# Analisis *Acceptance* UT Connect Mobile Apps

# Monitor Kinerja Alat Berat dan Parts Order Dalam Genggaman

**Dr. Safuan, S.T., M.T., Heru Rubyantoro, S.T.\***

Magister Manajemen, Program Pascasarjana Universitas Jayabaya

\*) *Corresponding author*: hrubyant@gmail.com; 2022010161009@pascajayabaya.ac.id

# *Abstract*

*The need for accurate and fast information today is very important for people in various lives. However, sometimes there are always obstacles and difficulties in obtaining the necessary information due to limited space and time, as well as the media used. We can feel this when the Covid-19 pandemic hit the whole world, where information needs that are usually obtained offline and face-to-face cannot be done because of the ban on gatherings and face-to-face meetings to avoid transmission of this disease. Under these conditions, digitalization and online development is an option so that this obstacle can be resolved properly. The development of online systems using a web base or mobile application or commonly known as Mobile Apps is growing and developing rapidly in various industrial sectors of the company.*

*Application development is currently one of the most important things in the field of information and technology. The company's trend in developing this application occurs in various industrial sectors and various existing operating systems. The same thing happened with a heavy equipment distributor company, by developing a mobile application called UT Connect, where this application was developed from a pre-existing web base. These mobile apps are a solution for heavy equipment owners in monitoring the performance of their heavy equipment, even monitoring the need for parts orders that have already been made.*

***Keywords****: Mobile Application, UT Connect,* TAM (*Technology Acceptance Model*)

# A**bstrak**

Kebutuhan akan informasi yang akurat dan cepat saat ini sangatlah penting bagi masyarakat diberbagai kehidupan. Namun, terkadang selalu muncul kendala dan kesulitan dalam memperoleh informasi yang diperlukan karena terbatasnya ruang dan waktu, serta media yang digunakan. Hal ini dapat kita rasakan saat pandemi Covid-19 melanda diseluruh dunia, dimana kebutuhan informasi yang biasanya diperoleh dengan cara *offline* dan tatap muka tidak dapat dilakukan karena adanya larangan berkumpul dan bertatap muka untuk menghindari penularan penyakit ini. Dengan kondisi seperti ini, pengembangan *digitalisasi* dan *online* menjadi salah satu opsi agar kendala ini dapat teratasi dengan baik. Pengembangan sistem *online* dengan menggunakan *web base* ataupun *mobile application* atau yang biasa dikenal dengan *Mobile Apps* menjadi tumbuh dan berkembang dengan cepat diberbagai sektor industri perusahaan.

Perkembangan aplikasi saat ini menjadi salah satu hal yang cukup penting dibidang informasi dan teknologi. Tren perusahaan dalam mengembangkan aplikasi ini terjadi diberbagai sektor industri dan disegala sistem operasi yang ada. Demikian pula yang terjadi dengan sebuah perusahaan distributor alat berat, dengan mengembangkan *mobile apps* yang bernama UT Connect, dimana aplikasi ini dikembangkan dari *web base* yang telahir lebih dahulu. *Mobile apps* ini menjadi solusi bagi pemilik alat berat dalam memonitor kinerja alat beratnya, bahkan dapat digunakan untuk melacak kebutuhan order yang sudah dilakukan.

***Kata Kunci****: Mobile Application, UT Connect,* TAM (*Technology Acceptance Model*)

# PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi, kebutuhan informasi sangatlah tinggi, dan penyajian informasinya dituntut untuk cepat dan tepat. Pada saat ini, informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat yang utama diera digitalisasi ini. Salah satu media yang dapat menjadi fasilitas untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tepat adalah melalui internet. Internet memungkinkan akses yang bebas ke protokol dari manapun didunia dan mampu menerima segala jenis komputer yang terhubung di dalam jaringan (Almagor, 2011). Saat ini internet telah membuat kehidupan pengguna menjadi lebih mudah dengan mulai menghubungkan layanan yang terpisah menjadi terhubung, seperti layanan telekomunikasi, perbankan melalui internet banking, farmasi, pendidikan, hiburan, dan masih banyak lagi yang dapat dilakukan dengan *online*.

