
**ANALISA PENERAPAN APLIKASI PENJUALAN DAN SERVICE KOMPUTER
PADA CV JAYA CITRA MADANI DENGAN METODE *TECHNOLOGY
ACCEPTABLE MODEL (TAM)***

Alief Rizky Dharmawan¹⁾, Sri Hariyati Fitriasih²⁾, Tri Irawati³⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, STMIK Sinar Nusantara Surakarta

²⁾Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Sinar Nusantara Surakarta

³⁾Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK Sinar Nusantara Surakarta

¹⁾Alief_Rizky@gmail.com, ²⁾fitriasih@gmail.com, ³⁾triirawati1974@gmail.com

ABSTRACT

CV Jaya Citra Madani is one of the businesses engaged in services of computer service and computer spare parts sales. Currently there is no standard measuring tool to measure the application of sales. This study aims to apply the Technology Acceptable Model (TAM) method measures the use of sales applications especially on the user interface program and ease of use of the application.

The result that the interface design and user behavior had an effect on the real condition of the users with the respective values of 0,644 and 0,988. While the use and attitude have no effect on the real condition of users with the respective values of -0,002 and -0,444.

Keywords: CV Jaya Citra Madani, Information System, Acceptable Model Technology.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi seperti surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui sistem informasi dan teknologi.

CV Jaya Citra Madani adalah salah satu bidang usaha yang bergerak di bidang jasa, jasa yang dijalankan oleh CV Jaya Citra Madani adalah service komputer dan penjualan *sparepart* komputer. Saat ini belum ada alat ukur yang baku untuk mengukur penerapan aplikasi penjualan terhadap penggunaan aplikasi yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk mencoba menerapkan Metode *Technology Acceptable Model (TAM)*, yang merupakan alat ukur penggunaan aplikasi penjualan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi oleh user yang bersangkutan. Diterapkan di CV Jaya Citra Madani untuk mengetahui sejauh mana alat ukur tersebut dipergunakan untuk mengukur penggunaan aplikasi penjualan oleh user di CV Jaya Citra Madani mengenai user interface program dan kemudahan penggunaan aplikasi. Untuk hasil ukur tersebut akan melakukan revisi dan perbaikan untuk sistem yang digunakan dan dikembangkan agar lebih mudah dioperasikan dan mempercepat kinerja di CV Jaya Citra Madani.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan model penelitian yang paling luas digunakan untuk meneliti adopsi teknologi informasi, dalam kurun waktu 18 tahun terakhir *TAM* merupakan model yang paling populer dan banyak digunakan dalam berbagai penelitian mengenai proses adopsi dari penggunaan atau penerimaan sistem informasi. Kesederhanaan dan kemampuan menjelaskan hubungan sebab akibat merupakan alasan utama penggunaan *TAM*. Tujuan penelitian adalah :

1. Mengetahui gambaran tentang kemudahan dalam Desain Antar Muka Aplikasi (X_1), Penggunaan (X_2), Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi (X_3), Perilaku Pengguna (X_4),

- Kondisi Nyata Pengguna (Y_1) memuat pandangan pengguna Aplikasi Penjualan *Sparepart* dan *Service* Komputer di CV Jaya Citra Madani.
- Mengetahui pengaruh antara Desain Antar Muka Aplikasi (X_1), Penggunaan (X_2), Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi (X_3), Perilaku Pengguna (X_4), Kondisi Nyata Pengguna (Y_1) memuat pandangan pengguna Aplikasi Penjualan *Sparepart* dan *Service* Komputer di CV Jaya Citra Madani.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Suatu sistem terdiri atas bagian-bagian yang saling mempengaruhi dan bekerjasama untuk mencapai tujuan. Suatu sistem dapat berbentuk abstrak maupun fisik. Sistem abstrak adalah suatu susunan teratur tentang gagasan atau konsepsi yang saling tergantung. Sistem fisik adalah serangkaian unsur yang bekerjasama untuk mencapai tujuan (Jogiyanto, 2010).

2.2 Sistem Informasi

Sekumpulan elemen yang bekerja sama dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan dan pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang ada nilainya (Nugroho, Fitriasih, & Widada, 2015).

2.3 Metode TAM

Konsep TAM dikembangkan oleh Davis menurut Ni Luh Nyoman Sherina Devi dan I Wayan Suartana, menawarkan sebuah teori sebagai landasan untuk mempelajari dan memahami perilaku pemakai dalam menerima dan menggunakan sistem informasi (Irawan & Mafrudhoh, 2017).

