

ANALISIS PENGARUH KEMANFAATAN SISTEM PRESENSI BERBASIS *FINGER PRINT* TERHADAP KEMUDAHAN BAGI KARYAWAN PADA PT. LUCKY SAMUDRA PRATAMA

Heriyati¹

Program Studi Sistem Informasi
STMIK Nusa Mandiri
Jl. Kramat Raya No. 18 Jakarta Pusat 10450,
Indonesia
E-mail : heriyatirrie@gmail.com

Arfhan Prasetyo²

Program Studi Komputer Akuntansi,
AMIK Bina Sarana Informatika,
Jl. Merdeka No.168 (021)8353009, 16114 Indonesia
E-mail : arfhan.afp@bsi.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi saat ini menyebabkan kebutuhan akan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Salah satu dari perkembangan teknologi perusahaan adalah *Finger Print*. PT. Lucky Samudra Pratama adalah salah satu yang menerapkan sistem *finger print* yang dilakukan secara online dan diharapkan dapat membantu karyawan dalam meningkatkan *finger print*. Instrumen penelitian mengenai analisis pengaruh kemanfaatan sistem presensi berbasis *finger print* terhadap kemudahan bagi karyawan pada PT. Lucky Samudra Pratama berupa angket dan objek penelitian adalah karyawan PT. Lucky Samudra Pratama sebanyak 50 responden dari karyawan yang diambil. Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif dengan menggunakan kategori dan persentase melalui skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan yang terjadi antara variabel X (Persepsi terhadap kemanfaatan) dengan variabel Y (Persepsi Kemudahan Pemakai) dalam pengaruh sistem *finger print* pada PT. Lucky Samudra Pratama adalah 2427,062. Nilai korelasi sebesar ini sangat kuat positif. Hubungan bersifat positif artinya terjadi hubungan searah antara variabel X dan variabel Y.

ABSTRACT

The development of the technology this caused the need for rapid information, Precisely and accurately. One of technological development company was the finger print. PT.Lucky Samudra Pratama is one of the implemented the system of the finger print conducted in online and is expected to help an employee in increase the finger print. An instrument research on

analysis influence benefit presensi system based the finger print to facilities for employees at PT.Lucky Samudra Pratama In the form of such research and the object of whom are employees PT.Lucky Samudra Pratama As many as 50 respondents employees taken. Analysis of data was undertaken to technique descriptive analysis by the use of category and the percentage through likert scale. The result showed that relationship happened between variable x (perspective on significance) with variable y (perception ease) users in the grip of the finger print system in PT. Lucky Samudra Pratama 2427,062. The correlation value is as much as is quite strong showed signs of positive sentiments. Relationship is positive it means happened relations in line between variables x and variable y.

Key Word: *influence, facility, Presensi System, Finger Print .*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini, menjadikan informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam usaha menciptakan kemajuan disemua bidang kehidupan manusia. Dengan adanya teknologi informasi telah banyak dirasakan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Perkembangan teknologi informasi pada saat ini sangat pesat, sehingga setiap manusia membutuhkan komputer dalam mengerjakan setiap pekerjaannya.

Komputer memiliki peranan yang sangat baik dalam pemecahan masalah khusus dalam pengelolaan data, karena komputer memiliki kecepatan tingkat akurasi yang tinggi dalam pemrosesan data, sehingga dapat mempermudah pekerjaan setiap manusia. Adanya sistem komputer sangat membantu dalam pemecahan masalah terutama dalam hal pengolahan data apapun terutama sistem presensi karyawan yang akan kami bahas disini. Penggunaan komputer juga dapat dijadikan alat untuk mencapai tujuan dan mencari kemudahan dalam melakukan suatu proses pekerjaan, terutama yang melibatkan banyak data. Hampir disemua instansi-instansi baik yang bersifat negeri maupun swasta menggunakan sistem komputer, bahkan usaha-usaha kecil, menengahkanpun sudah memanfaatkan keberadaan sistem komputer.

PT. Lucky Samudra Pratama merupakan perusahaan yang menggunakan sistem absensi secara manual sebelum adanya sistem *finger print*, dan diharapkan dapat membantu karyawan dalam meningkatkan mereka yaitu dapat memudahkan karyawan dalam memahaminya.

