

**ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI LIVIN' BY MANDIRI  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND  
MCLEAN**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Diajukan oleh :

Natalia Christiani Wulandari

8040190113

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 Livin' by Mandiri Dengan  
Menggunakan Metode DeLone and McLean

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Natalia Christianti Wulandari
- b. NIM : 8040190113
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/Tgl. Lahir : Jambi / 07 Januari 2001
- e. Alamat : Jalan Sersan Muslim RT 24,  
Kelurahan Thehok, Kecamatan  
Jambi Selatan
- f. No. Telepon : 085382620591
- g. Email : nataliawulan863@gmail.com

## PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NAMA / NIM : Natalia Christianti Wulandari / 8040190113  
PRODI : SI / ~~TI/SK~~ \*)  
JUDUL : Analisis Kesuksesan Aplikasi Livin' by Mandiri Dengan  
Menggunakan Metode DeLone and McLean  
Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak \*)

1. Catatan :

Alasan penolakan Proposal Tugas Akhir :

- Proyek Tugas Akhir tidak relevan dengan Program Studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak di pakai
- Metode yang di pakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
- 

Mengetahui,

Ketua Program Studi

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

NIK : YDB.11.83.078

\*) Coret yang tidak perlu

## 1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin pesat dari tahun ke tahun mendukung keberhasilan sebuah organisasi dalam persaingan bisnis. Semakin mudah dan cepatnya mendapatkan informasi dengan menggunakan teknologi berdampak pada peningkatan interaksi antar individu untuk mendapat informasi yang dibutuhkan. Hal ini memberikan pengaruh terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, baik dalam kegiatan ekonomi maupun sosial masyarakat termasuk kegiatan transaksi keuangan baik secara langsung maupun tidak langsung. Salah satu yang mengikuti perkembangan teknologi informasi ini adalah perbankan. Perkembangan teknologi ini dilakukan perbankan dengan tujuan agar organisasinya berjalan dengan baik dan meningkatkan prestasi kerjanya. Hal ini diwujudkan dalam pengembangan sistem pelayan terhadap nasabah dalam bentuk *mobile banking*.

*Mobile Banking* merupakan sebuah fasilitas dari bank dalam era modern ini yang mengikuti perkembangan teknologi dan komunikasi. Layanan yang terdapat pada *mobile banking* meliputi pembayaran, transfer, *history*, dan lain sebagainya. Penggunaan layanan *mobile banking* pada telepon seluler memungkinkan para nasabah dapat lebih mudah untuk menjalankan aktivitas perbankannya tanpa batas ruang dan waktu. Dengan adanya layanan *mobile banking*, diharapkan dapat memberikan kemudahan dan manfaat bagi para nasabah dalam melakukan akses ke bank tanpa harus datang langsung ke bank. [1]

Salah satu bank yang telah mengaplikasikan teknologi *mobile banking* adalah Bank Mandiri. Bank Mandiri merupakan salah satu bank terbesar di Indonesia yang berdiri pada 2 Oktober 1998 dan memiliki *mobile banking (m-banking)* yang sebelumnya diberi nama Mandiri Internet *Banking*, Mandiri *Mobile*, dan Mandiri *Online*, kemudian sekarang diberi nama *Livin' by Mandiri*. Aplikasi *Livin' by Mandiri* sudah dua kali melakukan pergantian warna logo, pertama dengan logo berwarna biru yang ditutup pada 4 Maret 2022, kemudian dilakukan pergantian warna logo berwarna kuning. *Livin' by Mandiri* memberikan fitur-fitur yang memudahkan pengguna mendapatkan layanan perbankan dalam melakukan

transaksi secara *online*. Menu atau fitur tersebut adalah pengecekan informasi saldo, informasi transaksi, transfer uang, pembayaran, top-up, e-money, tarik tunai, QR bayar, investasi, sukha, dan layanan cabang.

