

Perbandingan Metode TAM dengan UAT Efisiensi Aplikasi Kehadiran Karyawan Berbasis *Android*

Mochamad Sofyan^{1*}, Agus Budiyantra²

^{1,2} STMIK Widuri

Email : *msofyan17411043@kampuswiduri.ac.id¹, agusbudiyantra@kampuswiduri.ac.id²

Alamat: Jl. Palmerah Barat No.353, RT.3/RW.5, Grogol Utara, Kby. Lama, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta 11480.

Korespondensi penulis: msofyan17411043@kampuswiduri.ac.id

Abstract. *The presence of employees in the company refers to their physical availability and mental involvement in carrying out their assigned duties and responsibilities. This includes punctuality, productivity, as well as positive contributions to company culture and achievement of organizational goals. The aim of the research conducted on employee attendance is to show how high the level of efficiency in using the attendance application is by comparing the TAM and UAT methods so that the difference in this concept determines whether employee responses are accepted or not. utilization of this technology, the TAM method is a framework for understanding technology adoption behavior based on user perceptions of usability and ease of use, while the UAT method testing is the process of testing software by end users to ensure suitability to business needs. The final comparison results obtained by the TAM and UAT methods had percentages of 84.69% and 87.38%. which is categorized as good in terms of utilization of attendance applications for employees.*

Keywords: Attendance, Employee, TAM, UAT

Abstrak. Kehadiran karyawan diperusahaan yang mengacu pada ketersediaan fisik dan keterlibatan mental mereka dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab yang telah ditetapkan. Ini mencakup ketepatan waktu, produktivitas, serta kontribusi positif terhadap budaya perusahaan dan pencapaian tujuan organisasi, tujuan pada penelitian yang dilakukan terhadap kehadiran karyawan menunjukkan seberapa besar tingkat efisiensi penggunaan aplikasi kehadiran dengan perbandingan metode TAM dan UAT sehingga perbedaan konsep ini mengetahui respon karyawan diterima atau tidak pemanfaatan teknologi tersebut, metode TAM ialah kerangka kerja untuk memahami perilaku adopsi teknologi berdasarkan persepsi pengguna terhadap kegunaan dan kemudahan penggunaan, sementara itu pengujian metode UAT ialah proses pengujian perangkat lunak oleh pengguna akhir untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan bisnis. Hasil akhir perbandingan yang diperoleh metode TAM dan UAT yang mempunyai persentase 84,69% dan 87,38%. yang dikategorikan baik dari segi pemanfaatan aplikasi kehadiran bagi karyawan.

Kata kunci: Kehadiran, Karyawan, TAM, UAT

1. LATAR BELAKANG

Kehadiran karyawan merupakan daftar dalam serangkaian kegiatan yang dilakukan baik berisi jam datang maupun pulang serta alasan atau keterangan kegiatan tersebut bagi setiap individu yang mengikutinya, selain itu berhubungan dengan penerapan suatu sikap kedisiplinan yang ditentukan oleh masing – masing aturan terhadap kegiatan dari instansi ataupun industri, pada dasarnya kehadiran juga untuk prosesnya melakukan pengisian daftar hadir dan pulang secara langsung atau *manual* yang dimana tersedia buku, sedangkan otomatis dengan menggunakan teknologi *software*, namun sudut pandang lain dari absensi memberikan informasi terkait dengan bagaimana kehadiran seseorang sebagai identitas diri terhadap aktifitas tertentu yang dihadiri sehingga pihak yang menyelenggarakan mengetahui seseorang tersebut (Mahaputra et al., 2022; Rahmayu & Irmalasari, 2022).

Berkaitan dengan kehadiran karyawan diperusahaan pemanfaatan teknologi dari sisi kehadiran karyawan dapat mempengaruhi kinerja individu sehingga aspek ini sangat berperan penting demi kelangsungan berjalannya proses pekerjaan, perlu diketahui bahwa teknologi yang digunakan adalah aplikasi kehadiran berbasis *android* untuk mengoptimalkan aktifitas datang dan pulang kerja, *android* memberikan sebuah *open source* terhadap penggunanya dalam segi kehadiran karyawan secara fleksibel dan cepat (Pertiwi & Dianan, 2020; Prince Richard Setiono, Sherwin R.U.A Sompie, 2020)

Adapun tingkat efisiensi pada penggunaan aplikasi kehadiran berbasis *android* ini dilakukan cara perbandingan metode TAM dan UAT dari responden karyawan diperusahaan, metode TAM ialah salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi dan suatu model analisis untuk dapat mengetahui perilaku pengguna akan penerimaan teknologi sistem informasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem sehingga memperoleh hasil dari aspek tersebut sebagai pedoman untuk meninjau penilaian perhitungan untuk dijadikan sebuah kesimpulan, sedangkan UAT ialah pengujian yang dimana pada saat sistem yang digunakan pengguna dengan membentuk sebuah dokumentasi guna dapat dijadikan tolak ukur sebagai data apabila sistem yang diciptakan mampu diterima oleh pengguna sehingga hasil pengujiannya telah sesuai kebutuhan pengguna (Azzahra & Ramadhani, 2020; Budiyantara & Pusparini, 2020; Rosydiana, 2022; Syahril & Rikumahu, 2019).

