

# KEMUDAHAN PENGGUNAAN DAN KEPUASAN KERJA TERHADAP KINERJA PENGGUNA APLIKASI SPINER

H. Wulyo Raharjo  
I Nyoman Tri Oka Setiawan

Sekolah Tinggi Ilmu Administrasi dan Kepelabuhan (STIAMAK) Barunawati Surabaya  
Jalan Perak Barat 173 Surabaya

## ABSTRAK

*Obyek penelitian ini adalah pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah. Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah yang berjumlah 30 orang. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode sensus sehingga sampel yang didapat sebanyak 30 sampel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dan teknik analisis yang digunakan adalah regresi linier berganda.*

*Hasil penelitian menyebutkan bahwa kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah. Jika aplikasi SPINER mudah digunakan maka kinerja penggunanya akan meningkat. Jika kepuasan kerja diperhatikan maka kinerja pengguna aplikasi SPINER juga akan meningkat.*

*Kata Kunci : Kemudahan Penggunaan, Kepuasan Kerja, dan Kinerja Pengguna Aplikasi SPINER*

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Neilsen dalam <https://www.nngroup.com/topic/web-usability/>, karyawan yang mampu memahami dan menggunakan sistem informasi yang ada akan memberikan nilai lebih pada karyawan yang bersangkutan, selain dapat menyelesaikan pekerjaan dengan waktu yang relatif singkat, kualitas pekerjaannya akan dapat turut meningkat.

Untuk dapat tetap eksis di dunia bisnis kepelabuhanan serta menjawab tantangan di era globalisasi, PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) terus berbenah dalam hal teknologi informasi yang dimiliki agar sesuai dengan standar internasional. PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) kini mulai meninggalkan sistem manual dan menggantikannya dengan sistem berbasis IT. Berbagai macam sistem informasi berbasis aplikasi mulai diterapkan untuk menunjang kegiatan bisnis perusahaan.

SPINER merupakan salah satu sistem informasi berbasis aplikasi milik PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) yang digunakan untuk menunjang kegiatan bisnis Pelindo III. Aplikasi ini dikhususkan untuk mendukung kegiatan pada terminal yang melayani bongkar muat petikemas secara konvensional yang ada diseluruh wilayah PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero). Aplikasi SPINER diperkenalkan bulan September 2015 di Terminal Mirah, dan mulai *Go-Live* pada Januari 2016. Aplikasi SPINER diharapkan mampu meningkatkan kinerja Terminal Mirah. Berdasarkan hasil *Post Implentation Review (PIR)*, manajemen PT. Pelabuhan Indonesia III hanya fokus pada peningkatan kinerja aplikasi SPINER di masing- masing terminal dan belum ada evaluasi untuk kinerja dari pengguna aplikasi tersebut.

Menurut penelitian Saputra (2013), kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja terhadap suatu aplikasi dapat meningkatkan kinerja dari pengguna aplikasi tersebut. Hal yang sama juga

didapat dari hasil penelitian Noviandini (2012), kemudahan penggunaan dan kepuasan mempengaruhi kinerja dari pengguna aplikasi.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik membuat penelitian dengan judul “Kemudahan Penggunaan dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Pengguna Aplikasi SPINER”.

### **Rumusan Permasalahan Penelitian**

Bertitik tolak dari latar belakang di atas maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Apakah kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER?
2. Apakah kepuasan kerja berpengaruh terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER?
3. Apakah kepuasan kerja memiliki pengaruh dominan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER ?

### **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh kemudahan penggunaan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER.
2. Untuk mengetahui pengaruh kepuasan kerja terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER.
3. Untuk mengetahui variabel dominan yang mempengaruhi kinerja pengguna aplikasi SPINER

## **2. LANDASAN TEORI**

### **Sistem Informasi Manajemen**

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014 : 93), secara umum sistem informasi manajemen didefinisikan sebagai sistem yang menyediakan informasi yang digunakan untuk mendukung operasi, manajemen, serta pengambilan keputusan sebuah organisasi. Menurut Sutabri (2012 : 38), sistem informasi manajemen adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu. Menurut Darmawan dan Fauzi (2016:13), sistem informasi manajemen merupakan kumpulan dari sub-subsistem yang saling berhubungan satu sama lain, dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan, yaitu mengolah data menjadi informasi yang berguna. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk menyediakan informasi guna mendukung pengambilan keputusan pada kegiatan manajemen dalam suatu organisasi.

### **Peran Sistem Informasi Manajemen**

Menurut Rusdiana dan Irfan (2014:99), secara umum ada tiga peran sistem informasi manajemen, yaitu sebagai berikut :

1. Meningkatkan efisiensi operasional  
Investasi dalam teknologi sistem informasi dapat menolong operasi perusahaan menjadi lebih efisien. Efisiensi operasional membuat perusahaan dapat menjalankan strategi keunggulan biaya
2. Memperkenalkan inovasi dalam bisnis  
Penggunaan *automated teller machine* (ATM) dalam perbankan merupakan contoh yang baik dari inovasi teknologi sistem informasi. Melalui ATM,

bank-bank besar dapat memperoleh keuntungan strategis melebihi pesaingnya.