Akan tetapi dari ulasan yang diunggah oleh pengguna aplikasi Livin' by Mandiri di *Google Play Store* terdapat beberapa permasalahan yaitu terjadi error saat melakukan login, terjadi error saat melakukan verifikasi wajah dan sms, terjadi error saat ingin melihat catatan transaksi perbulan, dan proses pembayaran serta tampilan fitur aplikasi yang kurang *user friendly*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan, maka penelitian ini dilakukan analisis kesuksesan aplikasi Livin' by Mandiri menggunakan metode DeLone and McLean. Metode DeLone and McLean adalah model yang dapat digunakan untuk mengukur kesuksesan sebuah sistem informasi yang terdiri dari enam dimensi pengukur kesuksesan sistem informasi yaitu kualitas sistem (*system quality*), kualitas informasi (*information quality*), penggunaan (*use*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dampak individu (*individual impact*) dan dampak organisasi (*organization impact*). Namun dimensi pengukuran tersebut diperbaharui kembali oleh DeLone and McLean 2003 dengan menambahkan kualitas layanan (*service quality*) dan menggabungkan dampak individu (*individual impact*) serta dampak organisasi (*organization impact*) menjadi manfaat-manfaat bersih (*net benefits*). [2]

Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan tersebut penulis tertarik untuk menganalisis kesuksesan sebuah aplikasi *mobile banking* terhadap kepuasan pengguna dengan judul **“ANALISIS KESUKSESAN APLIKASI LIVIN' BY MANDIRI DENGAN MENGGUNAKAN METODE DELONE AND MCLEAN”**

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis dapat merumuskan permasalahan yang ingin diteliti yaitu “Bagaimana menganalisis kesuksesan aplikasi Livin’ by Mandiri dengan menggunakan metode 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. Adapun batasan masalahnya yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan hanya untuk menganalisis kesuksesan aplikasi Livin’ by Mandiri.
2. Penulisan ini difokuskan pada 6 variabel yaitu kualitas informasi (*information quality*), kualitas sistem (*system quality*), kualitas layanan (*service quality*), penggunaan (*use*), dan manfaat bersih (*net benefit*).
3. Pengumpulan data menggunakan metode kuesioner yang disebarakan secara *online* dalam bentuk formulir *Google Form*.
4. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi Livin’ by Mandiri di wilayah Kota Jambi.
5. Tools yang digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner adalah SmartPLS.
6. Analisis data menggunakan teori SEM (*Structural Equation Modeling*).
7. Penentuan teori perhitungan sampel menggunakan rumus Rao Purba dan angket menggunakan *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 adalah untuk mengetahui kesuksesan dari aplikasi Livin' by Mandiri dengan menggunakan metode DeLone and McLean.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagi Bank Mandiri, penelitian ini dapat membantu pihak Bank Mandiri dalam mengetahui kesuksesan dari aplikasi Livin' by Mandiri terhadap pengguna.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan tambahan atau panduan serta dapat menjadi sumber referensi untuk mengembangkan penelitian tersebut.

## **2. LANDASAN TEORI**

### **2.1 Analisis**

#### **2.1.1 Pengertian Analisis**

Analisis merupakan aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kaitannya dan ditafsirkan maknanya. [3]

Menurut Izatty [4] “Analisis merupakan kegiatan merangkum sejumlah data besar yang masih mentah kemudian mengelompokkan atau memisahkan komponen-komponen serta bagian-bagian yang relevan untuk kemudian mengkaitkan data yang dihimpun untuk menjawab permasalahan”.

Menurut Priyatno [5] “Analisis merupakan kegiatan menghitung data agar dapat disajikan secara sistematis. Analisis data untuk analisis kuantitatif bisa dilakukan secara manual dengan menghitung menggunakan rumus statistik atau menggunakan program bantu statistis”.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis merupakan upaya untuk mengamati, memahami, mengidentifikasi serta mengevaluasi fenomena yang ada untuk memecahkan masalah.

#### **2.1.2 Jenis-Jenis Analisis**

Menurut Sugiyono [6] “Analisis pada umumnya dilakukan melalui dua cara, yaitu analisis kualitatif (*qualitative control*) dan analisis kuantitatif (*quantitative control*)”.

##### **1. Analisis Kualitatif**

Analisis kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti

adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif / kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

## 2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. [7]

## 2.2 Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu program yang siap untuk digunakan dalam melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. [8]

Menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya [9] “Aplikasi merupakan program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut”.