Variabel yang menjadi tolak ukur atas dari masing – masing metode dapat dijabarkan sesuai konsep metode, metode TAM terdapat 4 kategori seperti, persepsi kemudahan (*perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), sikap penggunaan (*attitude towards using*) serta niat perilaku penggunaan (*behavioral intention to use*), disisi lain UAT mempunyai 5 kategori yakni *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* dan *satisfaction* (Anggoro, 2020; Prasetio, 2020; Putra & Hardiyanti, 2021; Ramadhani, 2020).

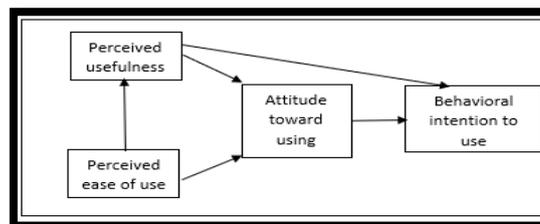
2. KAJIAN TEORITIS

Absensi karyawan ialah daftar kehadiran dalam serangkaian kegiatan yang dilakukan baik berisi jam datang maupun pulang serta alasan atau keterangan kehadirannya bagi setiap individu yang mengikutinya, selain itu berhubungan dengan penerapan suatu sikap kedisiplinan yang ditentukan oleh masing – masing aturan terhadap kegiatan dari instansi ataupun industri, pada dasarnya absensi juga untuk prosesnya melakukan pengisian daftar hadir secara langsung atau *manual* yang dimana terdapat buku, sedangkan otomatis dengan

menggunakan teknologi *software*, namun sudut pandang lain dari absensi memberikan informasi terkait dengan bagaimana kehadiran seseorang sebagai identitas diri terhadap aktifitas tertentu yang dihadiri sehingga pihak yang menyelenggarakan mengetahui seseorang tersebut (Mahaputra et al., 2022).

Android ialah sistem operasi yang dimana terdapat pada suatu perangkat elektronik untuk layar sentuh seperti seluler atau *mobile* berbasis *linux* yang digunakan sebagai pengelolaan sumber daya terhadap perangkat keras itu sendiri dengan bersifat *platform open source*, dimodifikasi, diperbaiki serta didistribusikan dari akses bebas bagi para pengembang atau *development* untuk dapat membuat aplikasi pribadi tanpa menggunakan suatu lisensi atau kode – kode tertentu, namun dari segi fitur yang lebih update memungkinkan *development* menggunakan dengan lebih fleksibel secara instan dengan sistem yang disinkronisasikan terhadap berbagai *platform* lainnya secara kompleks (Prayudi, Aditty Pondimas, 2017).

TAM merupakan salah satu jenis teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi dan suatu model analisis untuk dapat mengetahui perilaku pengguna akan penerimaan teknologi sistem informasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya suatu sistem sehingga memperoleh hasil dari aspek tersebut sebagai pedoman untuk meninjau penilaian perhitungan untuk dijadikan sebuah kesimpulan (Rahmayu & Irmalasari, 2022; A. Sani et al., 2020).



Gambar 1. Konsep Metode TAM

UAT ialah suatu konsep proses pengujian yang dimana pada saat sistem yang digunakan pengguna dengan membentuk sebuah dokumentasi guna dapat dijadikan tolak ukur sebagai data apabila sistem yang diciptakan mampu diterima oleh pengguna sehingga hasil pengujiannya telah sesuai kebutuhan pengguna, disisi lain UAT mempunyai 5 komponen utama seperti *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error* serta *satisfaction*, namun jika dijabarkan pada aspek *learnability* mengukur tingkatan kemudahan melaksanakan beberapa tugas sewaktu pertama kali memperoleh suatu sistem, *efficiency* dapat mengukur kestabilan dari kecepatan dalam kinerja sistem setelah mempelajari skema atau proses alur yang dibaca, *memorability* pada sudut pandang kecepatan pengguna yang memperoleh kembali kreatifitas

dalam memanfaatkan sistem tersebut ketika kembali sesudah beberapa waktu, kemudian *error* yang memperhatikan dari segi berapa banyak kesalahan yang dikerjakan oleh pengguna, dan terakhir *satisfaction* yang mengukur tingkatan - tingkatan kepuasan dalam penggunaan sebuah sistem (Nursaid et al., 2020).

Tabel 1. Konsep Metode UAT

No.	Pertanyaan	Jawaban					Total/100	Analisa (jml/5)	%
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1			
A. Aspek Fungsional									
B. Aspek Non Fungsional									
C. Aspek Penggunaan									

3. METODE PENELITIAN

Kehadiran karyawan dalam ruang lingkup pekerjaan memberikan kontribusi sebagai loyalitas bagi karyawan itu sendiri diperusahaan, namun penggunaan aplikasi kehadiran yang berjalan saat ini memperoleh pengamatan dari sudut pandang aplikasi yang dimana memproses data – data karyawan belum mengetahui respon dari karyawan (Qomarani, 2020; Setyadi & Sundari, 2022; Sultan, 2022).