Menurut Lambertus Fatmasari dan Muhammad Ariadi dalam Jurnal metode TAM, salah satu teori tentang penggunaan sistem teknologi informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi adalah model penerimaan teknologi (Ariadi & Fatmawati, 2014).

2.4 Referensi Jurnal terkait

Jurnal referensi merupakan acuan penulis dalam membuat karya ilmiah berdasarkan jurnal yang sudah ada, meliputi sebagai berikut :

- Menurut jurnal dari Lisa N Noor dengan judul Analisis Faktor-Faktor Penerimaan Penggunaan QUIPPERSCHOOL.COM Dengan Menggunakan Pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* dan *Theory Of Planned Behavior (TPB)* di SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA. Hasil penelitian bahwa Konstruk PEOU mempengaruhi konstruk PU; Konstruk PU mempengaruhi konstruk ATU; Konstruk PEOU tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk ATU; Konstruk PU tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk BIUS; Konstruk ATU mempengaruhi konstruk BIUS; Konstruk SN tidak memiliki pengaruh terhadap konstruk BIUS; dan Konstruk PBC mempengaruhi konstruk BIUS. Selain itu koefisien variabel laten PU terhadap ATU memiliki nilai paling besar diantara nilai koefisien variabel laten pada model hubungan antar konstruk lainnya (Noor, 2015).
- Menurut jurnal dari Fatmasari dan Muhammad Ariadi dengan jurnal yang berjudul Penerapan metode *Techonlogy Acceptance Model* terhadap Penerimaan KRS Online. Dalam penelitian tersebut menggunakan variabel *Perceived ease of use (PEU)*, *Perceived usefulness (PU)*, *Behavioral intention of use (BITU)*, respondennya adalah

mahasiswa ilmu komputer Universitas Bina Darma Palembang. Hasil penelitian menyatakan bahwa kebermanfaatan (PEU) pada sistem KRS Online terhadap penerimaan penggunaannya dapat diterima dan kemudahan dari sistem (PU) KRS *Online* berpengaruh terhadap penerimaan penggunaannya dapat diterima (Ariadi & Fatmawati, 2014).

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitas, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab-akibat dari variabel-variabel yang diteliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Jenis penelitian ini proporsional *stratified random sampling* (Kaster & Boediono, 2008).

3.2 Metode Pengumpulan Data

1. Sumber Data

- a. Data Primer yaitu data yang diambil langsung, tanpa perantara, dari sumbernya. Dalam hal ini peneliti dapat memperoleh data yang langsung ditemui dilapangan dalam hal ini user yang aktif menggunakan aplikasi penjualan dan *service* di CV Jaya Citra Madani.
- b. Data Sekunder yaitu data yang diambil secara tidak langsung dari sumbernya bersumber dari kepustakaan, yang diteliti dari literatur-literatur, buku-buku, dokumen dan artikel yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga cara, yaitu penelitian pustaka, penelitian lapangan dan kuesioner.

c. Teknik Kepustakaan (*Library Research*)

Kepustakaan dengan mengambil materi dan jurnal mengenai metode TAM dimana jurnal acuan adalah jurnal dari Lisa N Noor, Dedi Irawan dan Nurlaeli, Fatmasari dan Muhammad Ariadi mengenai analisa penggunaan Metode TAM dalam analisa masalah dan buku mengenai metode TAM..

d. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Data utama penelitian ini diperoleh melalui penelitian lapangan, peneliti ini memperoleh data langsung dari pihak pertama (data primer). Pada penelitian ini, yang menjadi subyek penelitian adalah petugas dan pegawai di CV Jaya Citra Madani.

e. Kuisisioner

Kuisisioner dengan meminta jawaban dari responden disini Karyawan CV Jaya Citra Madani. Adapun jumlah responden yang akan menjadi sample penelitian sebanyak 50 orang yang tersebar pada bagian penjualan, bagian pembelian, teknisi, kepala toko, pimpinan dan juga sebagian pelanggan.