Menurut Fergiawan et al [10] “Aplikasi merupakan suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus dihadapi user dengan menggunakan kemampuan komputer”.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi merupakan sebuah program atau perangkat lunak yang dapat digunakan dengan maksud tujuan tertentu.

## 2.3 *Mobile Banking (M-Banking)*

*Mobile Banking* atau lebih dikenal dengan sebutan *M-Banking* merupakan sebuah fasilitas dari bank dalam era modern ini yang mengikuti perkembangan

teknologi dan komunikasi. Layanan yang terdapat pada *Mobile Banking* meliputi pembayaran, transfer, history, dan lain sebagainya. [11]

Menurut D.P Wulandari [12] “*Mobile Banking* merupakan salah satu hasil pengembangan teknologi *mobile* yang digunakan dalam domain komersial. *Mobile Banking* ini mengkombinasikan teknologi informasi dan aplikasi bisnis secara bersama. Dengan adanya *Mobile Banking*, nasabah dapat menggunakannya untuk mendapatkan layanan 24 jam sehari tanpa harus mendatangi kantor cabang bank untuk transaksi personal”.

Menurut T.D Shaputra [13] “*Mobile Banking* merupakan suatu fasilitas yang disediakan oleh penyedia jasa atau bank yang dapat mempermudah masyarakat dalam melakukan transaksi keuangan maupun non keuangan dengan menggunakan perangkat atau handphone yang berbasis internet dimanapun dan kapanpun tanpa harus mengunjungi kantor bank atau ATM”.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan, *Mobile Banking* atau *M-Banking* merupakan suatu layanan perbankan yang diberikan oleh pihak bank untuk mendukung kelancaran dan kemudahan kegiatan perbankan.

## **2.4 Bank Mandiri**

Bank Mandiri atau PT. Bank Mandiri (Persero) Tbk didirikan pada 2 Oktober 1998 dan merupakan salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) dalam bidang perbankan. Bank Mandiri sebagai bagian dari program restrukturisasi perbankan yang dilaksanakan oleh pemerintah Indonesia. Pada tanggal 31 Juli 1999, empat bank milik pemerintah yaitu Bank Bumi Daya, Bank Dagang Negara, Bank Ekspor Impor Indonesia, dan Bank Pembangunan Indonesia bergabung dengan Bank Mandiri, dimana masing-masing bank tersebut memiliki peran yang tidak terpisahkan dalam pembangunan perekonomian Indonesia.

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa Bank Mandiri sudah melalui beberapa kali transformasi guna menyesuaikan dengan kebutuhan dasar masyarakat. Adapun visi dan misi Bank Mandiri yaitu sebagai berikut :

1. Visi Bank Mandiri :

“Menjadi partner finansial pilihan utama Anda.”

2. Misi Bank Mandiri :

“Menyediakan solusi perbankan digital yang handal dan simple yang menjadi bagian hidup nasabah.”

Berdasarkan visi dan misi tersebut, Bank Mandiri menyediakan layanan dan fasilitas untuk bertransaksi perbankan melalui aplikasi *mobile banking* pada *smartphone* yang diberi nama Livin' by Mandiri dengan mengikuti perkembangan teknologi yang semakin berkembang dari tahun ke tahun.

