development is developer/designer inconsistency. Often the stages stop until evaluation, even just until design and testing. This research is qualitative research and is presented in narrative form describing user perceptions of the application through the waterfall information system development method. The variables to be studied include 7 variables, namely: 1). User perception variables regarding display design reconstruction, 2). User perception variables towards Reconstruction User friendly application design for delivering notifications (messages), 3). Perceived Ease of Use variable after the application is reconstructed, 4). Variable perceived usefulness of use (Perceived Usefulness) after the application is reconstructed, 5). Usability

Keywords:

youth posyandu, application,
waterfall, GERMAS message

attitude variable (Attitude toward Using) after the application is reconstructed, 6). The behavioral intention variable (Behavioral Intention) after the application is reconstructed, and 7). Interest variable Use (Actual System Use) after the application is reconstructed. The research results showed that 5% of respondents assessed that there had been improvements to the display of the SIPESANPOS application, namely the display of application content in the push notification menu and 95% of respondents answered that there was no need for improvement. 100% of respondents felt that there was no need to improve the user friendly application to convey message notifications on the SIPESANPOS application, 100% of respondents expressed a positive attitude towards the ease of use of the application, 100% of respondents stated that they strongly agreed that the SIPESANPOS application was useful for improving performance, 100% of respondents expressed a positive attitude regarding the perception of the usefulness of the application, 100% of respondents stated that they strongly agreed that they had the intention to use the SIPESANPOS application, 100% of respondents stated that they were interested in using the SIPESANPOS application. The conclusion of this research is that the perception of ease of use (Perceived Ease of Use), perception of usefulness (Perceived Usefulness), attitude of usefulness (Attitude toward Using), behavioral intention (Behavioral Intention), interest in Use (Actual System Use) towards the application is obtained.

PENDAHULUAN

Masa remaja merupakan masa *storm and stress*, karena remaja mengalami banyak tantangan baik dari diri mereka sendiri (*biopsychosocial factors*) ataupun lingkungan (*environmental factors*) (Direktoral Jenderal Kesehatan Masyarakat, 2018).

Kementerian kesehatan telah mengembangkan layanan kesehatan peduli remaja melalui Program Pelayanan Kesehatan Peduli Remaja (Program PKPR) dengan paket pelayanan komprehensif untuk kesehatan remaja dan yang terbaru adalah pelayanan komprehensif untuk kesehatan remaja yaitu Program Posyandu Remaja (Direktoral Jenderal Kesehatan Masyarakat, 2018).

Penelitian ini terkait dengan upaya untuk meningkatkan animo remaja agar berkegiatan di posyandu remaja dengan pendekatan teknologi komunikasi dengan fokus sasaran Posyandu Remaja Bina Karya Desa Sidorejo Kecamatan Kabawetan Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu sudah peneliti lakukan sejak tahun 2021, yaitu dimulai dengan merancang *SMS gateway one way* berbasis android pada kader posyandu, aplikasi ini dinamakan SIPESANPOS. Tahun 2022, mengukur penerimaan *user* terhadap aplikasi tersebut untuk selanjutnya dijadikan bahan perbaikan pengembang aplikasi agar aplikasi benar benar termanfaatkan secara optimal. Tahun 2023 kembali dilanjutkan dengan me-rekonstruksi aplikasi SIPESANPOS.

Aplikasi SIPESANPOS Bina Karya sebagai salah satu bentuk penerapan teknologi informasi cara baru untuk melakukan aktifitas manusia adalah instrument pengingat 7 pesan GERMAS berbasis android melalui smartphone. Tahapan pengembangan aplikasi yang sudah dilalui berdasarkan metode *waterfall* adalah: 1). *Requirement Analisis* (Analisis Kebutuhan) 2). *Design* (Desain Sistem) 3). *Code and testing* 4). *Implementation* (Implementasi) dan 5). *Maintenance*. Tahapan terakhir *waterfall* adalah *maintenance* atau pemeliharaan. Tahapan ini berupa evaluasi dan memperbaiki (rekonstruksi) aplikasi. Tahapan evaluasi sedang dilaksanakan peneliti tahun 2022, sedangkan perbaikan (rekonstruksi) aplikasi merupakan tahapan akhir dari pengembangan system informasi metode *waterfall*. Tahapan rekonstruksi yang merupakan tahapan akhir dari pengembangan system informasi inilah yang peneliti usulkan dilanjutkan tahun 2023.