Wabah virus *corona* (COVID-19) yang menular dari hewan ke manusia telah merebak menjadi sebuah pandemi karena penyebarannya secara global. Virus yang saat ini berpusat penyebarannya melalui manusia, telah memiliki pengaruh global terhadap kesehatan manusia. Pandemi ini memiliki efek sosial ekonomi dan politik yang sangat besar diberbagai negara, tanpa terkecuali Indonesia. Sebuah tatanan baru dari kehidupan manusia telah dimulai dengan segala perubahan yang mau tidak mau harus dihadapi jika tidak ingin tertinggal dengan tatanan baru tersebut. Banyak langkah-langkah baru yang sebelumnya tidak terpikir telah diambil oleh pemerintah untuk menjaga kehidupan manusia dan membatasi penyebaran virus ini melalui berbagai aplikasi *online* yang dikembangkan.

Ditengah kesulitan yang ditimbulkan oleh virus ini, muncullah setitik terang harapan dengan ditemukannya vaksin yang dapat mengurangi dampak yang ditimbulkan oleh virus tersebut. Dengan segala keterbatasan kapasitas produksi vaksin, banyak negara berebut untuk mendapatkan akses vaksin agar kehidupan yang tidak normal segera kembali normal, meskipun akhirnya memunculkan kenormalan baru pada sendi kehidupan. Wabah virus *corona* dan pengaruhnya terhadap kehidupan kita sedang dikaji dari segi bagaimana akhirnya kehidupan tatanan baru telah tercipta dengan memanfaatkan teknologi untuk menunjang segala aktivitas yang terdampak. Dengan kemajuan teknologi dan meluasnya metode kerja jarak jauh untuk membatasi pertemuan tatap muka dalam rangka meminimalisir penyebaran, telah membawa masa depan baru dalam proses operasional perusahaan diberbagai sektor. Banyak orang harus cepat beradaptasi menyesuaikan metode baru dalam kehidupan tatanan diberbagai bidang dengan memanfaatkan teknologi.

Virus ini telah membawa percepatan penggunaan teknologi diberbagai bidang yang sebelumnya belum digunakan secara masif, ditengah era digital yang terus berkembang. Demikian pula dengan perkembangan yang cepat dari perangkat mobile, yang telah mengarah pada pengembangan aplikasi ponsel yang cepat disegala sektor. Hal inilah yang dimanfaatkan para produsen *handphone* untuk berlomba-lomba membuat alat bantu komunikasi yang sangat praktis dan *fleksibel* yaitu *smartphone*. Khusus pada *smartphone* yang berbasis android, yang bersifat *opensource*,bagi pengembang aplikasi merupakan media yang tepat untuk menciptakan aplikasi-aplikasi baru untuk memudahkan pengguna. Keberadaan *smartphone*  ini sangatlah membantu para penggunanya untuk mendapatkan informasi dan memenuhi berbagai kebutuhannya, termasuk didunia bisnis alat berat dengan hadirnya UT *Connet mobile apps*.

**PERUMUSAN MASALAH**

Dari apa yang sudah disampaikan pada pendahuluan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang perlu dilakukan pada penelitian ini adalah seberapa besar UT *Connect Mobile Apps ini* dapat menjadi aplikasi yang diterima oleh penggunanya. UT *Connect Mobile apps* ini akan diukur dengan metode TAM (*Technology Acceptance Model)* untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna atas aplikasi ini dalam memenuhi kebutuhan pengguna. UT *connect mobile apps* dengan berbagai fitur didalamnya, seperti monitor kerja alat, analisa pelumas, pelacakan order parts, tiket order mekanik, dan program promosi akan diuji kegunaan dan kemanfaatannya bagi pengguna. Hal ini perlu dilakukan untuk pengembangan aplikasi ini kedepan, agar keberadaan aplikasi ini dapat benar-benar memberikan manfaat dan berguna bagi pemakainya.

**METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah tinjauan pustaka secara umum dengan tujuan untuk menganalisa dan melakukan kajian terkait aplikasi UT *Connect mobile* *apps* yang telah diluncurkan bagi pengguna atau pemilik alat berat. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan kesimpulan atas fungsi dan kegunaan dari *UT Connect mobile apps* bagi penggunanya melalui beberapa tahapan. Tahapan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Studi literature

Dilakukan untuk menunjang dan menambah pengetahuan atas fungsi dan kegunaan *mobile apps* melalui jurnal, karya ilmiah, buku pendukung dan tulisan terkait, melalui cetak ataupun online yang dituliskan dalam kajian pustaka.

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data ini dilakukan melalui pengamatan dan tanya jawab pada pengguna UT *Connect mobile apps* melalui kuesioner untuk mendapatkan data *accepetance* atas fungsi dan kegunaan dari *mobile application* ini.

1. Analisa data

Analisa dilakukan untuk mengetahui tingkat *accepetance* mobile aplikasi ini sehingga dapat diketahui kekurangan dan kelebihan yang ada pada UT *Connect mobile apps* untuk pengembangan lebih lanjut.

1. Kesimpulan

Dari hasil analisa data yang telah dilakukan akan diperoleh kesimpulan yang sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu mengetahui seberapa jauh fungsi dan kegunaan *mobile apps* ini dikalangan penggunanya.

**KAJIAN PUSTAKA**

 UT *Connect mobile apps* merupakan pengembangan aplikasi yang sebelumnya hanya berbasis web. Sekarang aplikasi ini telah berkembang menjadi *mobile application* sesuai dengan tren kebutuhan dan tuntutan dari para penggunanya. Dengan *mobile apps,* maka aplikasi ini dapat diunduh dan di-*install* pada smartphone dengan mudah. Bentuk *mobile appilaction* ini juga menjawab atas kebutuhan dari pengguna dari sebuah aplikasi yang fleksibel, mudah, dan *reliable* atau dapat dihandalkan. Mobile Aplikasi ini dapat diunduh melalu *Google Playstore* bagi pengguna berbasis android dan melalui *App Store* bagi pengguna *smartphone* berbasis IOS.

**A. *Mobile Application***

 Menurut Irwansyah & Moniaga (2014), *mobile application* adalah aplikasi perangkat lunak yang dibuat khusus untuk dijalankan didalam tablet ataupun *smartphone.* Sedangkan menurut Irsan (2015), aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat *mobile* seperti *smartphone* atau *tablet PC*. Jadi bisa disimpulkan bahwa *mobile application* adalah sebuah aplikasi perangkat lunak yang hanya dapat digunakan pada perangkat *smartphone* atau *tablet PC*.

Aplikasi mobile juga dikenal sebagai aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah dan memiliki fungsi tertentu sehingga akan menambah fungsionalitas dan kegunaan dari perangkat mobile itu sendiri. Untuk mendapatkan *mobile application* yang diinginkan, *user* dapat mengunduhnya melalui situs tertentu sesuai dengan sistem operasi yang dimiliki oleh perangkatnya. *Google Playstore* dan *iTunes* merupakan beberapa contoh dari situs yang menyediakan beragam aplikasi bagi pengguna android dan iOS untuk mengunduh aplikasi yang diinginkan.

**B. *Technopreneurship***

*Technopreneurship* merupakan usaha atau bisnis kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi sehingga menghasilkan suatu produk atau jasa yang dapat dinikmati penggunanya (Nurfaizal, 2014). Sedangkan menurut pendapat Purnomo & Triyono (2018), *Technopreneurship*  merupakan kemampuan seseorang dalam mengembangkan jiwa wirausaha dengan memanfaatkan teknologi, baik dalam proses pembuatan maupun pemasarannya yang sesuai dengan kompetensi keahlian masing-masing.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Technopreneurship* merupakan pemanfaatan teknologi sebagai alat untuk memasarkan produk atau jasa sesuai dengan kompetensi yang dimiliki seorang pengusaha. Dengan jiwa *Technopreneurship*,maka kebutuhan pengguna yang sudah terbiasa dengan digital akan terbantu dan memudahkan kegiatan yang harus dijalaninya.