Pada penelitian ini menggunakan proses awal *skala likert* berdasarkan jawaban responden yang diterima dengan kesioner, berikut ini indikator *skala likert* untuk acuan antara lain:

Tabel 2. Indikator Skala Likert

Indikator	Keterangan	Bobot Nilai
SS	Sangat Setuju	5
S	Setuju	4
CS	Cukup Setuju	3
TS	Tidak Setuju	2
STS	Sangat Tidak Setuju	1

Pada persentase persetujuan untuk mengetahui jumlah jawaban yang ada pada responden menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\% \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan :

P : Persentase

F : Frekuensi pada jawaban kuesioner

N : Jumlah keseluruhan skor ideal

100 : Variabel tetap

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Segmen untuk hasil penelitian ini dari responden karyawan yang memiliki jumlah 800, akan tetapi digunakan rumus SLOVIN untuk memperoleh jumlah ideal responden dengan *margin error* 10%, berikut perhitungan responden yang sudah dilakukan pada rumus SLOVIN antara lain:

$$n = \frac{N}{N \cdot e^2 + 1} \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan:

n= sampel

N= total populasi

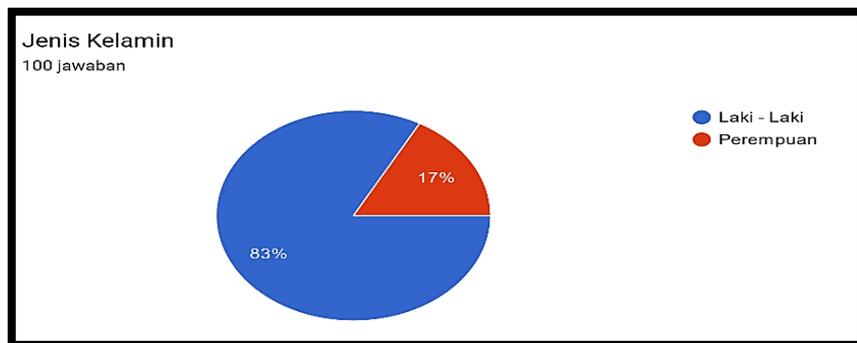
E= nilai presisi 95% atau sig = 0,10 (*margin of error* yang ditetapkan 10%) (N. N. P. & A. Sani, 2020).

$$\frac{800}{800 \cdot 0,10^2 + 1} = \frac{800}{808} = 0,99 = 100 \text{ Responden}$$

Perhitungan SLOVIN yang didapatkan berjumlah 100 karyawan, jumlah karyawan mempunyai karakteristik secara rinci, oleh karena itu dijabarkan karakteristik dibawah ini.

Tabel 1. Karakteristik Responden Karyawan

No	Umur Pengguna	Jumlah	Persentase Umur	Jumlah Jenis Kelamin	Persentase Jenis Kelamin
1	21 – 25	40	40%	Laki – laki	83%
2	26 – 30	23	23%		
3	31 – 35	22	22%		
4	36 – 40	13	13%	Perempuan	17%
5	41 – 45	2	2%		
Total		100 Orang	100%		100%



Gambar 1. Diagram Lingkaran Jenis Kelamin Responden

Evaluasi Penggunaan Aplikasi Metode TAM

Tahapan pertama dari metode TAM menentukan rekapitulasi sebagai bobot nilai responden penggunaan aplikasi dengan 4 variabel, berikut rekapitulasi bobot nilai responden antara lain:

1. Persepsi Kemudahan (*Perceived Ease Of Use*)**Tabel 2. Perhitungan Persepsi Kemudahan**

Jawaban	Bobot	Pertanyaan					Total
		1	2	3	4	5	
STS	1	3	3	3	0	0	9
TS	2	2	5	4	6	5	22
CS	3	3	1	2	3	4	13
S	4	4	80	20	70	29	203
SS	5	88	11	71	21	62	253
Jumlah Responden		100	100	100	100	100	-
Skor Aktual		432	391	452	406	448	2129
Skor Ideal		500	500	500	500	500	2500

Data yang diperoleh hasil penilaian kuesioner pada lima indikator untuk aspek persepsi kemudahan yang diajukan kepada responden, dengan hasil skor aktual sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{skor aktual perceived ease of use}}{\text{skor ideal perceived ease of use}}$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{2129}{2500} \times 100\%$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = 85,16\% \text{ (Baik)}$$

2. Persepsi Kegunaan (*Perceived Usefulness*)**Tabel 3 Perhitungan Persepsi Kegunaan**

Jawaban	Bobot	Pertanyaan					Total
		1	2	3	4	5	
STS	1	5	1	0	1	3	10
TS	2	3	6	5	7	4	25
CS	3	1	2	4	1	2	10
S	4	39	48	42	58	53	240
SS	5	52	43	49	33	38	215
Jumlah Responden		100	100	100	100	100	-
Skor Aktual		430	426	435	415	419	2125
Skor Ideal		500	500	500	500	500	2500