Dewi Larasatri (2016:2), Sistem presensi sidik jari terbukti mampu mengurangi kecurangan dan manipulasi data dalam merekam kehadiran pegawai. Hal ini dikarenakan data langsung terekam secara otomatis di mesin sidik jari dan hanya dapat dibuka oleh seorang operator yang ditunjuk. Artinya bahwa hanya orang tertentu (yang ditugasi) saja yang berhak membuka database presensi tersebut. Dengan demikian tidak semua orang dapat memanipulasi data presensi tersebut. Sejak diberlakukannya sistem informasi presensi sidik jari secara *online* belum pernah dikaji bagaimana korelasi antara implementasi sistem informasi presensi sidik jari dan kedisiplinan pegawai terhadap perubahan perilaku kerja pegawai.

Sistem informasi sendiri adalah suatu jaringan kerja yang merupakan kumpulan dari elemen-elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu yaitu berupa informasi yang diperlukan dalam mengambil keputusan baik untuk waktu sekarang maupun diwaktu yang akan datang.

Informasi dan data merupakan komponen yang saling berhubungan satu sama lain. Informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang member arti dan bermanfaat sedangkan data adalah fakta atau

apapun yang bisa atau dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi yang berkualitas.

Dari latar belakang di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian untuk dijadikan bahan untuk Skripsi. Dan peneliti memberikan judul pada peneliti ini “**Analisis Pengaruh Kemanfaatan sistem Presensi berbasis *Finger Print* terhadap Kemudahan bagi karyawan pada PT. Lucky Samudra Pratama**”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini ada beberapa hal yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Menjelaskan pengaruh persepsi terhadap kemanfaatan (*perceived usefulness*). Kemudahan pemakai (*perceived ease of use*) terhadap penggunaan sistem *finger print* bagi karyawan PT. Lucky Samudra Pratama.
2. Menjelaskan faktor-faktor yang dapat mendorong karyawan PT. Lucky Samudra Pratama dalam menggunakan sistem *finger print*.
3. Mengetahui hasil dari penelitian tersebut dengan menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dan *tools* yang digunakan adalah SPSS 16

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mengatur hubungan persepsi terhadap kemanfaatan (*perceived usefulness*), dan kemudahan pemakai (*perceived ease of use*) terhadap penggunaan sistem *finger print* karyawan PT. Lucky Samudra Pratama.
1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendorong karyawan PT. Lucky Samudra Pratama dalam menggunakan sistem *finger print*.

Dan tujuan dari penulis skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Strata Satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK Nusa Mandiri Jakarta.

2. Landasan Teori

2.1. TAM

TAM menambahkan dua konstruk utama ke dalam model TRA. Dua konstruk utama ini

adalah kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan pengguna persepsian (*perceived ease of use*). TAM berargumentasi bahwa penerimaan individual terhadap sistem teknologi informasi ditentukan oleh dua konstruk tersebut. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*) dan kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*) keduanya mempunyai pengaruh ke niat perilaku (*behavioral intention*). Pemakai teknologi akan mempunyai niat menggunakan teknologi (niat perilaku) jika merasa sistem teknologi bermanfaat dan mudah digunakan. (Jogiyanto,2008:111-112)

Jogiyanto (2008:113-117) *Technology Acceptance Model (TAM)* yang pertama sebelum dimodifikasi menggunakan lima konstruk utama.

Kelima konstruk ini adalah sebagai berikut:

1. Kegunaan persepsian (*perceived usefulness*)
Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya.
2. Kemudahan penggunaan persepsian (*perceived ease of use*)
Sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha.
3. Sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*)
Perasaan – perasaan positif dan negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang akan ditentukan.
4. Niat Perilaku (*behavior intention*)

Suatu keinginan (niat) seseorang untuk melakukan suatu perilaku yang tertentu. Seseorang akan melakukan suatu perilaku (*behavior*) jika mempunyai keinginan atau niat (*behavior intention*) untuk melakukannya.

5. Perilaku (*behavior*)
Tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi, perilaku (*behavior*) adalah penggunaan sesungguhnya – sesungguhnya (*actual use*) dari teknologi.