3.3 Hipotesis yang dikembangkan

Adapun hipotesis yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah :

1. Pengaruh Desain Antar Muka terhadap Kondisi Nyata Pengguna (H_1). Desain antar muka aplikasi menjadi tolak ukur dalam penggunaan aplikasi dimana setiap pengguna akan melihat sisi balik dari aplikasi dimana memudahkan dan nyaman dalam penggunaan aplikasi tersebut, dikategorikan dalam 3 point mudah, cukup mudah, susah digunakan.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi terhadap kondisi nyata pengguna (H_2). Pengaruh penggunaan aplikasi secara mental akan berpengaruh dalam kinerja sehari-hari, dimana setiap pengguna yang menggunakan aplikasi apakah ada keluhan secara fisik seperti mata lelah apabila terlalu lama menunggu loading sistem dan sebagainya.
3. Pengaruh sikap pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi (H_3). Sikap pengguna aplikasi menjadi tolak ukur dimana kondisi nyata pengguna aplikasi dalam menggunakan aplikasi tersebut apakah berpengaruh dalam emosi atau tidak, sehingga secara konseptual aplikasi bisa berjalan normal tanpa mengganggu kondisi pengguna aplikasi.
4. Pengaruh Perilaku Pengguna dengan Kondisi Nyata Pengguna Aplikasi (H_4). Perilaku sehari-hari pengguna menjadi salah satu tolak ukur kondisi nyata pengguna aplikasi, apakah perilaku baik atau buruk pengguna berpengaruh terhadap aplikasi apakah akan merugikan atau menguntungkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan Metode TAM

Penelitian mengambil lokasi di CV Jaya Citra Madani, salah satu Unit usaha penjualan *sparepart* komputer yang berada di daerah Surakarta dan sekitarnya, yang merupakan pusat penjualan *sparepart* komputer memerlukan penggunaan sistem informasi berbasis teknologi untuk menunjang aktivitas operasionalnya agar efektif dan efisien.

Populasi yang diambil sampel adalah seluruh karyawan yang bekerja di CV Jaya Citra Madani yang menggunakan maupun berhubungan dengan sistem informasi. Metode penentuan sampel dilakukan dengan metode *nonprobability sampling*, melalui teknik *purposive sampling*. Diambil sampel para karyawan yang menggunakan maupun berhubungan dengan sistem informasi dalam pekerjaannya.

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini disusun berdasarkan adaptasi item-item kuesioner yang sudah digunakan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan karena konstruk-konstruk penelitian kali ini merupakan konstruk-konstruk dari teori TAM yang sudah lama dikembangkan. Adaptasi item-item kuesioner dilakukan guna memperoleh validitas item-item penyusun konstruk penelitian (*construct validity*). Kriteria ukuran reflektif individual dikatakan tinggi jika berkorelasi lebih besar dari 0,70 dengan konstruk yang diukur. Tetapi, loading factor 0,50 sampai 0,60 masih dapat dipertahankan untuk model yang masih dalam tahap pengembangan.

Penyusunan kuesioner penelitian berdasarkan adaptasi item-item tersebut selanjutnya disesuaikan dengan tujuan penelitian. Objek (sistem) disesuaikan dengan menggunakan sistem penjualan di CV Jaya Citra Madani setelah menentukan item-item asli selanjutnya item-item tersebut.

Item yang digunakan dalam kuesioner sejumlah 27 item yang tersusun atas 5 konstruk. Masing-masing konstruk terdiri dari Konstruk Penggunaan = 5 item, Konstruk Desain Antar Muka = 10 item, Konstruk Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi = 5 item. Konstruk Perilaku Pengguna = 5 Item, Kondisi Nyata Penggunaan = 2 Item.

Skala pengukuran setiap alternative jawaban menggunakan skala *Likert* yang merupakan skala yang biasa digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang. Pada penelitian ini, pengukuran terhadap pertanyaan-pertanyaan menggunakan skala *Likert* 4 poin. Skala *Likert* 4 poin merupakan skala tingkat kesetujuan terhadap pertanyaan yang menjadi indikator dengan rentang skala 1: Sangat Tidak Setuju, 2: Tidak Setuju, 3: Setuju, 4: Sangat Setuju. Dalam penelitian ini, skala bernilai netral atau kategori tengah ditiadakan dengan maksud menghindari pendapat netral atau bias. Skor skala yang menyediakan kategori tengah dengan yang tidak memiliki kategori tengah, tidak memiliki perbedaan yang berarti, dimana reliabilitas pengukuran dan validitas butir tidak mengalami perbedaan, yang berbeda adalah varian skor.