Masalah utama dalam pengembangan system informasi adalah ketidakkonsistenan pengembang/perancang. Seringkali tahapan terhenti sampai evaluasi, bahkan hanya sampai perancangan dan uji coba. Tujuan umum penelitian ini adalah meningkatkan performa (kemampuan) aplikasi SIPESANPOS Bina Karya.

Penelitian ini akan menjadi tahapan yang utuh dari metode pengembangan system informasi *waterfall*. Rekonstruksi memaksimalkan performa aplikasi, sehingga aplikasi dapat digunakan juga untuk pengguna lainnya selain Kader Posyandu Bina Karya. Diharapkan aplikasi ini akan menjadi model pengembangan system informasi berbasis pemberdayaan masyarakat, khususnya remaja .

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan disajikan dalam bentuk naratif menggambarkan persepsi pengguna terhadap aplikasi melalui metode pengembangan system informasi *waterfall*. Nomor EC: 076/KEPK/FITKes-UNJANI/VI/2023 tanggal 22 Juni 2023.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di Desa Sidorejo Kecamatan Kabawetan Kabupaten Kepahiang Propinsi Bengkulu pada April-November 2023. Penelitian ini sudah mendapatkan persetujuan dari komite etik penelitian . Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan performa (kemampuan) aplikasi SIPESANPOS Bima Karya. Penelitian ini meliputi beberapa proses antara lain penetapan judul, perumusan masalah penelitian, pengusulan etik penelitian, koordinasi ke lahan dan tim, pengurusan izin penelitian, Intervensi, analisis data, pembuatan laporan.

A. Hasil

Penilaian pengguna terhadap rekonstruksi *display*

Tabel 1. Penilaian Pengguna Terhadap Rekonstruksi *Display* SIPESANPOS

No	Item pernyataan	Perlu Perbaikan dan masukan	(%)	Tidak Perlu Perbaikan	(%)
1.	Display aplikasi pada layar utama handphone OS android	0	0	20	100
2.	Display content aplikasi utama	0	0	20	100
3.	Display conten aplikasi pada menu pemberitahuan push	1	5	19	95
4.	Display conten aplikasi pada menu akun saya	1	5	19	95
5.	Display conten aplikasi pada menu pesan hari ini	1	5	19	95
6.	Display conten aplikasi pada menu Gerakan Masyarakat	0	0	20	100
7.	Display conten aplikasi pada salah satu pesan tetap	1	5	19	95
8.	Display conten aplikasi pada salah satu pesan tidak tetap	1	5	19	95
9.	Display conten aplikasi pada kolom komentar	0	0	20	100
10.	Aplikasi yang mudah digunakan (user friendly) untuk penyampaian notifikasi	0	0	20	100

Data menunjukkan, dari 10 pertanyaan 5 (50%) pertanyaan 1 (5%) responden menilai perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS. Yaitu display conten aplikasi pada menu pemberitahuan push, Display conten aplikasi pada menu akun saya, Display conten aplikasi pada menu pesan hari ini, Display conten aplikasi pada salah satu pesan tetap, Display conten aplikasi pada salah satu pesan tidak tetap. Namun 19 (95%) responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS. Mayoritas responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS.

Penilaian pengguna terhadap rekonstruksi aplikasi user friendly untuk penyampaian *notifikasi* (pesan)

Tabel 2. Penilaian Pengguna Terhadap Rekonstruksi Aplikasi User Friendly untuk Penyampaian *Notifikasi* (pesan) pada Aplikasi SIPESANPOS

No	Item pernyataan	Perlu Perbaikan dan masukan	(%)	Tidak Perlu Perbaikan	(%)
1.	Tampilanwarna depan aplikasi	0	0	20	100
2.	Simbol aplikasi	0	0	20	100
3.	Notifikasi dalam aplikasi	0	0	20	100

Data menunjukkan, 20 (100%) responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap aplikasi *user friendly* untuk penyampaian notifikasi (pesan) pada aplikasi SIPESANPOS.

Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) setelah aplikasi direkonstruksi;

Tabel 3. Persepsi Pengguna Terhadap Kemudahan Penggunaan (*perceived ease of use*) Setelah Aplikasi SIPESANPOS Direkonstruksi

No	Item pernyataan	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1.	Mudah bagi saya untuk mengoperasikan SIPESANPOS BINA KARYA sesuai dengan keinginan saya	20	100	0	0	0	0	0	0
2.	Interaksi saya dengan SIPESANPOS BINA KARYA mudah dipahami	20	100	0	0	0	0	0	0
3.	Saya merasa SIPESANPOS BINA KARYA kaku dan tidak fleksibel jika digunakan untuk berinteraksi	0	0	0	0	0	0	20	100
4.	Saya membutuhkan banyak usaha untuk menjadi terampil dalam menggunakan SIPESANPOS BINA KARYA	0	0	0	0	1	5	19	95
5.	Secara keseluruhan, SIPESANPOS BINA KARYA mudah digunakan	20	100	0	0	0	0	0	0

Berdasarkan tabel diatas dari 5 pernyataan Positif dan negatif di dapatkan responden menjawab Sangat Setuju yaitu seluruh (100%) pada pernyataan positif nomor 1 (Mudah bagi saya untuk mengoperasikan SIPESANPOS BINA KARYA sesuai dengan keinginan saya), 2 (Interaksi saya dengan SIPESANPOS BINA KARYA mudah dipahami) dan 5 (Secara keseluruhan, SIPESANPOS BINA KARYA mudah digunakan). Pada pernyataan negatif item 3 (Saya merasa SIPESANPOS BINA KARYA kaku dan tidak fleksibel jika digunakan untuk berinteraksi) di dapatkan seluruh responden (100%) menjawab Sangat tidak setuju dan Hampir seluruh 95% responden menjawab Sangat tidak setuju pada item pernyataan negatif no 4 (Saya membutuhkan banyak usaha untuk menjadi terampil dalam menggunakan SIPESANPOS BINA KARYA).

Persepsi kebermanfaatan penggunaan (*perceived usefulness*) setelah aplikasi direkonstruksi;
Tabel 4. Persepsi Kebermanfaatan Penggunaan (*perceived usefulness*) Setelah Aplikasi SIPESANPOS Direkonstruksi

No	Item pernyataan	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1.	Aplikasi ini memungkinkan Saya menyebarluaskan informasi 7 pesan GERMAS lebih cepat	20	100	0	0	0	0	0	0
2.	Menggunakan aplikasi ini meningkatkan kinerja Saya	20	100	0	0	0	0	0	0
3.	Menggunakan aplikasi ini meningkatkan produktifitas Saya	20	100	0	0	0	0	0	0
4.	Menggunakan aplikasi ini meningkatkan keefektifan belajar Saya	20	100	0	0	0	0	0	0
5.	Menggunakan aplikasi ini membuat Saya lebih mudah untuk mengerjakan tugas tugas sebagai kader posyandu remaja	20	100	0	0	0	0	0	0
6.	Secara keseluruhan aplikasi ini bermanfaat dalam mengerjakan tugas Saya	20	100	0	0	0	0	0	0

Pada tabel persepsi manfaat penggunaan menunjukkan bahwa dari 6 item pernyataan positif seluruh (100%) responden menjawab sangat setuju.

Sikap kegunaan (*attitude toward using*) pengguna setelah aplikasi direkonstruksi;
Tabel 5. Sikap Kegunaan (*attitude toward using*) Pengguna Setelah Aplikasi SIPESANPOS Direkonstruksi

No	Item pernyataan	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1.	Menggunakan aplikasi ini merupakan ide yang bagus	20	100	0	0	0	0	0	0
2.	Menggunakan aplikasi ini merupakan ide yang bijak	20	100	0	0	0	0	0	0
3.	Saya suka ide menggunakan aplikasi ini	20	100	0	0	0	0	0	0
4.	Menggunakan aplikasi akan menyenangkan	20	100	0	0	0	0	0	0

Dari tabel sikap kegunaan di atas menunjukkan bahwa dari 4 item pernyataan positif seluruh (100%) responden menjawab sangat setuju

Niat perilaku (*behavioral interntion*) pengguna setelah aplikasi direkonstruksi;
Tabel 6. Niat Perilaku (*behavioral interntion*) Pengguna Setelah Aplikasi SIPESANPOS Direkonstruksi

No	Item pernyataan	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1.	Saya berniat menggunakan aplikasi ini untuk kegiatan posyandu remaja berikutnya	20	100	0	0	0	0	0	0
2.	Saya berniat menggunakan aplikasi ini untuk mengerjakan tugas tugas Saya sebagai Kader Posyandu remaja	20	100	0	0	0	0	0	0

Sseluruh 100% responden menjawab sangat setuju yang berarti seluruh responden akan menggunakan aplikasi dalam kegiatan Posyandu selanjutnya dan mengerjakan tugas tugas sebagai kader Posyandu remaja.