### 3. Membangun sumber informasi strategis

Teknologi sistem informasi membuat perusahaan mampu membangun sumber informasi strategis sehingga mendapat kesempatan dalam keuntungan strategis

### **Aplikasi SPINER**

Aplikasi SPINER merupakan sistem informasi berbasis aplikasi yang digunakan oleh manajemen PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) dalam penanganan kegiatan bongkar muat petikemas di terminal domestik, mulai dari perencanaan, pencatatan, dan administrasi pelayaran terminal domestik di seluruh wilayah kerja PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) yang meliputi wilayah Sampit (Bagendang), Lembar, Benoa, Kumai, Maumere, Badas, Bima, Ende, Waingapu, Kalabahi dan Tanjung Perak.

Pengguna aplikasi ini adalah seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan bongkar muat petikemas, yaitu manajemen PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) mulai dari tingkat *manager*, asisten *manager*, *supervisor*, petugas perencanaan, hingga petugas operasional lapangan dan bongkar muat yang meliputi *foreman*, pihak lainnya yang terlibat adalah pihak pelayaran dan petugas tally (*tally gate*, dan administrasi *tally*).

Awal mulanya, aplikasi SPINER diterapkan pada awal bulan Mei 2015 tepatnya dilakukan di Terminal Jamrud, Tanjung Perak Surabaya. Implementasi berikutnya dilaksanakan di Terminal Mirah, dan diteruskan ke seluruh wilayah kerja PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero).

Adapun alasan mengapa diperlukan penerapan Aplikasi SPINER adalah :

1. Belum adanya aplikasi standar untuk menunjang kegiatan bongkar muat konvensional yang mendukung kegiatan *real time*
2. Aplikasi SPINER mendukung akses via *browser internet* serta dapat diakses melalui android
3. Dengan menggunakan aplikasi SPINER, sistem penataan container pada suatu terminal akan menjadi lebih teratur dan efisien
4. Aplikasi SPINER mampu mengakomodir kebutuhan para eksekutif dalam memonitoring dan pengambilan keputusan dengan cepat melalui *SPINER Board*
5. Aplikasi ini *didevelop* oleh internal IT PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero), sehingga memudahkan dalam hal pengembangan dan penyesuaian sistem terhadap pengembangan bisnis bongkar muat petikemas konvensional

### **Kepuasan Kerja**

Menurut Sutrisno (2014:73), kepuasan kerja menjadi masalah yang cukup menarik dan penting, karena terbukti besar manfaatnya bagi kepentingan individu, industri dan masyarakat. Bagi individu, penelitian tentang sebab-sebab dan sumber-sumber kepuasan kerja memungkinkan timbulnya usaha-usaha peningkatan kebahagiaan hidup mereka. Bagi industri, penelitian mengenai kepuasan kerja dilakukan dalam rangka usaha peningkatan produksi dan pengaruh biaya melalui perbaikan sikap dan tingkah laku karyawannya. Selanjutnya, masyarakat tentu akan menikmati hasil kapasitas maksimum dari industri serta naiknya nilai manusia di dalam konteks pekerjaan.

Kepuasan (*satisfaction*) adalah perasaan senang atau kecewa seseorang yang muncul setelah membandingkan kinerja (hasil) produk yang dipikirkan terhadap kinerja (atau hasil) yang diharapkan. Jika kinerja berada di bawah harapan maka pelanggan tidak puas. Jika kinerja memenuhi harapan maka pelanggan puas. Jika kinerja melebihi harapan maka pelanggan amat puas atau senang (Kotler dan Keller, 2013:177)

Bangun (2012 ; 327) menyatakan bahwa dengan kepuasan kerja seorang pegawai dapat merasakan pekerjaannya apakah menyenangkan atau tidak menyenangkan untuk dikerjakan. Bangun mengutip pendapat Wexley dan Yukl (2012) mengatakan bahwa kepuasan kerja merupakan generalisasi sikap-sikap terhadap pekerjaannya. Berbagai macam sikap seseorang

terhadap pekerjaannya mencerminkan pengalaman yang menyenangkan dan tidak menyenangkan dalam pekerjaannya mencerminkan pengalamannya serta harapan-harapan terhadap pengalaman masa depan. Pekerjaan itu memberi kepuasan bagi pemangkunya. Kejadian sebaliknya, ketidakpuasan akan diperoleh bila suatu pekerjaan tidak menyenangkan untuk dikerjakan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa kepuasan kerja adalah kondisi emosional tentang hal-hal yang menyenangkan atau tidak terhadap suatu pekerjaan yang mereka hadapi.

### Kinerja

Bangun (2012:230), menjelaskan bahwa peningkatan kinerja merupakan hal yang diinginkan baik dari pihak pemberi kerja maupun para pekerja. Pemberi kerja menginginkan kinerja karyawannya baik untuk kepentingan peningkatan hasil kerja dan keuntungan perusahaan. Disisi lain, para pekerja berkepentingan untuk pengembangan diri dan promosi pekerjaan. Secara umum, dapat dikatakan bahwa kinerja karyawan yang baik bertujuan untuk meningkatkan produktivitas. Oleh karena itu perbaikan sistem kerja dilakukan oleh setiap komponen yang ada dalam perusahaan. Untuk tujuan tersebut akan dibutuhkan sistem manajemen kinerja yang baik.