4.2 Profil Responden

Subyek pada penelitian ini adalah mahasiswa pengguna Aplikasi Penjualan pada CV Jaya Citra Madani. Sumber data yang diperoleh yaitu melalui penyebaran kuesioner yang dimulai pada tanggal 01 Maret 2017 sampai dengan tanggal 31 Maret 2017. Kuesioner ini ditujukan untuk petugas di CV Jaya Citra Madani yang aktif menggunakan aplikasi di tahun 2017. Berdasarkan kuesioner yang dibagikan sebanyak 50 responden, 40 kuesioner yang diisi lengkap dan bisa diolah selanjutnya dalam analisa statistik. Adapun hasil dari masing-masing konstruk seperti Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Statistik deskriptif data masing-masing konstruk

Pertanyaan	N	Minimum	Maksimum	sum	Mean	Std. Deviation
Penggunaan	40	118	126	613	122,6	2,880972058
Desain Antar Muka	40	94	141	1157	115,7	13,57325802
Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi	40	107	122	574	114,8	6,457553716
Perilaku Pengguna	40	107	121	576	115,2	5,674504384
Valid N	40					

Penjelasan dari statistik deskriptif setiap variabel Tabel 1. adalah sebagai berikut:

1. Konstruk Penggunaan

Data konstruk penggunaan diperoleh dari penyebaran kuesioner tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 5 item/butir dengan menggunakan skala pilihan jawaban 5 skala (5 alternatif jawaban), mempunyai skor teoritik antara skor terendah 118 sampai skor tertinggi 126. Skor empirik menyebar dari skor terendah 118 sampai skor tertinggi 126, dengan skor total yaitu 613, rata-rata (Mean) 122,6, dan simpangan baku 2,88.

2. Konstruk Desain Antar Muka

Data konstruk desain antar muka diperoleh dari penyebaran kuesioner tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 10 item/butir dengan menggunakan skala pilihan jawaban 5 skala (5 alternatif jawaban), mempunyai skor teoritik antara skor terendah 94 sampai skor tertinggi 141. Skor empirik menyebar dari skor terendah 91 sampai skor tertinggi 141, dengan skor total yaitu 1157, rata-rata (Mean) 115,7, dan simpangan baku 13,57.

3. Konstruk Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi

Data konstruk desain antar muka diperoleh dari penyebaran kuesioner tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 5 item/butir dengan menggunakan skala pilihan jawaban 5 skala (5 alternatif jawaban), mempunyai skor teoritik antara skor terendah 107 sampai skor tertinggi 122. Skor empirik menyebar dari skor terendah 107 sampai skor tertinggi 122, dengan skor total yaitu 574, rata-rata (Mean) 114,8, dan simpangan baku 6,45.

4. Konstruk Perilaku Pengguna

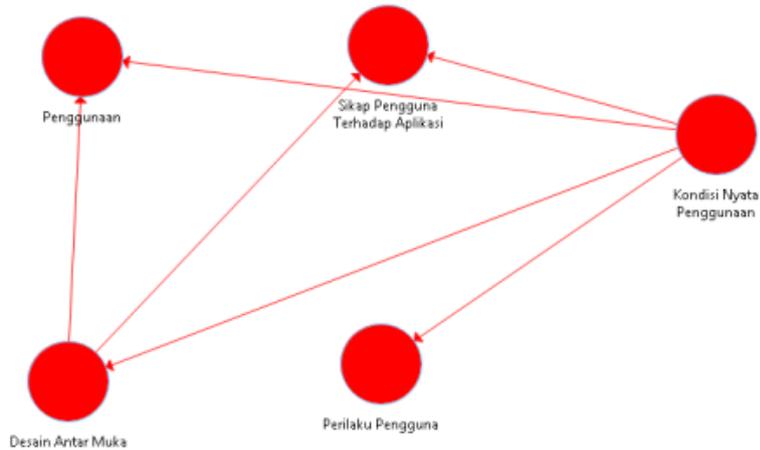
Data konstruk desain antar muka diperoleh dari penyebaran kuesioner tertutup dengan jumlah pernyataan sebanyak 5 item/butir dengan menggunakan skala pilihan jawaban 5 skala (5 alternatif jawaban), mempunyai skor teoritik antara skor terendah 107 sampai skor tertinggi 121. Skor empirik menyebar dari skor terendah 107 sampai skor tertinggi 121, dengan skor total yaitu 576, rata-rata (Mean) 115,2, dan simpangan baku 5,67.