**C. *Technology Acceptamce Model* (TAM)**

TAM merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi (Fatmawati, 2015). Dengan menggunakan TAM dan indikatornya, aplikasi dapat diukur tingkat penerimaan atau adopsinya. Sesuai dengan istilah TAM, pada huruf A merupakan kepanjangan dari *Accepatance* yang artinya adalah penerimaan, sehingga dapat dikatakan bahwa TAM merupakan suatu model analisis untuk mengetahui perilaku pengguna atas penerimaan teknologi yang digunakan. Dikutip dari wikipedia, bahwa TAM merupakan suatu teori sistem informasi yang modelnya dapat digunakan untuk melihat bagaimana pengguna datang untuk menerima dan menggunakan teknologi tersebut.

Melalui TAM, asumsi pada saat pengguna akan menggunakan sebuah *mobile application* yang baru maka akan ada dua faktor yang mempengaruhinya, yaitu :

1. Persepsi kemudahan pengguna (*Ease of Use Perceived*)

Jika diaplikasikan untuk *mobile application*, maka maksudnya adalah pengguna meyakini kalau *mobile application* tersebut mudah dalam penggunaannya. Dengan mudah penggunaannya maka pengguna tidak memerlukan usaha keras dan terbebas dari kesulitan dalam pemakaiannya. Hal ini tentu saja harus mencakup kemudahan penggunaan sistem informasi sesuai dengan keinginan penggunanya. Hasil penelitian Davis (1989) menunjukkan jika persepsi kemudahan dapat menjelaskan alasan pengguna untuk menggunakan *mobile application* dan dapat menjelaskan bahwa aplikasi mobile tersebut dapat diterima oleh pengguna.

1. Persepsi kebermanfaatan (*Usefulness Perceived*)

Hal ini dimaksudkan bahwa pengguna percaya dengan menggunakan *mobile application* tersebut akan meningkatkan kinerjanya. Dengan meningkatnya kinerja maka akan menggambarkan manfaat sistem dari pengguna terkait dengan berbagai aspek. Jadi dalam persepsi kebermanfaatan ini akan membentuk suatu kepercayaan untuk pengambilan keputusan apakah jadi menggunakan *mobile application* atau tidak. Asumsinya adalah, jika pengguna mempercayai *mobile application* ini berguna maka akan menggunakannya dengan maksimal, akan tetapi juga berlaku sebaliknya, jika tidak berguna maka jawabannya pasti tidak akan menggunakannya.

Menurut Kharisma, Dewi, Arisawati (2017), model penerimaan teknologi suatu *mobile application* dapat digambarkan sebagai berikut :

Persepsi Kemudahan Penggunaan

(Perceived Ease of Use)

Penerimaan IT

(Acceptance of IT)

Persepsi Kebermanfaatan

(Perceived Usefulness)

## ANALISA, HASIL DAN PEMBAHASAN

**Analisa data**

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif. Dalam penelitian ini digunakan dua variabel indepeden, yaitu persepsi kemudahan (PEOU – Perceived Ease of Use) dan persepsi kebermanfaatan (PU – Perceived Usefullness) dengan 1 variabel dependen, yaitu penerimaan terhadap IT (Acceptance of IT), dalam hal ini adalah *mobile application*. Indikator-indikator yang digunakan pada konstruksi TAM (*Technology Acceptance Model*) adalah sebagai berikut :



Penelitian ini dimulai dari proses pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner yang diisi oleh responden melalui aplikasi *google form*, untuk kemudian dilakukan uji validitas dan uji realibilitas terhadap kuesioner tersebut. Selanjutnya setelah kuesioner dianggap valid dan reliabel, maka dilakukan analisis data untuk menguji pengaruh kedua variabel penentu penerimaan teknologi dengan menggunakan regresi linier sederhana.

**Hasil dan Pembahasan**

**Data Demografi**

Data demografi responden pada penelitian ini diklasifikan berdasarkan jenis kelamin, dengan jumlah perempuan lebih banyak. Dengan perempuan yang lebih banyak, asumsi yang dibangun pada penelitian ini adalah perempuan lebih teliti dan sedikit lebih sulit untuk mengikuti teknologi dibandingkan laki-laki. Berdasarkan data pada tabel berikut maka seluruh responden berkontribusi 100% terhadap penelitian ini.