Data yang diperoleh hasil penilaian kuesioner pada lima indikator untuk aspek persepsi kegunaan yang diajukan kepada responden, dengan hasil skor aktual sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{skor aktual perceived usefulness}}{\text{skor ideal perceived usefulness}}$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{2125}{2500} \times 100\%$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = 85\% \text{ (Baik)}$$

3. Sikap Penggunaan Sistem (*Attitude Toward Using*)**Tabel 4 Perhitungan Sikap Pengguna Sistem**

Jawaban	Bobot	Pertanyaan					Total
		1	2	3	4	5	
STS	1	6	0	0	0	5	10
TS	2	3	6	5	8	3	25
CS	3	0	3	4	1	2	10
S	4	44	40	50	60	49	243

Jawaban	Bobot	Pertanyaan					Total
		1	2	3	4	5	
SS	5	47	51	41	31	42	212
Jumlah Responden		100	100	100	100	100	-
Skor Aktual		423	436	427	414	422	2122
Skor Ideal		500	500	500	500	500	2500

Data yang diperoleh hasil penilaian kuesioner pada lima indikator untuk aspek sikap penggunaan sistem yang diajukan kepada responden, dengan hasil skor aktual sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{skor aktual attitude toward using}}{\text{skor ideal attitude toward using}}$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{2122}{2500} \times 100\%$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = 84,88\% \text{ (Baik)}$$

4. Niat Pengguna Sistem (*Behavioral Intention To Use*)

Tabel 5 Perhitungan Niat Pengguna Sistem

Jawaban	Bobot	Pertanyaan					Total
		1	2	3	4	5	
STS	1	8	1	1	2	4	16
TS	2	1	6	3	7	4	21
CS	3	0	2	5	0	1	8
S	4	46	51	50	66	51	264
SS	5	45	40	41	25	40	191
Jumlah Responden		100	100	100	100	100	-
Skor Aktual		419	423	427	405	419	2093
Skor Ideal		500	500	500	500	500	2500

Data yang diperoleh hasil penilaian kuesioner pada lima indikator untuk aspek persepsi kegunaan yang diajukan kepada responden, dengan hasil skor aktual sebagai berikut:

$$\% \text{ Skor Aktual} = \frac{\text{skor aktual behavioral intention to use}}{\text{skor ideal behavioral intention to use}} \times 100\% \quad \% \text{ Skor Aktual} = \frac{2093}{2500} \times 100\%$$

$$\% \text{ Skor Aktual} = 83,72\% \text{ (Baik)}$$

Tabel 6 Rata – Rata Nilai Perhitungan TAM

No	Kesimpulan Pengujian	Skor Aktual	Skor Ideal	Jumlah
1	Persepsi Kemudahan (<i>Perceived Of Use</i>)	2129	2500	85,16%
2	Persepsi Kegunaan (<i>Perceived Usefulness</i>)	2125	2500	85%
3	Sikap Penggunaan Sistem (<i>Attitude Toward Using</i>)	2122	2500	84,88%
4	Niat Penggunaan Sistem (<i>Behavioral Intention To Use</i>)	2093	2500	83,72%
Total				338,76% / 4 84,69% (Baik)

Tabel diatas setelah dilakukan akumulasi perhitungan dalam skor aktual dan ideal dapat disimpulkan pengujian dengan penerimaan sistem dengan 4 variabel, didapat hasil persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*) dengan persentase sebesar 85,16%, persepsi kegunaan

(*Perceived usefulness*) dengan persentase sebesar 85%, sikap penggunaan sistem (*Attitude Toward Using*) dengan persentase sebesar 84,88%, niat penggunaan sistem (*Behavioral Intention To Use*) dengan persentase sebesar 83,72%, maka secara keseluruhan didapatkan rata-rata nilai pengujian penerimaan pengguna (technology acceptance model) dengan metode TAM apabila dijumlahkan mendapatkan 338,76% dibagi dengan 4 variabel yaitu 84,69% yang dikategorikan sebagai proses berjalan dengan baik.

Evaluasi Pengujian Aplikasi Metode UAT

Berikutnya evaluasi pengujian aplikasi metode UAT sebagai perbandingan metode TAM apakah diterima atau tidaknya suatu sistem, berikut pengujian aplikasi metode UAT antara lain:

Tabel 7 Pengujian UAT Pengguna Pada Aplikasi Kehadiran

No.	Pertanyaan	Jawaban					Persentase				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
A. Aspek Fungsional											
A1.	Pengguna merasa fitur – fitur yang tersedia sudah sesuai kebutuhan pada aplikasi kehadiran karyawan ?	25	66	9	0	0	25%	66%	9%	0%	0%
A2.	Pengguna merasa semua fitur yang tersedia sudah berjalan dengan baik pada aplikasi kehadiran ?	71	29	0	0	0	71%	29%	0%	0%	0%
A3.	Pengguna merasa hasil informasi yang diperoleh dalam fitur – fitur yang tersedia pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang sesuai dengan yang diharapkan pengguna ?	34	65	1	0	0	34%	65%	1%	0%	0%
A4	Pengguna merasa penggunaan fitur yang tersedia dapat lebih cepat dan fleksibel ?	48	49	3	0	0	48%	49%	3%	0%	0%
A5	Pengguna merasa fitur data – data kehadiran yang ada di aplikasi dapat dipahami ?	42	56	2	0	0	42%	56%	2%	0%	0%
A6.	Pengguna merasa dapat mengakses aplikasi kehadiran melalui <i>android</i> ?	47	48	5	0	0	47%	48%	5%	0%	0%
Total		267	313	20	0	0	-	-	-	-	-
B. Aspek Non-Fungsional											
B1.	Pengguna merasa tampilan antarmuka dari aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja ?	33	60	7	0	0	33%	60%	7%	0%	0%
B2.	Pengguna merasa menu – menu pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja mudah untuk dimengerti serta dipahami ?	58	38	4	0	0	58%	38%	4%	0%	0%
B3.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja berbasis <i>android</i> dapat diakses melalui <i>smartphone</i> yang standar ?	36	61	3	0	0	36%	61%	3%	0%	0%
B4	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat diakses mudah dimanapun dan kapanpun ?	49	50	1	0	0	49%	50%	1%	0%	0%

No.	Pertanyaan	Jawaban					Persentase				
		5	4	3	2	1	5	4	3	2	1
B5	Pengguna merasa proses penginputan data masuk dan pulan kerja pada aplikasi kehadiran berjalan dengan baik?	39	58	3	0	0	39%	58%	3%	0%	0%
B6.	Pengguna merasa kecepatan secara responsif pada aplikasi kehadiran yang dihasilkan sudah cukup baik ?	44	54	2	0	0	44%	54%	2%	0%	0%
Total		259	321	20	0	0	-	-	-	-	-
C. Aspek Pengguna											
C1.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja sesuai yang diharapkan ?	39	51	10	0	0	39 %	51%	10%	0%	0%
C2.	Pengguna merasa dalam mengakses aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja yang ada sekarang bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada saat ini ?	61	38	1	0	0	61%	38%	1%	0%	0%
C3.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja tidak <i>user friendly</i> serta lebih rumit dari proses sebelumnya yang sudah ada?	37	61	2	0	0	37%	61%	2%	0%	0%
C4	Pengguna merasa rancangan pada tampilan yang dikombinasikan dengan warna untuk aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang tersebut sudah cukup baik ?	49	49	2	0	0	49%	49%	2%	0%	0%
C5	Pengguna merasa dengan adanya aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang dapat membantu pengguna mengetahui informasi kehadiran yang diinginkan ?	40	55	4	0	0	40%	55%	4%	0%	0%
C6.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat mempercepat akses dalam informasi untuk kehadiran bagi pengguna ?	41	56	3	0	0	41%	56%	3%	0%	0%
Total		267	310	22	0	0	-	-	-	-	-

Mengetahui jumlah pada tabel diatas dengan 6 pertanyaan dari masing-masing bobot, kemudian dapat dilakukan suatu proses validasi UAT dari pengujian pengguna yakni:

Tabel 8 Validasi UAT Pengguna Aplikasi Kehadiran

No.	Pertanyaan	Jawaban					Total/100	Analisa (jml/5)	%
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1			
A. Aspek Fungsional									
A1.	Pengguna merasa fitur – fitur yang tersedia sudah sesuai kebutuhan pada aplikasi kehadiran karyawan ?	125	264	27	0	0	416	83,2	83,2%
A2.	Pengguna merasa semua fitur yang tersedia sudah berjalan dengan baik pada aplikasi kehadiran ?	355	116	0	0	0	471	94,2	94,2%
A3.	Pengguna merasa hasil informasi yang diperoleh dalam fitur – fitur yang	170	260	3	0	0	430	86	86%

No.	Pertanyaan	Jawaban					Total/100	Analisa (jml/5)	%
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1			
	tersedia pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang sesuai dengan yang diharapkan pengguna ?								
A4	Pengguna merasa penggunaan fitur yang tersedia dapat lebih cepat dan fleksibel ?	240	196	9	0	0	436	87,2	87,2%
A5	Pengguna merasa fitur data – data kehadiran yang ada di aplikasi dapat dipahami ?	210	224	6	0	0	434	86,8	86,8%
A6.	Pengguna merasa dapat mengakses aplikasi kehadiran melalui <i>android</i> ?	235	192	15	0	0	427	85,4	85,4%
B. Aspek Non-Fungsional									
B1.	Pengguna merasa tampilan antarmuka dari aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja ?	165	240	21	0	0	426	85,2	85,2%
B2.	Pengguna merasa menu – menu pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja mudah untuk dimengerti serta dipahami ?	290	152	12	0	0	454	90,8	90,8%
B3.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja berbasis <i>android</i> dapat diakses melalui <i>smartphone</i> yang standar ?	180	244	9	0	0	433	86,6	86,6%
B4	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat diakses mudah dimanapun dan kapanpun ?	245	200	3	0	0	448	89,6	89,6%
B5	Pengguna merasa proses penginputan data masuk dan pulang kerja pada aplikasi kehadiran berjalan dengan baik ?	195	232	9	0	0	439	87,8	87,8%
B6.	Pengguna merasa kecepatan secara responsif pada aplikasi kehadiran yang dihasilkan sudah cukup baik ?	220	216	6	0	0	442	88,4	88,4%
C. Aspek Pengguna									
C1.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja sesuai yang diharapkan ?	195	204	30	0	0	429	85,8	85,8%
C2.	Pengguna merasa dalam mengakses aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja yang ada sekarang bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada saat ini ?	305	152	3	0	0	428	85,6	85,6%
C3.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja tidak <i>user friendly</i> serta lebih rumit dari proses sebelumnya yang sudah ada?	185	244	6	0	0	435	87	87%
C4	Pengguna merasa rancangan pada tampilan yang dikombinasikan dengan warna untuk aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang tersebut sudah cukup baik ?	245	196	6	0	0	447	89,4	89,4%
C5	Pengguna merasa dengan adanya aplikasi kehadiran dalam aktifitas	200	220	12	0	0	432	86,4	86,4%