4.3 Pengujian Persyaratan Analisis

1. Perancangan Inner Model

Perancangan inner model hubungan antar konstruk didasarkan analisa penerapan aplikasi penjualan dan service komputer pada CV Jaya Citra Madani dengan Metode

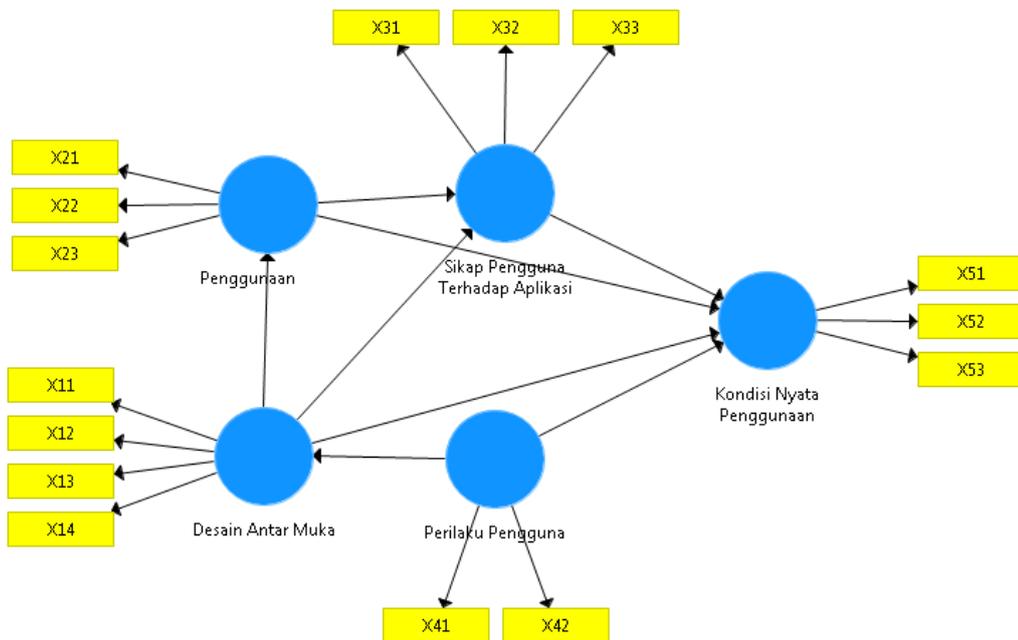
Technologi Acceptable Model (TAM). Adapun perancangan inner model dapat terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Perancangan Inner Model

2. Perancangan *Outer Model*

Indikator dari masing-masing konstruk yaitu konstruk Penggunaan, Desain Antar Muka, Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi, Perilaku Pengguna dan Kondisi Nyata Penggunaan pada outer model bersifat refleksif. Sehingga arah panah pada model pengukuran dari arah konstruk menuju indikator. Hubungan antar indikator tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