Minat penggunaan (*actual system use*) setelah aplikasi direkonstruksi.

Tabel 7. Minat Penggunaan (*actual system use*) Setelah Aplikasi SIPESANPOS Direkonstruksi

No	Item pernyataan	SS	%	S	%	TS	%	STS	%
1.	Saya akan dapat menggunakan aplikasi ini	20	100	0	0	0	0	0	0
2.	Saya menggunakan aplikasi ini atas dasar keinginan pribadi diri saya	20	100	0	0	0	0	0	0
3.	Saya memiliki sumber daya, pengetahuan, dan kemampuan untuk menggunakan aplikasi ini	20	100	0	0	0	0	0	0

Dari minat penggunaan aplikasi setelah di rekonstruksi didapatkan seluruh responden 100% sangat setuju dalam penggunaan aplikasi setelah direkonstruksi Hasil ini menunjukkan bahwa minat penggunaan 100% penerimaan pengguna dipengaruhi oleh faktor kemudahan dalam penggunaan sistem tersebut.

B. Pembahasan

Penilaian pengguna terhadap rekonstruksi *display*

Data menunjukkan, dari 10 pertanyaan 5 (50%) pertanyaan 1 (5%) responden menilai perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS. Yaitu display konten aplikasi pada menu pemberitahuan push, Display konten aplikasi pada menu akun saya, Display konten aplikasi pada menu pesan hari ini, Display konten aplikasi pada salah satu pesan tetap, Display konten aplikasi pada salah satu pesan tidak tetap. Namun 19 (95%) responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS. Mayoritas responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap display aplikasi SIPESANPOS.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian Andriani et. al, (2020) yang meneliti tentang hubungan kemudahan penggunaan system aplikasi KRS online di Universitas AMIKOM Yogyakarta terhadap manfaat kegunaan aplikasi.

Berdasarkan Parameter estimasi nilai koefisien standardized regression weight diperoleh sebesar 0,356 hal ini menunjukan bahwa ada hubungan kemudahan penggunaan dengan manfaat kegunaan KRS Online, artinya semakin baik kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh mahasiswa terhadap Sistem KRS online di Universitas AMIKOM Yogyakarta maka akan meningkatkan manfaat kegunaan terhadap sistem tersebut. Pengujian hubungan kedua variabel tersebut menunjukkan nilai probabilitas 0,000 ($p < 0,05$), dapat dinyatakan jika ada pengaruh antara kemudahan penggunaan terhadap manfaat kegunaan.

Penilaian pengguna terhadap rekonstruksi aplikasi *user friendly* untuk penyampaian *notifikasi* (pesan).

Data menunjukkan, 20 (100%) responden menilai tidak perlu perbaikan terhadap aplikasi *user friendly* untuk penyampaian notifikasi (pesan) pada aplikasi SIPESANPOS.

Hal ini sesuai dengan penelitian Tangke (2004) yang melakukan analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan auditor BPK RI terhadap aplikasi penerapan aplikasi Teknik Audit Berbantuan Komputer (TABK). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden menunjukkan adanya persepsi kemudahan dalam menggunakan aplikasi TABK. Hal ini terjadi juga pada persepsi pengguna tentang pengguna tentang kemudahan dengan sikap pengguna tentang aplikasi ini. Ini berarti bahwa pengguna akan merasa kinerjanya semakin mudah apabila system informasi digunakan.

Sejalan juga dengan penelitian Azkiya & Labibah (2023) yang meneliti tentang analisis penerimaan aplikasi iKalsel menggunakan teroti *Technology Acceptance Model (TAM)*, menunjukkan

bahwa dengan adanya aplikasi ini, responden merasa adanya kebermanfaatan yaitu pekerjaan menjadi lebih cepat dan adanya peningkatan kinerja serta meningkatnya produktivitas.