No.	Pertanyaan	Jawaban					Total/100	Analisa (jml/5)	%
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1			
	masuk dan pulang dapat membantu pengguna mengetahui informasi kehadiran yang diinginkan ?								
C6.	Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat mempercepat akses dalam informasi untuk kehadiran bagi pengguna ?	205	224	9	0	0	438	87,6	87,6%

Tahapan terakhir untuk mengetahui nilai (skor aktual) yang didapatkan sebagai hasil yang baik atau tidaknya dalam kualitas aplikasi bagi pengguna terhadap aplikasi kehadiran yang digunakan terdapat skor ideal 100% yang menjadi nilai maksimum persentase untuk kualitas sangat bagus, berikut nilai yang diperoleh antara lain:

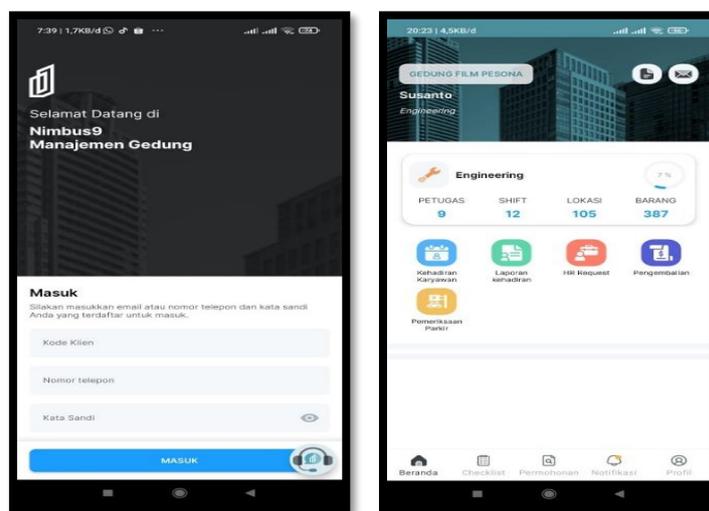
Tabel 9 Hasil Pengujian Kriteria UAT Pengguna Aplikasi Kehadiran

Kriteria	% Skor Aktual	% Skor Ideal	Kriteria Nilai
Aspek Fungsional			
Pengguna merasa fitur – fitur yang tersedia sudah sesuai kebutuhan pada aplikasi kehadiran karyawan	83, 2	100	Baik
Pengguna merasa semua fitur yang tersedia sudah berjalan dengan baik pada aplikasi kehadiran	94, 2	100	Baik
Pengguna merasa hasil informasi yang diperoleh dalam fitur – fitur yang tersedia pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang sesuai dengan yang diharapkan pengguna	86	100	Baik
Pengguna merasa penggunaan fitur yang tersedia dapat lebih cepat dan fleksibel	87, 2	100	Baik
Pengguna merasa fitur data – data kehadiran yang ada di aplikasi dapat dipahami	86, 8	100	Baik
Pengguna merasa dapat mengakses aplikasi kehadiran melalui <i>android</i>	85, 4	100	Baik
Aspek Non Fungsional			
Pengguna merasa tampilan antarmuka dari aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja	85, 2	100	Baik
Pengguna merasa menu – menu pada aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja mudah untuk dimengerti serta dipahami	90, 8	100	Baik
Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja berbasis <i>android</i> dapat diakses melalui <i>smartphone</i> yang standar	86, 6	100	Baik
Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat diakses mudah dimanapun dan kapanpun	89, 6	100	Baik
Pengguna merasa proses penginputan data masuk dan pulang kerja pada aplikasi kehadiran berjalan dengan baik	87, 8	100	Baik
Pengguna merasa kecepatan secara responsif pada aplikasi	88,	100	Baik