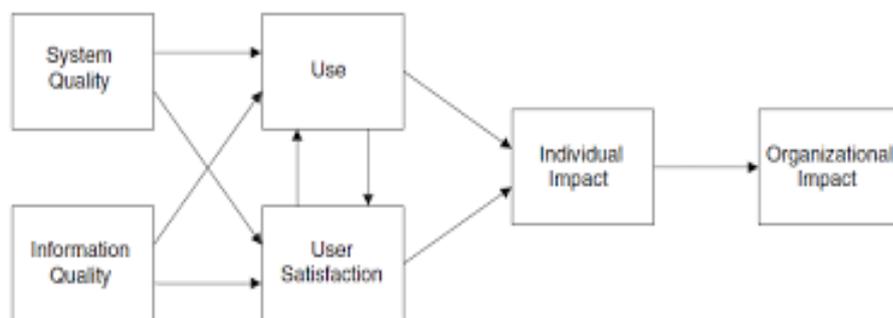
## **2.5 Livin' by Mandiri**

Livin' by Mandiri merupakan salah satu bentuk produk layanan *e-banking* Bank Mandiri berbasis aplikasi *mobile banking* pada *smartphone*. Livin' by Mandiri sudah dua kali melakukan pergantian warna logo, pertama dengan logo berwarna biru yang ditutup pada 4 Maret 2022, kemudian dilakukan pergantian warna logo berwarna kuning. Livin' by Mandiri memberikan fitur-fitur yang memudahkan pengguna mendapatkan layanan perbankan dalam melakukan transaksi secara online. Menu atau fitur tersebut adalah pengecekan informasi saldo, informasi transaksi, transfer uang, pembayaran, top-up, e-money, tarik tunai, QR bayar, investasi, sukha, dan layanan cabang.

## 2.6 Model DeLone and McLean

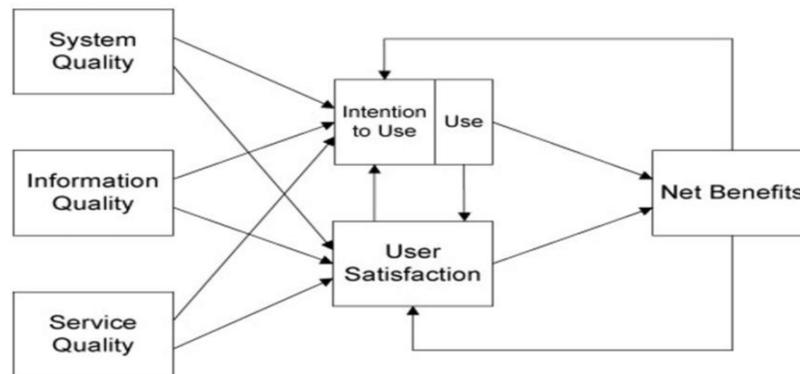
Model DeLone and McLean merupakan sebuah model yang digunakan untuk mengukur kesuksesan dari sistem informasi. Model ini dikenal sebagai model yang sederhana, tetapi dianggap cukup valid oleh para peneliti. [14]

Pada tahun 1992, model pertama untuk teori DeLone dan McLean IS Success Model ini menghubungkan beberapa parameter pengukuran kesuksesan sistem informasi yang didalamnya terdapat Kualitas Sistem (*System Quality*), Kualitas Informasi (*Information Quality*), Penggunaan (*Use*), Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*), Dampak Individu (*Individual Impact*), dan Dampak Organisasi (*Organizational Impact*). [15]



**Gambar 2.1 Model DeLone and McLean 1992**

Namun pada tahun 2003, DeLone and McLean kembali mengembangkan dan memperbaiki model kesuksesan sistem informasi yang sebelumnya telah mereka publikasikan pada tahun 1992 dengan menambahkan kualitas layanan dan menggabungkan dampak individu serta dampak organisasi menjadi net benefits. [14]



**Gambar 2.2 Model DeLone and McLean 2003**

Dari gambar model yang dikemukakan DeLone and McLean, bahwa kesuksesan sistem informasi terdiri dari enam variabel, yaitu [2] :

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 (*responsiveness*).

#### 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-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-manfaat bersih adalah peningkatan kinerja, efisiensi dan efektifitas, dan produktifitas.

### **3. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Alat dan Bahan Penelitian**

##### **3.1.1 Alat Penelitian**

Dalam mengerjakan penelitian ini terdapat beberapa alat bantu yang digunakan penulis antara lain :

1. Perangkat Keras (*Hardware*)
  - a. Laptop Acer dengan spesifikasi Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20GHz 1.19 GHz
  - b. RAM 8 GB
  - c. Printer Canon
  - d. Flashdisk 32 GB
  
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Sistem Operasi *Windows 10 Home Single Language*
  - b. *Google Chrome*
  - c. *Google Scholar*
  - d. *Microsoft Word 2016*
  - e. *Microsoft Excel 2016*
  - f. *Mendeley*
  - g. *SmartPLS*