Menurut Edison dkk (2016:190) kinerja adalah hasil dari suatu proses yang dapat mengacu dan diukur selama periode waktu tertentu berdasarkan ketentuan atau kesepakatan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Siswanto dalam Maharta (2015:11) kinerja adalah prestasi yang dicapai oleh seseorang dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan yang diberikan kepadanya. Kinerja menurut Mangkunegara (2011:67) adalah hasil kerja secara kualitas dan kuantitas yang dicapai oleh seseorang karyawan dalam melaksanakan tugasnya sesuai tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

Menurut Kasmir (2016:182) kinerja adalah hasil kerja dan perilaku kerja yang telah dicapai dalam menyelesaikan tugas-tugas dan tanggung jawab yang diberikan dalam suatu periode tertentu. Menurut Colquitt dalam Kasmir (2016:183), kinerja adalah nilai dari seperangkat perilaku karyawan yang berkontribusi, baik secara positif atau negative terhadap pemenuhan tujuan organisasi.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kinerja karyawan adalah prestasi kerja, atau hasil kerja baik berkualitas maupun kuantitas yang dicapai karyawan per satuan periode waktu dalam melaksanakan tugas kerjanya sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan kepadanya.

**Tabel 1 Penelitian Terdahulu**

No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Metode	Perbedaan & Persamaan
1	Saputra dkk (2013)	Analisis Faktor <i>Usability</i> pada aplikasi SIM- TPK terhadap Kinerja Karyawan PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) cabang Palembang	Faktor <i>usability</i> berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan	Regresi Linier Berganda	<p><b>Perbedaan :</b></p> <p>a. Penelitian Saputra dkk menggunakan 5 variabel X.</p> <p>b. Penelitian terdahulu dilakukan di PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) cabang Palembang.</p> <p><b>Persamaan:</b></p> <p>a. Menggunakan</p>

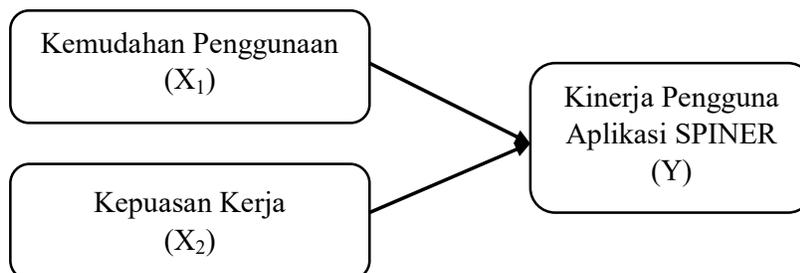
No	Peneliti	Judul Penelitian	Hasil	Metode	Perbedaan & Persamaan
					variabel Y yang sama
2	Noviandini (2012)	Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kemudahan Penggunaan, dan Kepuasan Wajib Pajak Terhadap Penggunaan E-Filing Bagi Wajib Pajak di Yogyakarta	Terdapat pengaruh positif dan signifikan Persepsi Kebermanfaatan, kemudahan penggunaan dan kepuasan terhadap Penggunaan e-Filing	Regresi Linier Berganda	<p><b>Perbedaan :</b></p> <p>a. Penelitian Noviandini menggunakan 3 variabel X.</p> <p>b. Penelitian terdahulu dilakukan di Yogyakarta</p> <p><b>Persamaan :</b></p> <p>a. Terdapat 2 variabel X yang sama yaitu kemudahan penggunaan dan kepuasan.</p>

Sumber : Data diolah

### Kerangka Pemikiran

Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti. Secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variabel independen dan dependen. (Sujarweni, 2014:60)

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah dan tinjauan teoritis, maka digambarkan kerangka pemikiran seperti pada gambar dibawah yang menunjukkan variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) dan kepuasan kerja ( $X_2$ ) mempengaruhi kinerja pengguna aplikasi SPINER ( $Y$ ) di Terminal Mirah PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) cabang Tanjung Perak Surabaya.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

### **Hipotesis**

Peneliti mengajukan beberapa hipotesis yang akan digunakan untuk menarik kesimpulan yaitu:

H<sub>1</sub> : Kemudahan Penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER

H<sub>2</sub> : Kepuasan kerja berpengaruh signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER

H<sub>3</sub> : Kepuasan kerja berpengaruh dominan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian diskriptif kuantitatif yaitu penelitian tentang data yang dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk angka-angka, meskipun juga berupa data kualitatif sebagai pendukungnya, seperti kata-kata atau kalimat yang tersusun dalam angket, kalimat hasil konsultasi atau wawancara antara peneliti dan informan.

Penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara-cara lain dari kuantifikasi/pengukuran (Surjaweni, 2014:39). Penelitian ini akan menguji pengaruh dan signifikansi variabel bebas yaitu kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja terhadap variabel terikat yaitu kinerja pengguna aplikasi SPINER dengan menggunakan *software* SPSS 17 untuk mengolah data yang telah dikumpulkan.

#### **Populasi dan Sampel Penelitian**

Populasi adalah keseluruhan jumlah yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan kemudian ditarik kesimpulannya (Surjaweni, 2014:65). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah, PT Pelabuhan Indonesia III (Persero) Cabang Tanjung Perak, Surabaya.