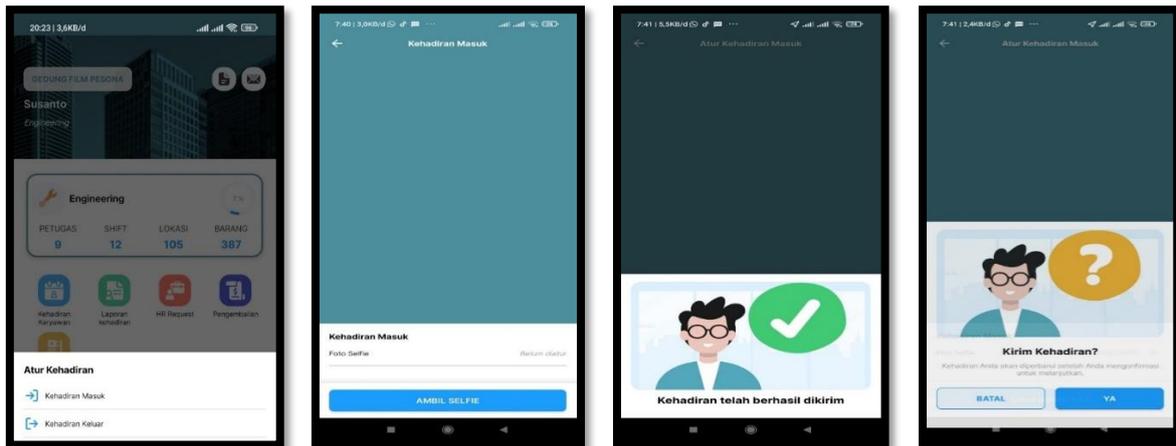
Kriteria	% Skor Aktual	% Skor Ideal	Kriteria Nilai
kehadiran yang dihasilkan sudah cukup baik	4		
Aspek Pengguna			
Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja sesuai yang diharapkan	85,8	100	Baik
Pengguna merasa dalam mengakses aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja yang ada sekarang bisa menyelesaikan permasalahan yang dihadapi pada saat ini	85,6	100	Baik
Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja tidak <i>user friendly</i> serta lebih rumit dari proses sebelumnya yang sudah ada	87	100	Baik
Pengguna merasa rancangan pada tampilan yang dikombinasikan dengan warna untuk aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang tersebut sudah cukup baik	89,4	100	Baik
Pengguna merasa dengan adanya aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang dapat membantu pengguna mengetahui informasi kehadiran yang diinginkan	86,4	100	Baik
Pengguna merasa aplikasi kehadiran dalam aktifitas masuk dan pulang kerja dapat mempercepat akses dalam informasi untuk kehadiran bagi pengguna	87,6	100	Baik

Dapat disimpulkan bahwa nilai yang menjadi skor aktual berdasarkan kuesioner yang sudah dilakukan maka dikatakan baik sebab melampaui nilai diatas 70% untuk kualitas aplikasi kehadiran bagi pengguna dengan rata – rata persentase pengguna sekitar 87.38%.

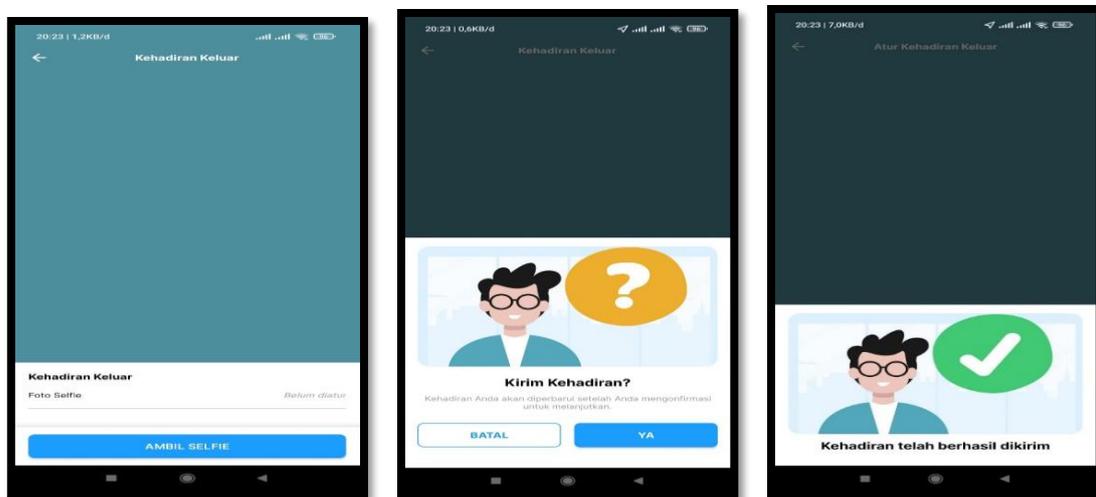
Tampilan Aplikasi Kehadiran Karyawan



Gambar 3. Login dan Dashboard Kehadiran Karyawan



Gambar 4. Atur Kehadiran Masuk Kerja Karyawan



Gambar 5. Atur Kehadiran Pulang Kerja Karyawan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang sudah diproses dari perbandingan metode TAM dan UAT dapat disimpulkan bahwa, efisiensi aplikasi kehadiran karyawan di perusahaan dari sisi metode TAM dengan persentase 84,69% sedangkan pengujian UAT persentase pengguna sekitar 87,38% yang dikategorikan sebagai proses berjalan dengan baik.