##### **3.1.2 Bahan Penelitian**

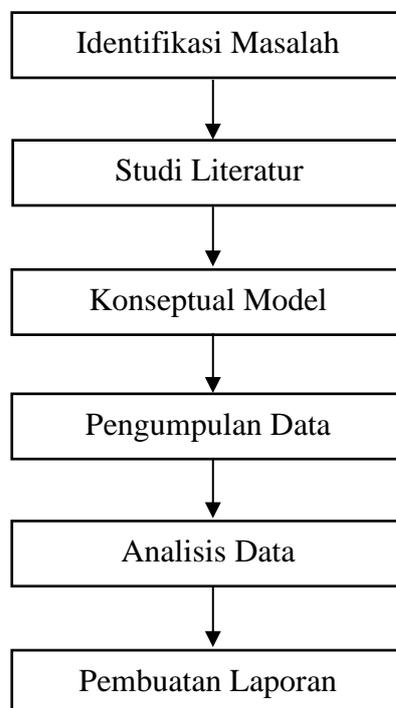
Bahan penelitian yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kertas A4
2. Data hasil kuesioner yang diperoleh dari pengguna aplikasi *Livin' by Mandiri* di wilayah Kota Jambi.
3. Literatur-literatur berupa buku, jurnal, artikel dan skripsi yang berhubungan dengan penelitian.

## 3.2 Metode Penelitian

### 3.2.1 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 :



**Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian**

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

### 1. Identifikasi Masalah

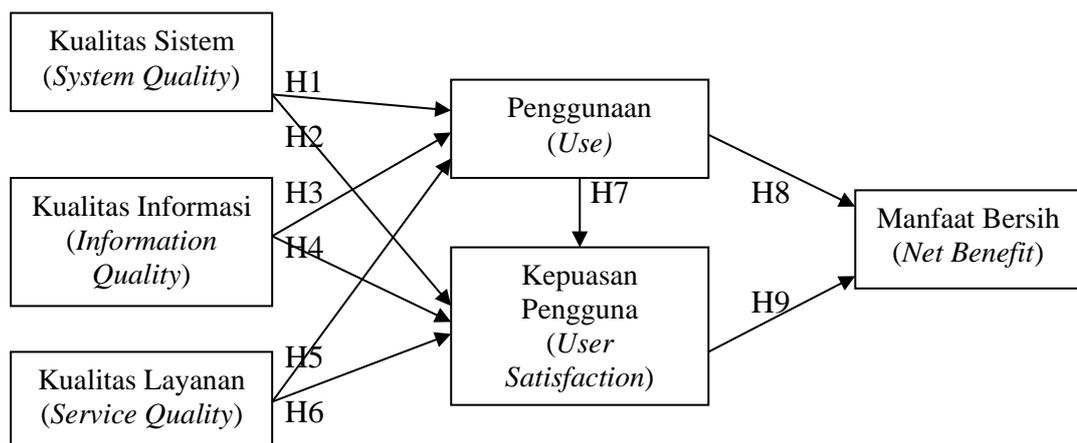
Tahap identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui apa yang menjadi permasalahan dan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan tersebut.

### 2. Studi Literatur

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

### 3. Konseptual Model

Pada tahap ini diawali dengan identifikasi faktor-faktor yang diperoleh dari kegiatan studi literatur, kemudian membuat konsep model yang dapat menggambarkan kesuksesan aplikasi Livin' by Mandiri dengan menggunakan metode DeLone and McLean. Berikut konseptual model dalam penelitian ini :



**Gambar 3.2 Konseptual Model**

Variabel ini terdiri dari enam variabel antara lain kualitas sistem (*system quality*), kualitas informasi (*information quality*), kualitas layanan (*service quality*), penggunaan (*use*), kepuasan pengguna (*user satisfaction*), dan manfaat bersih (*net benefit*).