Tabel 1. Profil Responden Penelitian



Dari tabel 1 diatas, diperoleh responen sebanyak 50 orang, dengan pembagian laki-laki sebesar 42% atau berjumlah 21 orang, sedangkan untuk responden perempuan sebesar 58% atau sejumlah 29 orang.

**Uji Validitas**

Jika rhitung > rtabel, maka pernyataan tersebut dapat dinyatakan valid. Terdapat 12 item pernyataan yang ditunjukkan oleh *Corrected Item – Total Corrrelation* atau rhitung.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas



Pada tabel 2 diatas, seluruh skor *Corrected Item – Total Corrrelation* atau rhitung menunjukkan lebih besar dari rtabel sebesar 0.279. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pernyataan yang diukur pada variabel persepsi kebermanfaatan adalah valid.

**Uji Reliabilitas**

Uji realibitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Cronbach’s Alpha*. Instrumen pengujian dinyatakan reliabel jika hatga koefisien reabilitas > 0.60

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas



Berdasarkan tabel 3 didapatkan variabel memiliki *Cronbach’s Alpha* lebih besar dari 0.60 yang artinya data sudah *reliable*.

**Uji Regresi Linier Sederhana**

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana



Dari tabel 4 diatas didapatkan persamaan regresi sebagai berikut :

Y = 3.262 + 0.337X

Dengan variabel bebas didapat dari persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan yang memiliki arti sebagai berikut :

1. Angka konstan bernilai 0.888 yang artinya bahwa nilai konsistensi variabel terikat adalah sebesar 3.262
2. Nilai koefisien regresi bernilai 0.337 yang mengandung arti bahwa setiap penambahan 1% tingkat kemudahan penggunaan dan kemanfaatan (X), maka *acceptance* IT nya akan meningkat sebesar 0.337

# KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan bahwa analisis pengaruh UT *Connect Mobile Apps* dalam menunjang keberhasilan bisnis atau usaha pelanggan dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaannya. Persepsi kebermanfaatan (*Perceived Usefullness*) mengandung empat indikator yang mempengaruhi dalam mengidentifikasi pengaruh *mobile application,* yaitu mempercepat pekerjaan, meningkatkan kinerja, efektivitas, dan mempermudah pekerjaan. Sedangkan dari persepsi kemudahan (*Perceived Ease of Use*) yang juga memiliki empat indikator yang mempengaruhi, yaitu mudah dipelajari, jelas dan mudah dipahami, fleksibel, serta mudah untuk menjadi mahir.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Erick Kurniawan, “Implementasi Rest Web Service untuk Sales Order dan Sales Tracking Berbasis Mobile”, Yogyakarta, 2014

[2] Fatmawati, E., “Technology Acceptance Model (TAM) Untuk Menganalisis Penerimaan Sistem Informasi”, Jakarta, 2015

[3] Irsan, M., “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Notifikasi Berbasis Android Untuk Mendukung Kinerja di Instansi Pemerintahan”, 2015

[4] Irwansyah, E., & Moniaga, J.V., “Pengantar Teknologi Informasi”, Yogyakarta, Deepublish 2014

[5] Kharisma, C., Dewi, L.S., Arisawati, E., & Handayana, F., “Analisa Kemanfaatan dan Kemudahan Terhadap Penerimaan Sistem OPAC Menggunakan Metode TAM”, Jakarta 2017

[6] Nurfaizal, Y., “Perilaku Technopreneur Mahasiswa Teknik Informatika”, Tinjauan pada self sufficiency, Jakarta 2014

[7] Sumarlinda, S., “Evaluasi Implementasi Sistem Kartu Rencana Studi Berbasis Web dengan TAM”, Studi kasusSTMIK Duta Bangsa, Surakarta, 2015

[8] Syafrida, Ralang Hartati,”Bersama Melawan Virus Covid-19 di Indonesia”, Jurnal Sosial dan Budaya FSH UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2020

[9] Systinet, Web Services, “a Practical Introduction”, The stencil group, 2003