Dua teori ini menunjukkan adanya kebermanfaatan positif aplikasi terhadap penggunaan aplikasi dan menyebabkan kinerja semakin baik.

Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) setelah aplikasi direkonstruksi;

Berdasarkan tabel diatas dari 5 pernyataan positif dan negatif di dapatkan responden menjawab Sangat Setuju yaitu seluruh (100%) pada pernyataan positif nomor 1 (Mudah bagi saya untuk mengoperasikan SIPESANPOS BINA KARYA sesuai dengan keinginan saya), 2 (Interaksi saya dengan SIPESANPOS BINA KARYA mudah dipahami) dan 5 (Secara keseluruhan, SIPESANPOS BINA KARYA mudah digunakan). Pada pernyataan negatif item 3 (Saya merasa SIPESANPOS BINA KARYA kaku dan tidak fleksibel jika digunakan untuk berinteraksi) di dapatkan seluruh responden (100%) menjawab Sangat tidak setuju dan Hampir seluruh 95% responden menjawab Sangat tidak setuju pada item pernyataan negatif no 4 (Saya membutuhkan banyak usaha untuk menjadi terampil dalam menggunakan SIPESANPOS BINA KARYA).

Sejalan dengan penelitian Andriani et. al, (2020), penerimaan pengguna dipengaruhi oleh faktor kemudahan dalam menggunakan system tersebut, semakin mudah system dioperasikan maka akan semakin baik pula tingkat penerimaan dari system tersebut.

Sejalan juga dengan penelitian Ricandika et. al, (2018) yang meneliti tentang evaluasi penerimaan aplikasi instagram sebagai sarana jual beli online shop menggunakan metode *Technology Acceptance Model (TAM)*. Menunjukkan bahwa dalam kondisi nyata, pengguna mudah menggunakan aplikasi Instagram dalam jual beli online.

Persepsi kebermanfaatan penggunaan (*perceived usefulness*) setelah aplikasi direkonstruksi;

Pada tabel persepsi manfaat penggunaan menunjukkan bahwa dari 6 item pernyataan positif seluruh (100%) responden menjawab sangat setuju.

Sejalan juga dengan penelitian Andriani et. al, (2020) bahwa faktor manfaat dan sikap mahasiswa dalam menggunakan KRS Online di AMIKOM Jogjakarta berpengaruh terhadap tingkat penerimaan mahasiswa.

Sejalan dengan penelitian Andriani et. al, (2020), bahwa faktor manfaat dan sikap mahasiswa dalam menggunakan KRS Online di AMIKOM Jogjakarta berpengaruh terhadap tingkat penerimaan mahasiswa.

Sejalan juga dengan penelitian Utami & Tanaamah (2017) meneliti tentang evaluasi implementasi System Informasi Manajemen Administrasi Desa (SMARD) menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)*. Hasil penelitian menunjukkan *self efficacy* berpengaruh langsung terhadap kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan system informasi.

Sikap kegunaan (*attitude toward using*) pengguna setelah aplikasi direkonstruksi;

Dari tabel sikap kegunaan di atas menunjukkan bahwa dari 4 item pernyataan positif seluruh (100%) responden menjawab sangat setuju.

Penelitian Hanggono et. al, (2015) yang meneliti tentang analisis ayas praktik *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam mendukung bisnis online dengan memanfaatkan jejaring social Instagram menunjukkan bahwa variable persepsi kemudahan penggunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap kegunaan, artinya semakin mudah aplikasi digunakan, maka sikap kegunaan semakin positif.

Niat perilaku (*behavioral intention*) pengguna setelah aplikasi direkonstruksi;

Dari tabel niat perilaku penggunaan setelah aplikasi di rekonstruksi didapatkan seluruh 100% responden menjawab sangat setuju yang berarti seluruh responden akan menggunakan aplikasi dalam kegiatan Posyandu selanjutnya dan mengerjakan tugas tugas sebagai kader Posyandu remaja.