#### 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 disebarikan kepada pengguna aplikasi Livin' by Mandiri di wilayah Kota Jambi. 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 pendoman sebagai berikut :

**Tabel 3.1 Skala Likert**

<b>Pernyataan Positif</b>	<b>Pernyataan Negatif</b>
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 SmartPLS*. 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

Tahap ini dilakukan pembuatan laporan yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan metode penelitian yang relevan dan terarah. Tahap ini merupakan tahap akhir dari penelitian, semua data yang telah didapatkan dan dianalisis telah disusun secara baik, lalu membuat kesimpulan terhadap seluruh kegiatan analisis yang telah dilakukan dan memiliki struktur bahasa yang baik secara sistematis di dalamnya serta memuat apa yang penulis lakukan serta tujuan dan hasil dari penelitian tersebut, kemudian hasil dapat dibuktikan secara ilmiah.



## DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. A. Kurniawati, A. Arif, and W. A. Winarno, “Analisis Minat Penggunaan Mobile Banking Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM) Yang Telah Dimodifikasi,” *e-Journal Ekon. Bisnis dan Akunt.*, vol. 4, no. 1, p. 24, 2017, doi: 10.19184/ejeba.v4i1.4563.
- [2] F. Spty 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.
- [3] F. R. Lupi and Nurdin, “Analisis strategi pemasaran dan penjualan,” *J. Elektron. Sist. Inf. dan Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–31, 2016.
- [4] H. Situmorang, “Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web (Studi Pada Fakultas Sain, Teknologi Dan Informasi) Universitas Sari Mutiara Indonesia,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [5] B. A. B. Iii, “Commented [U2]: Skripsi sarah,” pp. 38–50, 2020.
- [6] J. Ahmad, “Desain Penelitian Analisis Isi ( Content Analysis ),” *Res. Gate*, vol. 5, no. 9, pp. 1–20, 2018, doi: 10.13140/RG.2.2.12201.08804.
- [7] A. Darwati, B. Slamet, and S. Maimunah, “Analisis Perlakuan Akuntansi Atas Persediaan Barang Dagang Terhadap Penyajian Akun Persediaan Pada Koperasi Karyawan Goodyear,” *J. Online Mhs. Bid. Akunt.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2019.
- [8] R. Maya, “APLIKASI PENGOLAHAN DATA TAMU, DOKUMEN DAN MOBIL OPERASIONAL PADA PT. APLIKANUSA LINTASARTA PALEMBANG BERBASIS WEB,” vol. 2, p. 89, 2019.
- [9] M. Saed Novendri, A. Saputra, and C. Eri Firman, “APLIKASI

INVENTARIS BARANG PADA MTS NURUL ISLAM DUMAI MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL,” *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.

- [10] M. M. Redemptus Siga Dias, “Sistem Informasi Penjualan Berbagai Macam Produk Berbasis Android Di Toko De Ari Palopo,” *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 1, pp. 34–50, 2022.
- [11] M. Banking, A. Brimo, A. Brimo, A. Brimo, K. Kunci, and S. E. Modeling, “Bank Rakyat Indonesia (BRI) merupakan salah satu bank milik negara terbesar di Indonesia.,” vol. 4, no. 3, pp. 193–198, 2022.
- [12] D. P. Wulandari, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Nasabah Untuk Menggunakan Layanan Mobile Banking Pada PT Bank Syariah Mandiri Kantor Cabang Lubuk Pakam,” *Skripsi*, p. 1, 2018.
- [13] R. C. D. Putra, “Perpustakaan Universitas Airlangga,” *Toler. Masy. beda Agama*, vol. 30, no. 28, p. 5053156, 2012.
- [14] D. S. Putra and M. A. Darmawan, “Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Administrasi Rumah Sakit (SIARS) dengan Model Delone and Mclean,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 11, no. 1, pp. 78–85, 2021, doi: 10.21456/vol11iss1pp78-85.
- [15] D. Ditri Mellanie, S. Nanda Oktaviani, N. Fairuz Assyifa, U. Kumala Sari, N. Puspita Sari, and P. Pamilih Widagdo, “Kesuksesan Aplikasi Zoom Sebagai Media Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19 Pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman,” *Adopsi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.30872/atasi.v1i1.302022AdopsiTeknologidanSistemInfor masi>.