

**ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI I.SAKU
MENGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

Siti Huszaimah

8040190013

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA
2022**

IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN

Judul Proposal : Analisis Kesuksesan Aplikasi i.saku Menggunakan Metode Delone and Mclean

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Siti Huszaimah
- b. NIM : 8040190013
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Jambi, 03 Mei 2001
- e. Alamat : Jl. R. B. Siagian RT. 15
- f. No. Telepon : 0895412057977
- g. Email : imah0895@gmail.com

PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA/NIM : Siti Huszaimah /8040190013

PRODI : SI /~~TI~~ /~~SK~~

JUDUL : Analisis Kesuksesan Aplikasi i.saku Menggunakan Metode
Delone and Mclean

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan Perbaikan / Ditolak *)

Catatan alasan penolakan Proposal Tugas Akhir :

- Proyek skripsi tidak relavan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
-

Mengetahui
Ketua Program Studi

Herti Yani, S.Kom, M.S.I

*) Coret yang tidak perlu

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan internet yang semakin pesat saat ini memicu banyaknya penemuan-penemuan baru dibidang teknologi yang memanfaatkan internet. Kemampuan internet yang menjangkau seluruh dunia memudahkan para penggunanya untuk saling bertransaksi. Era digital dan teknologi yang semakin berkembang menjadikan kegiatan yang bersifat konvensional menjadi serba digital memberikan dampak terhadap kehidupan manusia yaitu perubahan pada sistem bertransaksi yang bisa dilakukan secara *online*. Bentuk transaksi tersebut memanfaatkan kemajuan dunia digital sebagai media perantara untuk mempermudah transaksi dan menjawab semua kebutuhan masyarakat. Salah satu yang memanfaatkan internet sebagai media bertransaksi adalah *e-wallet*.

Dompot digital (*digital wallet*) merupakan teknologi yang memberikan pandangan baru bagi masyarakat tentang pembayaran non tunai yang jauh lebih praktis dan aman dalam bertransaksi[1] Pada saat ini masyarakat lebih memilih menggunakan dompet digital (*e-wallet*) pada perangkat yang mereka miliki contohnya *smartphone*, sehingga penggunaan ulang tidak terlepas dari manfaat penggunaan, risiko, dan kepercayaan terhadap dompet digital (*e-wallet*), khususnya i.saku yang menjadi salah satu dompet digital di Indonesia.

I.saku adalah salah satu jenis uang elektronik yang bisa digunakan untuk berbagai jenis transaksi di Indonesia. Selama ini, penggunaannya lebih banyak dilakukan di Indomaret karena terintegrasi dengan Indomaret Poinku. Namun, konsumen juga bisa menggunakannya untuk belanja di minimarket atau *merchant* lain dengan alamat website <https://i-saku.com>.

Adapun fitur-fitur pada aplikasi i.saku antara lain isi saldo, bayar *merchant*, tarik saldo, transfer saldo, dan juga saldo maksimum yang besar. Di zaman serba canggih seperti sekarang, tak heran jika banyak hal yang bisa dilakukan dengan mengandalkan internet, termasuk transaksi pembayaran. Para pelaku bisnis pun dapat menyediakan i.saku

sebagai salah satu metode pembayaran untuk konsumen.

Aplikasi i.saku masih terbilang baru dalam implementasinya sehingga diperlukan evaluasi terhadap sistem aplikasi i.saku yang digunakan. Banyak fitur pada aplikasi i.saku yang ditawarkan memberikan kemudahan bagi pengguna. Sehingga dilakukannya analisis untuk mengetahui apakah aplikasi i.saku ini telah berdampak positif dalam penggunaannya secara individu.

Berdasarkan penjelasan diatas dalam melakukan analisis kesuksesan pada aplikasi i.saku, penelitian ini menggunakan model Delone & Mclean. Model Delone & Mclean merefleksikan ketergantungan dari enam pengukuran kesuksesan sistem informasi. Keenam elemen dalam model Delone & Mclean ini ialah : *information quality*, *system quality*, *service quality*, *intention to use*, *user satisfaction* dan *net benefits*. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian ini untuk menganalisis kesuksesan aplikasi i.saku dengan menggunakan metode Delone and Mclean.

Dari permasalahan yang ada dilatar belakang diatas, maka dari itu penulis mengambil judul **“ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI I.SAKU MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan oleh penulis diatas, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara menganalisis kesuksesan pada aplikasi i.saku dengan pendekatan Delone and McLean?”.

1.3 BATASAN MASALAH

Batasan masalah merupakan pembatasan ruang lingkup penelitian terkait sistem yang diusulkan untuk perusahaan atau instansi, agar penulis memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam penelitian.

1. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisa kesuksesan aplikasi i.saku

2. Penelitian ini difokuskan pada kualitas informasi (*information quality*), kualitas sistem (*system quality*), kualitas layanan (*service quality*), penggunaan (*use*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dan manfaat bersih (*net benefit*).
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner.
4. Responden dalam penelitian ini adalah pelaku yang menggunakan aplikasi i.saku dengan jumlah minimal 100 orang.
5. *Tools* yang digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner adalah SmartPLS.
6. Analisis menggunakan teori SEM (*Structural Equation Modelling*).
7. Penentuan teori perhitungan sample menggunakan angket Skala Likert.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menganalisis tingkat kesuksesan aplikasi i.saku menggunakan metode Delone and McLean.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini, antara lain:

1. Bagi objek, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi serta menambah pengetahuan dan wawasan.
2. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan atau panduan serta dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan penelitian.

LANDASAN TEORI

2.1 ANALISIS

Analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti mengurai, membedakan dan memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya.

Menurut Nana Sudjana[2], “Analisis adalah usaha menilai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas dari hierarkinya atau susunannya”. Sedangkan menurut Dimiyati dan Mudjiono[2], “Analisis merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran kebagian-bagian yang menjadi unsur pokok”.

2.2 APLIKASI

Aplikasi dapat dikatakan sebagai suatu perangkat lunak siap pakai dengan menjalankan instruksi dari pengguna atau biasa disebut *user*, biasanya aplikasi banyak diciptakan untuk membantu berbagai keperluan, seperti membuat laporan, percetakan dan lain-lain.

Menurut Bella Chintya Neyfa dan Dony Tamara[3], “Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output*”.

2.3 I.SAKU

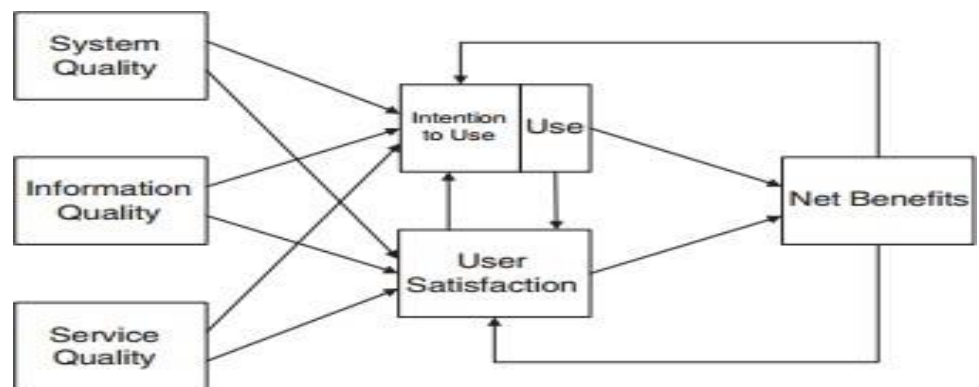
I.saku adalah uang elektronik yang telah mendapat izin resmi dari Bank Indonesia guna untuk di Indomaret. I.saku adalah salah satu jenis uang elektronik yang bisa digunakan untuk berbagai jenis transaksi di Indonesia.

Indomaret dalam hal strategi pelayanan sebagai minimarket modern selain menyediakan kebutuhan sehari-hari juga menyediakan banyak fasilitas transaksi *online* (I-klik indomaret, i-saku, My Point,

Apka serta Indomaret Card) dan menerima pembayaran token listrik, PDAM, tiket pesawat, belanja *online*, dan layanan lainnya yang harus dikembangkan untuk melayani pelanggan[4].

2.4 DELONE AND MCLEAN

Merupakan suatu model penelitian yang dikembangkan dalam mengukur kesuksesan suatu sistem informasi berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh DeLone dan McLean (1992)[5]. Pada model DeLone dan McLean atau yang lebih dikenal dengan D&M IS Success ini dimensi-dimensi kesuksesannya yang diukur semuanya saling berkaitan.



Gambar 1 Pengembangan *Model Delone and Mclean*

Berikut adalah uraian-uraian dari masing-masing variabel[6] :

1. Kualitas Sistem (*System Quality*) Kualitas sistem mencakup sejauh mana performa yang ditunjukkan oleh sistem ketika user menggunakan sistem informasi, baik dari segi *hardware* maupun dari segi *software*. Indikator pengukuran kualitas sistem antara lain adalah kemudahan untuk digunakan (*ease of use*), fleksibilitas (*flexibility*), keandalan sistem (*reliability*), kecepatan akses (*response time*), dan keamanan sistem (*security*).
2. Kualitas Informasi (*Information Quality*) Variabel ini menggambarkan kualitas informasi yang diharapkan oleh

pengguna ketika memakai sistem. Indikator pengukuran kualitas informasi meliputi ketersediaan/kelengkapan informasi (*completeness*), kemudahan pemahaman (*ease of understanding*), penyajian informasi (*format*), relevansi kebutuhan (*relevance*) dan keakurasian informasi (*accurate*).

