

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai implementasi aplikasi E-Kinerja di lingkungan Kementerian Perhubungan menggunakan pendekatan Technology Acceptance Model (TAM), dapat disimpulkan bahwa persepsi manfaat dan kemudahan penggunaan aplikasi memiliki pengaruh signifikan terhadap niat pengguna dalam mengadopsi sistem ini.

Hasil analisis menunjukkan bahwa persepsi manfaat (Perceived Usefulness/X1) berpengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention to Use (Y), dengan koefisien jalur sebesar 0,446 dan nilai $p < 0,05$. Semakin tinggi manfaat yang dirasakan pengguna, semakin besar niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi ini. Manfaat utama yang dirasakan adalah peningkatan efisiensi kerja dan kemudahan dalam mencapai target kinerja. Selain itu, persepsi kemudahan penggunaan (Perceived Ease of Use/X2) juga memiliki pengaruh positif terhadap niat pengguna dalam menggunakan aplikasi, dengan koefisien jalur sebesar 0,354 dan nilai $p < 0,05$. Hasil ini menunjukkan bahwa semakin mudah aplikasi digunakan, semakin besar kemungkinan pegawai untuk mengadopsi dan terus menggunakan sistem ini. Faktor seperti kemudahan dalam memahami fitur-fitur aplikasi dan kenyamanan dalam penggunaannya turut mendukung adopsi sistem secara lebih luas.

Secara simultan, kedua variabel ini menjelaskan 67,5% variasi dalam penerimaan pengguna terhadap aplikasi E-Kinerja. Hal ini membuktikan bahwa baik manfaat maupun kemudahan penggunaan berperan penting dalam meningkatkan adopsi teknologi ini di lingkungan Kementerian Perhubungan. Oleh karena itu, peningkatan pada kedua aspek ini dapat mendorong optimalisasi pemanfaatan aplikasi secara lebih luas. Hasil penelitian ini juga menegaskan bahwa implementasi aplikasi E-Kinerja sudah cukup diterima oleh pengguna, tetapi masih terdapat ruang untuk pengembangan lebih lanjut, terutama dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memastikan adopsi yang lebih merata di seluruh unit kerja.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa saran untuk pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian ini:

1. Untuk Peneliti Selanjutnya:

- Menambah Variabel Penelitian: Penelitian selanjutnya bisa menambahkan faktor lain seperti Kepercayaan, Kualitas Sistem, atau Pengalaman Pengguna untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas tentang apa yang mempengaruhi orang dalam menggunakan aplikasi.
- Menggunakan Metode Campuran: Dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif, penelitian bisa lebih mendalam dalam memahami hubungan antar faktor dan mendapatkan wawasan lebih dari pengalaman pengguna.

2. Untuk Kementerian Perhubungan:

- Sosialisasi dan Edukasi: Perlu dilakukan pendampingan secara terus menerus kepada para pegawai dan pelatihan secara langsung agar mereka lebih paham dan terampil dalam menggunakan aplikasi E-Kinerja.

3. Untuk Pengembang Aplikasi:

- Desain yang Mudah Digunakan: Aplikasi sebaiknya dibuat dengan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan agar pegawai merasa nyaman. Desain yang menarik serta ikon yang jelas akan membantu pegawai yang baru memahami cara kerja aplikasi dengan lebih cepat.
- Tutorial dan Panduan: Menyediakan panduan interaktif atau langkah-langkah penggunaan akan memudahkan pegawai baru atau pegawai yang lanjut umur dalam memahami fitur aplikasi. Dengan begitu, mereka lebih cepat beradaptasi dan percaya diri dalam menggunakannya.