DAFTAR REFERENSI

- Anggoro, A. N. S., & D. A. (2020). Penerapan sistem informasi penjualan dengan platform e-commerce pada Perusahaan Daerah Apotek Sari Husada Demak. *SINTECH (Science and Information Technology)*, 3(1), 59–70.
- Azzahra, D., & Ramadhani, S. (2020). Pengembangan aplikasi Online Public Access Catalog (OPAC) perpustakaan berbasis web pada STAI Auliaurasyiddin Tembilahan. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, 2(2), 152–160. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v2i2.127>

- Budiyantara, A., & Pusparini, N. N. (2020). Prototipe knowledge management system untuk membantu pengurusan jenjang jabatan akademik dengan metode SECI pada STMIK Widuri. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 7(2), 251–261. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i2.302>
- Mahaputra, I. G. A. M. Y., Swamadika, I. B. A., & Hartati, R. S. (2022). Analisis penerimaan aplikasi Hadir sebagai media absensi pada PT. Baliyoni Saguna menggunakan Technology Acceptance Model. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 21(2), 309. <https://doi.org/10.24843/mite.2022.v21i02.p20>
- Nursaid, F. F., Hendra Brata, A., & Kharisma, A. P. (2020). Pengembangan sistem informasi pengelolaan persediaan barang dengan ReactJS dan React Native menggunakan prototype (Studi kasus: Toko Uda Fajri). *Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 4(1), 46–55. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Pertiwi, C., & Dianan, A. (2020). Aplikasi sistem pendukung keputusan penilaian karyawan terbaik menggunakan metode AHP dan SAW. *Jurnal Budi Luhur Informatika Tecnology*, 17(1), 23–30. <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/bit>
- Prasetyo, R. T. (2020). Analisa manfaat dan kemudahan penggunaan Google Task di lingkungan akademik menggunakan metode TAM. *Jurnal Responsif: Riset Sains dan Informatika*, 2(1), 65–74. <https://doi.org/10.51977/jti.v2i1.202>
- Prayudi, A., & Pondimas, S. (2017). Penerapan augmented reality pada rancang bangun aplikasi pembelajaran tata surya berbasis Android. *Teknik Informatika STMIK Nusa Mandiri, AMIK BSI Bandung*, 6(4), 1–7.
- Putra, Y. W. S., & Hardiyanti, N. (2021). Penerapan Technology Acceptance Model (TAM) pada e-library berbasis web. *Information System Journal*, 3(2), 23–30. <https://doi.org/10.24076/infosjournal.2020v3i2.372>
- Qomarani, L. N. (2020). Anomali kehadiran pegawai pemerintah dengan perjanjian kerja (PPPK) dalam cakrawala kepegawaian di Indonesia. *Cepalo*, 4(2), 95–110. <https://doi.org/10.25041/cepalo.v4no2.1979>
- Rahmayu, M., & Irmalasari, I. (2022). Analisis penerimaan sistem presensi karyawan berbasis fingerprint dengan metode Technology Acceptance pada PT. Karex Indo Express. *Bulletin of Information Technology (BIT)*, 3(4), 261–267.
- Ramadhani, F. F., & S. (2020). Rancang bangun sistem informasi pengaduan layanan teknis bidang teknologi informasi dan komunikasi. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Komunikasi dan Industri*, 100–110.
- Rosydiana, W. N. (2022). Analisis acceptance e-library UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri (SAIZU) Purwokerto berdasarkan persepsi pustakawan dengan model TAM (Technology Acceptance Model). *TADWIN: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 3(1), 57–66. <https://doi.org/10.19109/tadwin.v3i1.13489>
- Sani, A., Wiliani, N., Budiyantara, A., & Nawaningtyas, N. (2020). Pengembangan model adopsi teknologi informasi terhadap model penerimaan teknologi diantara UMKM. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer)*, 5(2), 151–158. <https://doi.org/10.33480/jitk.v5i2.1055>

- Sani, N. N. P., & A. (2020). Pengembangan model kesuksesan Delon and McLean. *Jurnal Sistem Informasi*, 4(2), 149–155.
- Setiono, P. R., & Sompie, S. R. U. A. (2020). Aplikasi pengenalan wajah untuk sistem absensi kelas berbasis Raspberry Pi. *Jurnal Teknik Informatika*, 15(3), 179–188.
- Setyadi, H. A., & Sundari, S. (2022). Sistem informasi manajemen kehadiran dan jam kerja karyawan untuk kelengkapan perhitungan gaji karyawan. *Indonesian Journal Computer Science*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.31294/ijcs.v1i1.1114>
- Sultan, M. (2022). The attendance of the health advisors in the community health centers. *Bulletin of Health Research*, 8(2), 97–111.
- Syahril, W. N., & Rikumahu, B. (2019). Penggunaan Technology Acceptance Model (TAM) dalam analisis minat perilaku penggunaan e-money pada mahasiswa Universitas Telkom. *Jurnal Mitra Manajemen*, 3(2), 201–214. <https://doi.org/10.52160/ejmm.v3i2.201>