3. Kualitas Layanan (*Service Quality*) Pengguna sistem informasi mengharapkan pelayanan yang sesuai ekspektasi ketika menggunakan sebuah sistem informasi. Variabel ini menjamin adanya layanan yang diberikan oleh sistem informasi, seperti *update* dan respon terhadap *feedback* yang diberikan oleh pengguna. Indikator pengukur kualitas layanan meliputi jaminan sistem (*assurance*), empati (*empathy*), dan waktu respon layanan (*responsiviness*).
4. Pemakaian (*Use*) Variabel ini mengacu pada seberapa sering pengguna memakai sistem informasi. Indikator pengukuran pemakaian meliputi semua hal tentang kebiasaan penggunaan sistem, seperti *frequency of use* dan *nature of use*.
5. Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) Variabel ini merupakan respon dan tanggapan yang diajukan oleh pengguna setelah memakai sistem informasi. Variabel pengukur kepuasan pengguna adalah efisiensi (*efficiency*), efektifitas (*effectiveness*), dan kepuasan menyeluruh (*overall satisfaction*).
6. Manfaat Bersih (*Net Benefits*) Variabel ini merupakan dampak keberadaan serta pemakaian sistem informasi terhadap kualitas kinerja pengguna baik secara individu maupun organisasi. Variabel pengukur manfaat bersih adalah peningkatan kinerja, efisiensi dan efektivitas, dan produktivitas.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN

1. Alat Penelitian

1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

- a) Laptop Acer dengan spesifikasi Intel(R) Core(TM) i3-2330M CPU @2.20GHz
- b) RAM 2 GB
- c) Flashdisk Toshiba 8 GB

1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

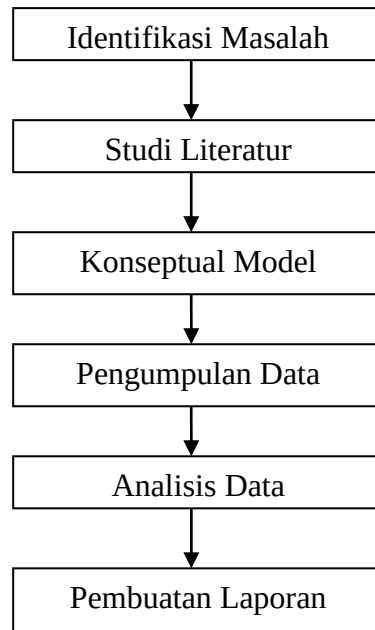
- a) Google Scholar
- b) Microsoft Word 2007
- c) Mendeley
- d) SmartPLS 3

2. Bahan Penelitian

- a. Data hasil kuesioner yang diperoleh dari pelaku yang menggunakan aplikasi i.saku.
- b. Literatur berupa jurnal, artikel dan skripsi yang berhubungan dengan penelitian.

3.2 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini diperlukan susunan kerangka kerja agar proses penelitian tidak keluar dari ruang lingkup dan tujuan yang diharapkan. Kerangka kerja penelitian merupakan tahapan-tahapan kegiatan yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang sedang diteliti. Adapun kerangka kerja yang digunakan adalah sebagai berikut:



Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan diatas, maka dapat diuraikan penjelasan masing-masing tahapan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui apa yang menjadi permasalahan dan mencari solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

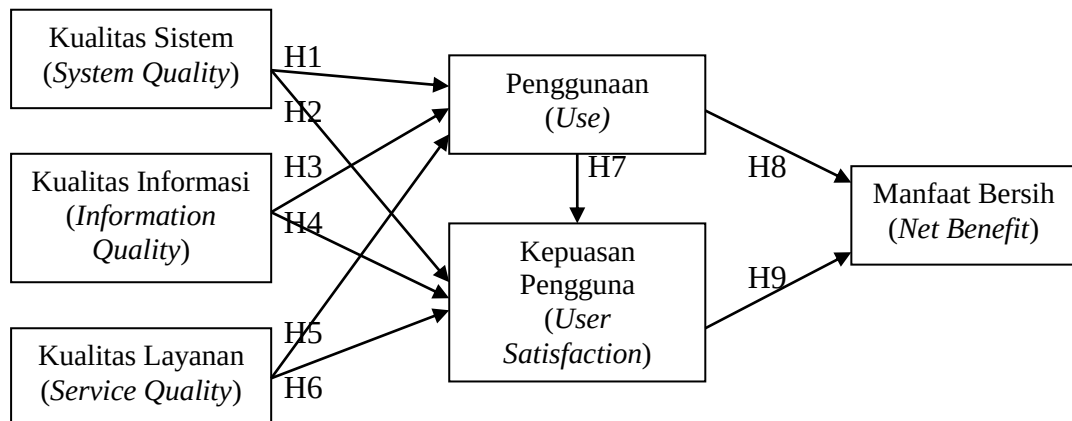
2. Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pencarian referensi dan landasan teori yang bersumber dari buku, jurnal atau artikel di internet yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

3. Konseptual Model

Tahapan ini dimulai dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur kemudian membuat konsep yang dapat menggambarkan tingkat kesuksesan aplikasi i.saku menggunakan metode Delone & Mclean.