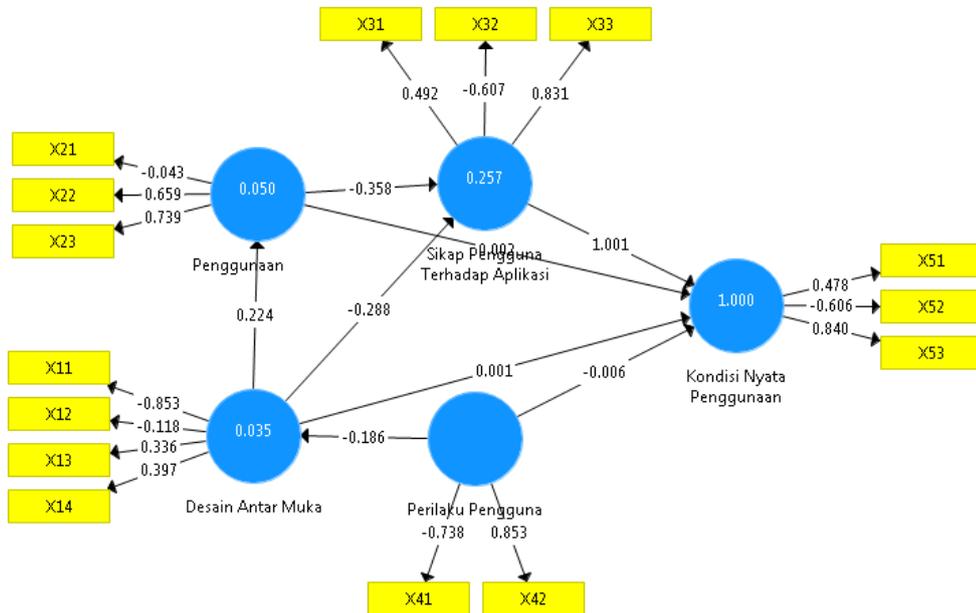


Gambar 2. Konstruk Indikator

3. Estimasi Model

Metode pendugaan parameter (estimasi) di dalam penelitian. Ketentuan untuk menguji unidimensionalitas dari masing-masing konstruk dengan melihat *convergent validity* dari masing-masing indikator konstruk.

Berdasarkan hasil estimasi model yang digunakan masing-masing indicator memiliki *loading factor* >0,50 sehingga dapat dilakukan suatu evaluasi, hasil tersebut dapat dilihat dalam Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Eksekusi Model

4. Pengujian outer model

Terdapat 3 kriteria untuk mengevaluasi outer model dengan indikator refleksif yaitu *convergent validity*, *discriminant validity*, dan *composite reliability*. *Convergent validity* dari measurement model dengan indikator refleksif dapat dilihat dari korelasi antara skor item/indikator dengan konstruksinya (*loading factor*) yang dapat dilihat dari *output outer loadings*. Adapun *Output outer loadings* dari hasil estimasi PLS Algorithm dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. *Output Outer Loading*

	Desain Antar Muka	Kondisi Nyata Penggunaan	Penggunaan	Perilaku Pengguna	Perilaku Pengguna
X11	-0,853				
X12	-0,118				
X13	0,336				
X14	0,397				
X21			-0,043		
X22			0,659		
X23			0,739		
X31					0,492
X32					-0,607
X33					0,831
X41				-0,738	
X42				0,853	
X51		0,478			
X52		-0,606			
X53		0,840			

Berdasarkan pada *output outer loadings* dapat dilihat bahwa hasil *loading factor* semua indikator untuk masing-masing konstruk sudah memenuhi convergent validity, karena semua nilai *loading factor* setiap indikator sudah di atas 0,50.

4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh Desain Antar Muka Terhadap Kondisi Nyata Pengguna (H1)
Penguujian *path coefficients* desain antar muka terhadap penggunaan dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil pengujian dengan menggunakan SEM berikut :

Tabel 3. *path coefficients* desain antar muka terhadap penggunaan

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)
Desain Antar Muka -> Penggunaan	0,644	1,065

Persepsi desain antar muka yang *user interface* menjadi faktor yang mempengaruhi sikap pengguna terhadap aplikasi yang digunakan. Hal tersebut berarti kemudahan dalam menggunakan sistem dengan *user interface* mempengaruhi penggunaan dalam bekerja menggunakan sistem yang berjalan di CV Jaya Citra Madani. Berdasarkan pengujian hipotesis pertama diketahui bahwa H1 yang diajukan dapat diterima. Hipotesa ini dilihat dari nilai eksekusi model bahwa nilai *Outputpath coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk desain antar muka terhadap konstruk penggunaan lebih besar dari 0,05 yaitu 0,644 bahwa menunjukkan ada pengaruh desain antar muka terhadap penggunaan.

2. Pengaruh Penggunaan Aplikasi terhadap Kondisi Nyata Pengguna (H2)
Penguujian *path coefficients* pengguna aplikasi terhadap kondisi nyata pengguna dapat dilihat pada Tabel 4. Hasil pengujian dengan menggunakan SEM berikut :

Tabel 4. *Path Coefficients* Penggunaan terhadap Kondisi Nyata Pengguna

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)
Penggunaan -> Kondisi Nyata Pengguna	-0,002	0,038

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama diketahui bahwa H2 yang diajukan tidak dapat diterima. *Outputpath coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk penggunaan terhadap kondisi nyata pengguna tidak lebih besar dari 0,05 yaitu -0,002 bahwa menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan terhadap kondisi nyata pengguna. Persepsi penggunaan aplikasi dengan kondisi nyata pengguna ternyata tidak berdampak positif, karena kondisi nyata pengguna lebih sedikit menggunakan aplikasi yang digunakan di CV Jaya Citra Madani. User lebih sering menggunakan aplikasi pada saat melakukan transaksi saja.