Sampel adalah bagian dari sejumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang digunakan untuk penelitian. Bila populasi besar, peneliti tidak mungkin mengambil semua untuk penelitian misal karena terbatasnya dana, tenaga, dan waktu maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. (Surjaweni, 2014:65). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sampling total atau sensus, karena jumlah populasi yang terbatas yaitu sebanyak 30 pengguna.

#### **Jenis dan Sumber Data**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Data ini berasal dari hasil kuesioner penelitian yang melibatkan 30 responden. Seluruh responden adalah pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah, PT. Pelabuhan Indonesia III (persero) cabang Tanjung Perak.

#### **Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena metode ini merupakan strategi atau cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya (Sudaryono, 2017:211). Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengkaji literatur pustaka seperti jurnal, buku, artikel dan sumber-sumber lain yang terkait dengan penelitian.

2. Kuisisioner

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan (Surjaweni, 2014:75)

### **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dapat diartikan sebagai cara melaksanakan analisis terhadap data, dengan tujuan mengolah data tersebut untuk menjawab rumusan masalah. (Surjaweni, 2014:103)

Untuk mengetahui hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini penulis menggunakan model analisis regresi linier berganda. Menurut Sugiyono (2017:275), analisis regresi linier berganda adalah analisis yang digunakan peneliti, bila bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya).

Model regresi linier berganda dapat disebut sebagai model yang baik jika memenuhi asumsi normalitas data dan bebas dari asumsi klasik statistik (Surjaweni, 2015:181). Dalam penelitian ini juga menggunakan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji data yang menggunakan kuesioner.

### **Uji Validitas**

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. (Ghozali, 2011:52)

### **Uji Reliabilitas**

Reliabilitas yang berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran hanya dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama, diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah.

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas adalah untuk menentukan apakah sampel data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dapat dilakukan dengan metode *Normal Probability Plot*.

### **Uji Asumsi Klasik**

- a. Uji Multikolinieritas  
Uji multikolinieritas diperlukan untuk mengetahui ada tidaknya variabel independen yang memiliki kemiripan antar variabel independen dalam suatu model.
- b. Uji Autokorelasi  
Menguji autokorelasi dalam suatu model bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara variabel pengganggu pada periode tertentu dengan variabel sebelumnya. (Surjaweni, 2015: 186)
- c. Uji Heterokedastisitas  
Heterokedastisitas bertujuan menguji apakah dalam suatu model regresi terjadi ketidaksamaan variance dari residual satu pengamatan ke pengamatan lain.

### **Uji Goodness of Fit**

Ketepatan fungsi regresi sampel dalam menaksir nilai aktual dapat dinilai dengan *Goodness of Fit*-nya. Secara statistik setidaknya ini dapat diukur dari nilai koefisien determinasi, nilai statistik F dan nilai statistik t. Perhitungan statistik disebut signifikan secara statistik apabila nilai uji statistiknya berada dalam daerah kritis (daerah dimana  $H_0$  ditolak), sebaliknya disebut tidak signifikan bila nilai uji statistiknya berada dalam daerah dimana  $H_0$  diterima (Ghozali, 2011:97).

#### **a. Uji T**

Uji T pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel independen (Ghozali, 2011:15).

b. Uji F

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model memiliki pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Ghozali, 2011:98).

c. Koefisien determinasi ( $R^2$ )

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) mengukur seberapa jauh kemampuan model dalam menerangkan variasi variabel dependen. Koefisien determinasi adalah antara nol dan satu. Nilai  $R^2$  yang kecil berarti kemampuan variabel-variabel independen dalam menjelaskan variasi variabel dependen sangat terbatas (Ghozali, 2011:97).

#### 4. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

##### Analisis Data

##### Uji validitas

Bulir pertanyaan  $X_{1-1}$  memiliki  $r$  Hitung 0,957 yang lebih besar dari  $r$  Tabel 0,361 maka pertanyaan  $X_{1-1}$  dinyatakan valid. Nilai  $r$  hitung  $X_{1-2}$  sampai  $X_{1-5}$  juga lebih besar dari  $r$  tabel, maka dapat dinyatakan semua pertanyaan variabel  $X_1$  termasuk pertanyaan valid.

Bulir pertanyaan  $X_{2-1}$  memiliki  $r$  Hitung 0,884 yang lebih besar dari  $r$  Tabel 0,361 maka pertanyaan  $X_{2-1}$  dinyatakan Valid. Nilai  $r$  hitung  $X_{2-2}$  sampai  $X_{2-5}$  juga lebih besar dari  $r$  tabel, maka dapat dinyatakan semua pertanyaan variabel  $X_2$  termasuk pertanyaan valid.

Bulir pertanyaan  $Y_1$  memiliki  $r$  Hitung 0,869 yang lebih besar dari  $r$  Tabel 0,361 maka pertanyaan  $Y_1$  dinyatakan valid. Nilai  $r$  hitung  $Y_2$  sampai  $Y_5$  juga lebih besar dari  $r$  tabel, maka dapat dinyatakan semua pertanyaan variabel  $Y$  termasuk pertanyaan valid.