Berikut konseptual model dalam penelitian ini:



4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang penting dalam penelitian. Metode yang dapat digunakan dalam pengumpulan data yaitu kuesioner dengan menggunakan *google form* dan disebarakan kepada pengguna aplikasi i.saku yang juga sebagai pelaku yang menggunakan aplikasi i.saku. Untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi dari responden digunakan skala likert dimana responden diminta untuk memilih salah satu dari lima alternatif jawaban yang telah disediakan, dengan pedoman sebagai berikut:

Pernyataan Positif	Pernyataan Negatif
Sangat Setuju (SS) = 5	Sangat Setuju (SS) = 1
Setuju (S) = 4	Setuju (S) = 2
Netral (N) = 3	Netral (N) = 3
Tidak Setuju (TS) = 2	Tidak Setuju (TS) = 4
Sangat Tidak Setuju (STS) = 1	Sangat Tidak Setuju (STS) = 5

5. Analisis Data

Pengujian pada penelitian ini menggunakan analisis PLS. PLS merupakan salah satu metode analisis yang dikembangkan oleh Herman Wold (1982) yang merupakan salah satu metode alternatif dengan menggunakan *Structural Equation Modeling (SEM)* yang berbasis *variance*. Pengujian PLS dalam penelitian ini akan menggunakan *software Smart PLS*. Analisis PLS dalam penelitian ini didasari oleh dua evaluasi mendasar yaitu evaluasi model pengukuran (*Outer Model*) dan evaluasi model struktural (*Inner Model*). *Outer Model* merupakan model pengukuran yang menghubungkan indikator dengan variabel latennya, sedangkan *Inner Model* merupakan model pengukuran yang menghubungkan antar variabel latennya.

6. Pembuatan Laporan

Pembuatan laporan disusun berdasarkan dari tahapan yang telah dilakukan. Melalui laporan ini pembaca dapat mengetahui proses tahapan penelitian, bagaimana analisis dan pengolahan data yang dilakukan dan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian selanjutnya.

JADWAL PENELITIAN

Agar pengerjaan penelitian ini dapat selesai tepat waktu, maka penulis menyajikan tabel jadwal penelitian sebagai gambaran mengenai kegiatan penelitian yang dilakukan serta prediksi waktu yang dibutuhkan dalam pengerjaannya.

[illegible]

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. A. B. Li, "Starbucks in ," *New York Times*, p. 16, 1996.
- [2] Ansori, "tinjauan pustaka tinjauan pustaka," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 3, no. April, pp. 49–58, 2015.
- [3] N. Gustiyany and A. Widiyastuti, "Aplikasi Akuntansi Penjualan Online Pada Toko Kosmetik Rahayu Bandar Lampung," *J. JUSINTA*, vol. 2, no. 1, pp. 34–40, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/236%0Ahttps://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/download/236/110>.
- [4] S. Adjie and Y. Yanto, "Penerapan Media Sosial Sebagai Media Komunikasi di Divisi Lokasi PT. Indomarco Prismaatama Cabang Makassar," *J. Commun. Sci. ...*, pp. 75–94, 2018, [Online]. Available: <http://www.journal-uim-makassar.ac.id/index.php/JCoS/article/view/33>.
- [5] S. Hidayatullah, U. Khouroh, I. Windhyastiti, R. G. Patalo, and A. Waris, "Implementasi Model Kesuksesan Sistem Informasi DeLone And McLean Terhadap Sistem Pembelajaran Berbasis Aplikasi Zoom Di Saat Pandemi Covid-19," *J. Teknol. dan Manaj. Inform.*, vol. 6, no. 1, pp. 44–52, 2020, doi: 10.26905/jtmi.v6i1.4165.
- [6] F. Sapty Rahayu, R. Apriliyanto, and Y. Sigit Purnomo Wuryo Putro, "Analisis Kesuksesan Sistem Informasi Kemahasiswaan (SIKMA) dengan Pendekatan Model DeLone dan McLean," *Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 1, no. 1, pp. 34–46, 2018, doi: 10.24002/ijis.v1i1.1704.