3. Pengaruh Sikap Pengguna Terhadap Kondisi Nyata Pengguna Aplikasi (H3).
Penguujian *path coefficients* sikap pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi dapat dilihat pada Tabel 5. Hasil pengujian dengan menggunakan SEM berikut :

Tabel 5. *path coefficients* sikap pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)
Penggunaan -> Sikap Pengguna Terhadap Aplikasi	-0,444	1,065

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama diketahui bahwa H3 yang diajukan tidak dapat diterima. *Outputpath coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk penggunaan terhadap sikap pengguna terhadap aplikasi tidak lebih besar dari

0,05 yaitu -0.444 bahwa menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan terhadap sikap pengguna terhadap aplikasi. Persepsi penggunaan aplikasi akan merubah *mindset* dari user dalam menggunakan aplikasi ternyata tidak mempengaruhi dalam penggunaan aplikasi. Sikap pengguna terhadap aplikasi tergantung bagaimana setiap user menyikapi penggunaan aplikasi tersebut sesuai kebutuhan.

4. Pengaruh Perilaku Pengguna dengan Kondisi Nyata Pengguna Aplikasi (H4)
 Pengujian *path coefficients* pengaruh perilaku pengguna dengan kondisi nyata pengguna aplikasi dapat dilihat pada Tabel 6. Hasil pengujian dengan menggunakan SEM berikut :

Tabel 6. *path* pengaruh perilaku pengguna dengan kondisi nyata pengguna aplikasi

	Original Sample (O)	T Statistics (O/STDEV)
Perilaku Pengguna -> Kondisi Nyata Pengguna	0,985	3,389

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama diketahui bahwa H4 yang diajukan dapat diterima. *Output path coefficients* menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi lebih besar dari 0,05 yaitu 0.985 bahwa menunjukkan ada pengaruh perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi. Perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna dalam melakukan aktifitasnya menggunakan aplikasi penjualan di CV Jaya Citra Madani ternyata mempunyai pengaruh besar. Dimana apabila perilaku pengguna aplikasi baik maka dalam kondisi nyata pekerjaannya pun akan menjadi baik.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

1. Pengaruh desain antar muka terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk desain antar muka terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,644 bahwa menunjukkan ada pengaruh desain antar muka terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi. lebih besar dari 0,644.
2. Pengaruh penggunaan aplikasi terhadap kondisi nyata pengguna nilai t statistik untuk konstruk penggunaan terhadap kondisi nyata pengguna tidak lebih besar dari 0,05 yaitu -0,002 bahwa menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan terhadap kondisi nyata pengguna.
3. Pengaruh sikap terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk penggunaan terhadap sikap pengguna terhadap aplikasi tidak lebih besar dari 0,05 yaitu -0,444 bahwa menunjukkan tidak ada pengaruh penggunaan terhadap sikap pengguna terhadap aplikasi.
4. Pengaruh perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi menunjukkan bahwa nilai t statistik untuk konstruk perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,985 bahwa menunjukkan ada pengaruh perilaku pengguna terhadap kondisi nyata pengguna aplikasi.

5.2. Saran

Menambahkan variabel-variabel eksternal di luar variabel asli yang terdapat dalam model *Technology Acceptance Model (TAM)* guna dapat menjelaskan lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan sistem dikarenakan pada penelitian ini variabel yang digunakan masih terbatas pada variabel-variabel asli *TAM*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariadi, M., & Fatmawati. (2014). Penerapan metode TAM terhadap penerimaan KRS Online. *MATRIK*, 16, 1-9.
- Irawan, D., & Mafrudhoh, N. (2017). Analisis sistem pendukung keputusan untuk pemberian keputusan pembebasan biaya bagi siswa yang kurang mampu menggunakan metode simple additive weighting. *Jurnal TAM*, 7, 27-37.
- Jogiyanto. (2010). *Sistem Teknologi Informasi*. Jogjakarta: Andi Offset.
- Kaster, W., & Boediono. (2008). *Teori dan Aplikasi Statistika dan Probabilitas*. Bandung: Rosda.
- Noor, L. N. (2015). *Analisis Faktor-faktor Penerimaan Penggunaan QUIPPERSCHOOL.COM Dengan Menggunakan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) dan Theory Of Planned Behavior (TPB) di SMA Negeri & Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, B., Fitriasih, S. H., & Widada, B. (2015). Sistem Informasi Rekam Medis di Puskesmas Masaran I Sragen. *Tikomsin*, 49 - 56.