##### Uji reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dengan metode pengambilan keputusan menggunakan batasan 0,7. Nilai reliabilitas kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima dan di atas 0,8 adalah baik. Berikut adalah hasil Uji Reliabilitas yang diolah menggunakan SPSS versi 17

**Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas**

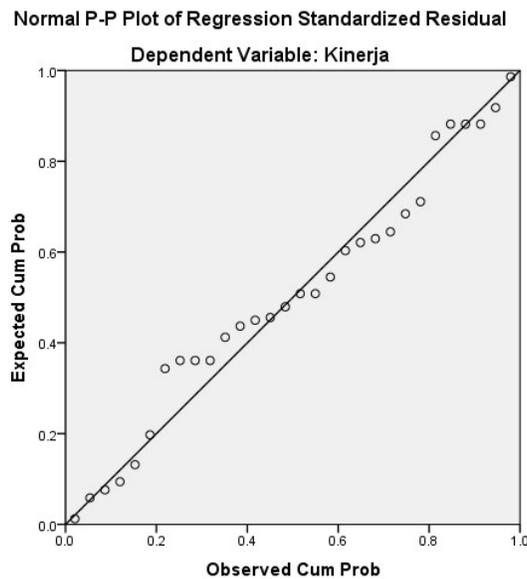
Variabel	Nilai (Cronbatch Alpha)	Batasan	Keterangan
Kemudahan ( $X_1$ )	0,953	0.7	Reliabel
Kepuasan ( $X_2$ )	0,876	0.7	Reliabel
Kinerja (Y)	0,891	0.7	Reliabel

Nilai reliabilitas variabel kemudahan penggunaan sebesar 0,953 lebih dari 0,7 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pada kemudahan penggunaan dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas variabel kepuasan kerja sebesar 0,876 lebih dari 0,7 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pada kepuasan kerja dinyatakan reliabel. Nilai reliabilitas variabel kinerja sebesar 0,891 lebih dari 0,7 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen pada kinerja dinyatakan reliabel.

#### 3. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data terdistribusi dengan normal atau tidak, analisis parametris seperti regresi linier mensyaratkan bahwa data harus terdistribusi dengan normal. Dalam penelitian ini Uji normalitas menggunakan metode *Normal Probability Plot*, berbentuk grafik yang digunakan untuk mengetahui apakah dalam sebuah model regresi, nilai regresi *residual* terdistribusi dengan normal atau tidak. Model regresi yang baik seharusnya distribusi regresi *residual* normal atau mendekati normal, Pengambilan keputusan dalam metode ini adalah jika data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah diagonal, maka model regresi memenuhi asumsi normalitas. Sedangkan jika data menyebar jauh dari garis diagonal dan tidak mengikuti arah diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas. Berikut hasil Uji Normalitas yang diolah menggunakan SPSS 17.

**Gambar 1 Hasil Uji Normalitas**



Grafik pada gambar diatas dapat diketahui bahwa data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka dapat disimpulkan bahwa data terdistribusi dengan normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

#### 4. Uji asumsi klasik

##### Uji multikolinieritas

Uji multikolinieritas adalah uji yang dilakukan untuk memastikan apakah di dalam sebuah model regresi ada interkorelasi atau kolinieritas antar variabel bebas. Interkorelasi adalah hubungan yang linear atau hubungan yang kuat antara satu variabel bebas atau variabel prediktor dengan variabel prediktor lainnya di dalam sebuah model regresi. Interkorelasi itu dapat dilihat dengan nilai koefisien korelasi dari nilai VIF dan Tolerance.

Berikut hasil Uji Multikolinieritas menggunakan SPSS dengan metode koefisien korelasi nilai VIF dan Tolerance.

**Tabel 3 Hasil Uji Multikolinieritas**

Variable	Tolerance	VIF	Kesimpulan
Kemudahan ( $X_1$ )	0,518	1,930	Tidak terjadi multikolinieritas
Kepuasan ( $X_2$ )	0,518	1,930	Tidak terjadi multikolinieritas

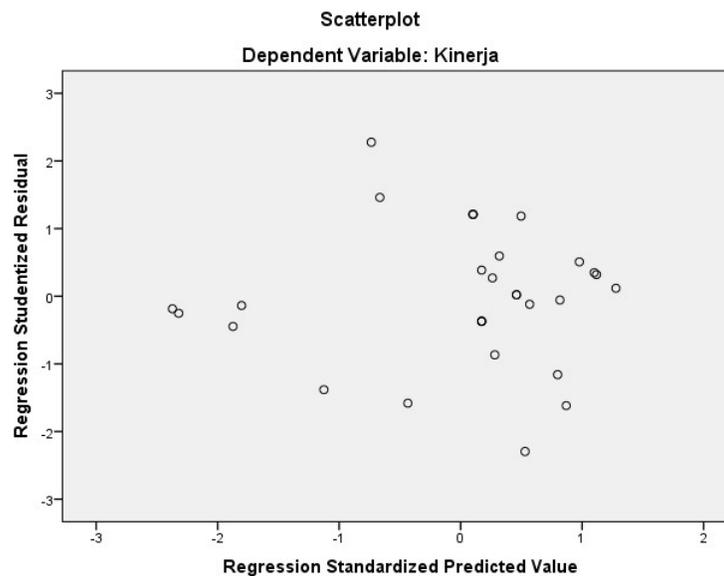
Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan Nilai *Tolerance* variabel kemudahan sebesar 0,518 lebih besar dari 0,10 serta nilai VIF sebesar 1,930 lebih kecil dari 10,00 maka dapat disimpulkan variabel kemudahan tidak terjadi multikolinieritas.