Hasil penelitian Irawati et. al, (2020) tentang penggunaan metode *Technology Acceptance Model (TAM)* dalam analisis system informasi ALISTA (Application of Logistic And Supply Telkom Akses) menunjukkan bahwa rata rata persentase responden yang menjawab setuju bahwa aplikasi ALISTA memudahkan user untuk menangani transaksi material dalam penerapannya di PT Telkom

berjumlah 55%, sisanya 44% responden menjawab sangat setuju dan hanya 1% responden menjawab tidak setuju.

Minat penggunaan (*actual system use*) pengguna setelah aplikasi direkonstruksi.

Dari minat penggunaan aplikasi setelah di rekonstruksi didapatkan seluruh responden 100% sangat setuju dalam penggunaan aplikasi setelah direkonstruksi Hasil ini menunjukkan bahwa minat penggunaan 100% penerimaan pengguna dipengaruhi oleh faktor kemudahan dalam penggunaan sistem tersebut.

Sejalan dengan penelitian Andriani et. al, (2020) Hubungan kemudahan penggunaan terhadap manfaat kegunaan berdasarkan Parameter estimasi nilai koefisien standardized regression weight diperoleh sebesar 0,356 hal ini menunjukan bahwa hubungan kemudahan penggunaan dengan manfaat kegunaan berpengaruh secara signifikan. Artinya semakin baik kemudahan penggunaan yang dirasakan oleh mahasiswa terhadap Sistem KRS online di Universitas AMIKOM Yogyakarta maka akan meningkatkan manfaat kegunaan terhadap sistem tersebut. Pengujian hubungan kedua variabel tersebut menunjukkan nilai probabilitas 0,000 ($p < 0,05$), dapat dinyatakan jika ada pengaruh antara kemudahan penggunaan terhadap manfaat kegunaan.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

diperolehnya persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), sikap kegunaan (*Attitude toward Using*), niat perilaku (*Behavioral Intention*), minat Penggunaan (*Actual System Use*) terhadap aplikasi.

2. Saran

Penelitian ini merupakan penelitian tahapan yang harus dilakukan untuk menilai sejauhmana para stakeholder menilai pererapan aplikasi ini untuk keberlanjutan program

DAFTAR PUSTAKA

- Andriani, Ria, Arief Setyanto, and Asro Nasiri. 2020. "Evaluasi Sistem Informasi Menggunakan Technology Acceptance Model Dengan Penambahan Variabel Eksternal." *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 7(3):531. doi: 10.25126/jtiik.202073850.
- Azkiya, Rahmatul Situ; Labibah. 2023. "Analisis Penerimaan Aplikasi IKalsel Menggunakan Teori Technology Acceptance Model (TAM)." *Jurnal Perpustakaan* 14(1):21–31. doi: 10.20885/unilib.Vol14.iss1.art3.
- Hanggono, Aditya Arie, Siti Ragil Handayani, and Heru Susilo. 2015. "Analisis Atas Praktek TAM Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan." *Jurnal Administrasi Bisnis* 26(1):1–9.
- Irawati, Tri, Elistya Rimawati, and Nayu Ariloka Pramesti. 2020. "Penggunaan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dalam Analisis Sistem Informasi Alista (Application Of Logistic And Supply Telkom Akses)." *Journal Accounting Information Systems and Information Technology Business Enterprise* 4(2):106–20. doi: 10.34010/aisthebest.v4i02.2257.
- Jenderal Direktoral Kesehatan Masyarakat. 2018. *Petunjuk Teknis Penyelenggaraan Posyandu Remaja*. Jakarta: Kementerian Kesehatan RI.
- Natalia Tangke. 2004. "Analisa Penerimaan Penerapan Teknik Audit Berbantuan Komputer (Tabk) Dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (Tam) Pada Badan Pemeriksa Keuangan (Bpk) Ri." *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan* 6(1):10–28.
- Ricandika, Agung Febri; Suharso, Wiwik; Umilasari, Reni. 2018. "Evaluasi Penerimaan Aplikasi Instagram Sebagai Sarana Jual Beli Online Shop Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (Tam)." *Jurnal Universitas Jember* 1(1):89.
- Utami dan Andeka Rocky Tanaamah, Putri. 2017. "Evaluasi Implementasi Sistem Informasi Manajemen Administrasi Desa (SMARD) Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)." *Seminar Nasional Sistem Informasi Indonesia* 6(November):173–84.