Nilai *Tolerance* variabel kepuasan sebesar 0,518 lebih besar dari 0,10 serta nilai VIF sebesar 1,930 lebih kecil dari 10,00 maka dapat disimpulkan variabel kepuasan tidak terjadi multikolinieritas.

#### Uji heterokedastisitas

Uji heteroskedastisitas merupakan salah satu bagian dari uji asumsi klasik dalam model regresi. Untuk mendeteksi ada tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini, menggunakan cara melihat grafik scatterplot pada output SPSS.

Berikut hasil output grafik Scatterplot SPSS.



**Gambar 2 Hasil Uji Heterokedastisitas**

Dasar pengambilan keputusan dalam Uji Heteroskedastisitas dengan Grafik Scatterplot

1. Jika terdapat pola tertentu pada Grafik Scatterplot SPSS, seperti titik-titik yang membentuk pola yang teratur bergelombang, menyebar kemudian menyempit), maka dapat disimpulkan bahwa telah terjadi heteroskedastisitas.
2. Sebaliknya, jika tidak ada pola yang jelas, serta titik-titik menyebar, maka indikasinya

adalah tidak terjadi heteroskedastisitas.

Berdasarkan output Scatterplot di atas, terlihat bahwa titik-titik menyebar dan tidak membentuk pola gelombang, melebar kemudian menyempit, sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

#### Uji autokorelasi

Uji Autokorelasi dalam penelitian ini menggunakan Uji Durbin-Watson, yaitu membandingkan nilai Durbin-Watson dari hasil nilai regresi dengan nilai Durbin-Watson tabel. Pada distribusi tabel Durbin-Watson dengan taraf signifikansi sebesar 0,05,  $n = 30$  dan  $k = 2$  ( $n$  = jumlah responden dan  $k$  = jumlah variabel independen) didapat nilai dL sebesar 1,2837 dan dU sebesar 1,5666. Hasil pengujiannya dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4 Hasil Uji Autokorelasi**

Model	Durbin-Watson	dL	dU	4-dL	4-dU	Keterangan
Nilai	1,968	1,2837	1,5666	2,7163	2,4334	Tidak terjadi gejala autokorelasi

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa :

$$dU (1,5666) < DW (1,968) < 4-dU (2,4334)$$

Nilai dU sebesar 1,5666 lebih kecil dari nilai DW sebesar 1,968 dan nilai DW lebih kecil daripada nilai 4-dU sebesar 2,4334 maka dapat disimpulkan bahwa model regresi dalam penelitian ini tidak terjadi masalah autokorelasi.

#### Analisis regresi linier berganda

Persamaan regresi linier berganda dengan menggunakan dua variabel independen sebagai berikut:

$$Y' = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Y adalah variabel dependen yang diramalkan, adalah nilai konstanta,  $b_1$  dan  $b_2$  adalah koefisien regresi, dan  $X_1$  dan  $X_2$  adalah variabel independen. Berikut hasil olah data analisis regresi linier berganda.

**Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda**

Variabel	Koefisien Regresi	t	sig	Kesimpulan
(Constant)	4,906	1.901	.068	
Kemudahan penggunaan ( $X_1$ )	0,300	2.238	.034	Signifikan
Kepuasan kerja ( $X_2$ )	0,537	2.890	.008	Signifikan

Nilai-nilai koefisien dapat dilihat pada tabel di atas pada kolom B, kemudian dimasukan pada persamaan regresi linier berganda, maka dihasilkan persamaan sebagai berikut:

$$Y' = 4,906 + 0,300 X_1 + 0,537X_2 + 0,05$$

Penjelasan persamaan hasil nilai koefisien adalah sebagai berikut:

- 1) Konstanta  $a = 4,906$

Artinya jika kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja nilainya tetap, maka kinerja pengguna aplikasi SPINER nilainya sebesar 4,906.

- 2) Koefisien  $X_1 = 0,300$   
 Artinya jika nilai kemudahan penggunaan ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka nilai kinerja pengguna aplikasi SPINER meningkat sebesar 0,300 satuan. Hal ini menyatakan bahwa kemudahan penggunaan memiliki pengaruh sebesar 0,300 terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER.
- 3) Koefisien  $X_2 = 0,537$   
 Artinya jika kepuasan kerja ditingkatkan sebesar 1 satuan, maka kinerja pengguna aplikasi SPINER meningkat sebesar 0,537 satuan. Hal ini menyatakan bahwa kepuasan kerja memiliki pengaruh sebesar 0,537 terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER  
 $e = 0,05$ , standart error 5%.

### Uji Goodness of Fit

#### Uji T (Parsial)

Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara parsial terhadap variabel dependen. T tabel dapat dicari pada tabel statistik pada signifikansi 0,05 (uji dua sisi) dengan  $df = n-k-1$  atau  $30-2-1 = 27$ , maka didapat t tabel sebesar 2,052.

#### Uji t variabel Kemudahan Penggunaan ( $X_1$ )

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui t hitung  $2,238 > t$  tabel 2,052 dan sig sebesar  $0,034 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif secara signifikan terhadap variabel kinerja pengguna aplikasi SPINER

#### Uji t variabel Kepuasan Kerja ( $X_2$ )

Berdasarkan tabel 4.10 dapat diketahui t hitung  $2,890 > t$  tabel 2,052 dan sig sebesar  $0,008 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak. Jadi dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa variabel kepuasan kerja berpengaruh positif secara signifikan terhadap variabel kinerja pengguna aplikasi SPINER

#### Uji F

Uji F digunakan untuk menguji pengaruh variabel independen secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Berikut hasil pengujian Uji F.

**Tabel 6 Hasil Uji F**

F Hitung	Sig.	F Tabel	Keterangan
21,554	0,000	3,354	Berpengaruh signifikan secara bersama-sama

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai  $F_{hitung}$  adalah sebesar 21,554, Sedangkan nilai  $F_{tabel}$  pada taraf signifikansi dengan nilai 0,05 serta  $df_1 = k - 1 = 3 - 1 = 2$  ;  $df_2 = n - k = 30 - 3 = 27$ . Dapat diketahui nilai  $F_{tabel}$  dari tabel distribusi F atau dapat dihitung menggunakan Microsoft Excel dengan rumus =FINV(0,05;2;27). Hasil dari perhitungan tersebut menunjukkan nilai  $F_{tabel}$  sebesar 3,354.

Berdasarkan perhitungan di atas nilai  $F_{hitung}$  sebesar  $21,554 > F_{tabel}$  sebesar 3,354 maka hipotesis nol ditolak serta nilai signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari pada 0,05 maka pengaruh yang diberikan merupakan pengaruh signifikan. Dapat disimpulkan bahwa variabel kemudahan

( $X_1$ ) dan variabel kepuasan ( $X_2$ ) secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel kinerja (Y).

### c. Koefisien determinasi

Nilai koefisien determinasi dalam penelitian ini dapat dilihat dalam tabel dibawah ini :

**Tabel 7 Hasil Uji Koefisien Determinasi**

Model	R	R square	Adjusted R square
1	.784 <sup>a</sup>	.615	.586

Dari tabel 4.11 diatas menunjukkan R sebesar 0,784 menunjukkan bahwa hubungan korelasi antara kepuasan kerja dengan variabel kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja adalah kuat, karena nilai R lebih dari 0.5 maka dapat dikatakan berkorelasi kuat. Hasil dari uji diatas menunjukkan bahwa koefisien determinasi *adjusted R square* yang diperoleh sebesar 0,586 atau 58,6 %. Hal ini berarti 58,6 % peningkatan kinerja pengguna aplikasi SPINER dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja, sedangkan sisanya sebesar 41.4 % dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini seperti tingkat error, pelatihan, dan dukungan manajemen.

### Pembahasan

#### 1. Pengaruh Kemudahan Penggunaan ( $X_1$ ) terhadap Kinerja Pengguna Aplikasi SPINER (Y)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER (Y) dengan t hitung sebesar 2,238 lebih besar dari t tabel sebesar 2,042, dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0.05. Hal ini menjelaskan bahwa apabila aplikasi SPINER mudah digunakan maka kinerja pengguna aplikasi SPINER di Terminal Mirah akan meningkat itu artinya bahwa hipotesis ke-1 dalam penelitian ini terbukti kebenarannya atau dapat di terima. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rian Saputra dkk (2013) yang menyatakan bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan, pengguna sangat mudah untuk menggunakan aplikasi SPINER sehingga pekerjaan dapat diselesaikan tepat waktu dan mampu menghasilkan pekerjaan yang berkualitas.

#### 2. Pengaruh Kepuasan Kerja ( $X_2$ ) Terhadap Kinerja Pengguna Aplikasi (Y)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel kepuasan kerja ( $X_2$ ) memiliki hubungan yang signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER (Y) dengan Nilai t hitung untuk variabel kepuasan kerja sebesar 2,890 lebih besar dari t tabel sebesar 2,042, dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0.05. Hal ini menjelaskan bahwa apabila aplikasi SPINER mampu memberikan kepuasan kerja kepada penggunanya, maka kinerja penggunanya akan meningkat. Dari hasil tersebut maka Hipotesis ke-2 dalam penelitian ini terbukti kebenarannya dan dapat diterima. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rian Saputra dkk (2013) yang menyatakan bahwa kepuasan kerja berpengaruh signifikan terhadap kinerja karyawan.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan kondisi yang ada di lapangan, para pengguna puas saat bekerja menggunakan aplikasi SPINER sehingga mereka merasa nyaman dalam bekerja dan mampu menghasilkan pekerjaan yang berkualitas.

Dari hasil pengujian hipotesis diatas, kepuasan kerja ( $X_2$ ) memiliki pengaruh paling dominan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER ( $Y$ ). Hal ini dibuktikan variabel kepuasan kerja ( $X_2$ ) memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,537 yang lebih besar dibandingkan dengan nilai koefisien regresi variabel kemudahan penggunaan ( $X_1$ ) yang hanya sebesar 0,300. Dari hasil penelitian tersebut maka hipotesis ke-3 terbukti kebenarannya dan dapat diterima.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang kemudahan penggunaan dan kepuasan kerja terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Variabel kemudahan penggunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER dengan hasil dari  $t_{hitung}$  sebesar 2,238 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,042 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan semakin mudah penggunaan aplikasi SPINER maka kinerja penggunaannya akan meningkat
2. Variabel kepuasan kerja memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER dengan hasil dari  $t_{hitung}$  sebesar 2,890 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,042 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan semakin tinggi kepuasan kerja maka kinerja penggunaannya juga akan meningkat.
3. Variabel kepuasan kerja memiliki pengaruh dominan terhadap kinerja pengguna aplikasi SPINER dengan nilai koefisien regresi sebesar 0,537 lebih besar dari koefisien regresi variabel kemudahan penggunaan sebesar 0,300

### Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan yang diperoleh dalam penelitian ini, maka diajukan beberapa saran sebagai pelengkap hasil penelitian sebagai berikut :

1. Saran untuk perusahaan untuk selalu memperhatikan kemudahan penggunaan aplikasi SPINER. Perusahaan dapat memberikan pelatihan – pelatihan agar karyawan semakin terampil dalam menggunakan aplikasi SPINER
2. Perusahaan hendaknya selalu memantau kepuasan kerja pengguna aplikasi SPINER, melihat faktor-faktor yang dapat meningkatkan kepuasan kerja agar semangat kerja pengguna aplikasi tidak menurun, hal ini akan berdampak pada kinerja pengguna aplikasi SPINER
3. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menggunakan faktor-faktor lain yang sekiranya dapat mempengaruhi kinerja pengguna aplikasi SPINER, seperti dukungan manajemen, pelatihan, dan lain-lain

## DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, Wilson.(2012).*Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Erlangga
- Chandra, Izhal Rio.(2015).*Pengaruh Kemudahan Penggunaan, Kepercayaan, dan Computer Self Efficacy Terhadap Minat Penggunaan E Spt Dalam Pelaporan Pajak*. Skripsi, Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
- Dadang, Sunyoto.(2013). *Teori, Kuesioner dan Proses Analisis Data Perilaku Organisasional*. Jakarta: CAPS
- Darmawan, Deni, Kunkun Nur Fauzi.(2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Remaja Rosdakarya

- Edison, Emron, Yohny Anwar dan Imas Komariyah.(2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Alfabeta
- Ghozali, Imam.(2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program Ibm SPSS 19*. Semarang: Universitas Diponegoro
- Hidayat, Edi.(2009). *Sistem Informasi Manajemen Kepelabuhanan*. Jakarta: PT Pelabuhan Indonesia
- Istiarni, Panggih Rizki Dwi.(2014). *Analisis Pengaruh Persepsi Manfaat, Kemudahan Penggunaan Dan Kredibilitas Terhadap Minat Penggunaan Berulang Internet Banking Dengan Sikap Penggunaan Sebagai Variabel Intervening*. Skripsi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Diponegoro
- Jogiyanto.(2014). *Pengenalan Komputer*.Yogyakarta: Andi
- Kasmir.(2016). *Manajemen Sumber Daya Manusia (Teori dan Praktek)*. Jakarta: Raja Grafindo
- Kotler, Philip, Kevin LaneKeller.(2013).*Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Erlangga
- Mangkunegara, A.A.Anwar Prabu.(2011). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Maharta, Muhammad Sandy.(2015). *Karakteristik Pekerjaan dan Kinerja Dosen Luar Biasa UIN Sunan Gunung Djati*. Bandung: Komitmen Organisasi Sebagai Variabel Moderatin
- Priyanto, Duwi.(2013). *Analisis Korelasi, Regresi dan Multivariate dengan SPSS*. Yogyakarta: Gava media
- Republik Indonesia.(2011). *Peraturan Menteri Perhubungan Nomor PM 88 Tahun 2011 tentang pemberian izin usaha kepada PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) sebagai Badan Usaha Pelabuhan*
- Republik Indonesia.(2008). *Undang Undang No 17 Tahun 2008 Tentang Pelayaran*
- Rusdiana, Moch Irfan. 2014. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung :Pustaka Setia Bandung
- Siagian, Sondang.(2013). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara
- Stiamak Barunawati. (2017). *Buku Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Stiamak
- Sudaryono.(2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo
- Sugiyono.(2017). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Surjaweni, V. Wiratna.(2014). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Pustaka Baru Press
- Surjaweni, V. Wiratna.(2015). *SPSS Untuk Penelitian*. Jakarta: Pustaka Baru Press
- Sutabri, Tata .(2012). *Analisis Sistem Informasi*.Yogyakarta: Andi
- Sutrisno, Edi.(2009). *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nielsen. *Web Usability*. <https://www.nngroup.com/topic/web-usability/>. (diakses pada 11 Mei 2017)
- Pelindo III. *Diklat Pengenalan Aplikasi Spiner*. <https://training.pelindo.co.id>(diakses pada 11Mei 2017)
- Pelindo III. *Tentang Kami*. <https://www.pelindo.co.id/profil-perusahaan/tentang-kami> (diakses tanggal 28 Juni 2017)