2.2 IBM SPSS 23

Ghozali (2013:15) SPSS adalah kepanjangan dari *Statistical Package for Social Sciences* yaitu software yang berfungsi untuk menganalisis data, melakukan perhitungan statistika baik untuk statistik

parametrik maupun non-parametrik dengan basis windows. Versi software SPSS secara terus-menerus mengalami perubahan. Saat sistem operasi komputer windows mulai populer, SPSS yang dahulunya under DOS dan bernama SPSS PC, juga berubah menjadi under windows dan populer di Indonesia dengan SPSS Versi 6, kemudian versi 7.5, versi 9, versi 10, versi 11.5, versi 12, versi 13, versi 14, versi 15, versi 16, versi 17, versi 18, dan terakhir lisensinya dibeli oleh IBM dan diberi nama IBM SPSS versi 23 adalah versi yang terakhir.

3. Metode Penelitian

3.1. Instrumen Penelitian

Sugiyono (2010:102) berpendapat bahwa, “Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian”.

Instrumen penelitian sangat berperan penting dalam keberhasilan suatu penelitian. Karena data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan yang diteliti diperoleh melalui instrumen penelitian.

3.2. Metode Pengumpulan Data, Populasi dan Sample Penelitian

Metode pengumpulan data yang penulis lakukan dalam penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Observasi
Penelitian ini dilakukan secara langsung, yaitu dengan datang langsung ke PT. Lucky Samudra Pratama. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 01 Desember 2017 – 10 Desember 2017. Adapun metode dalam pengumpulan data penelitian ini dengan menggunakan metode penyebaran kuesioner mengenai evaluasi sistem *finger print* yang diberikan langsung kepada karyawan yang menggunakan sistem *finger print*.
2. Studi Pustaka
Penulis mendapat data yang bersifat teoritis yang berhubungan dengan skripsi ini yang membahas tentang evaluasi sistem *finger print*, yang diperoleh dengan cara mempelajari jurnal – jurnal penelitian, internet dan buku yang dijadikan bahan pertimbangan sebagai referensi untuk acuan.
3. Wawancara
Penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai narasumber secara langsung, yaitu dengan datang langsung ke PT. Lucky Samudra Pratama dan melakukan wawancara dengan Manager perusahaan.

Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan PT. Lucky Samudra Pratama.

3.3. Perhitungan Koefisien Korelasi *Person Product Moment*

Siregar (2014:338) berpendapat bahwa, “Korelasi *Person Product Moment* adalah untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y), dan data berbentuk interval dan rasio”.

Siregar (2010:164) berpendapat suatu instrumen dikatakan valid, bila :

1. Jika koefisien korelasi *Person Product Moment* melebihi 0,3
2. Jika koefisien korelasi *Person Product Moment* > r- tabel (; n-2), n=jumlah sample.
3. Nilai Sig.

Rumus yang bisa digunakan untuk uji validitas menggunakan teknik korelasi *Person Product Moment* adalah:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2]}\sqrt{[n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan :

- n = jumlah data (50 responden)
- x = variabel bebas
- y = variabel terkait

3.3 Koefisien Korelasi *Person Product Moment*

adalah untuk mencari hubungan variabel bebas (X) dengan variabel tak bebas (Y), dan data berbentuk interval dan rasio”.

Tabel 3.1 Contoh penolong untuk mencari Nilai Korelasi Sederhana

Data (n)	Variabel bebas (X)	Variabel tak bebas (Y)	XY	X ²	Y ²
1
2
3
...

n
Jumlah	=...	=...	=.	=.	=.
h		

3.4 Regresi Linear Sederhana

Salah satu alat yang dapat digunakan dalam memprediksi permintaan di masa yang akan datang dengan berdasarkan data masa lalu, atau untuk mengetahui pengaruh satu variabel bebas (*independent*) terhadap satu variabel tak bebas (*dependent*) adalah menggunakan regresi linier Rumus regresi linear sederhana, yaitu:

$$Y = a + b \cdot X$$

Keterangan:

- Y = variabel terikat
- X = variabel bebas
- a = konstanta
- b = konstanta

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Uji Validitas manual

Tabel IV.11 Hasil perhitungan uji validitas secara manual

Butir Pertanyaan	r _{hitung}	r _{tabel}	Keputusan
X1	0,700	0,284	Valid
X2	0,781	0,284	Valid
X3	0,700	0,284	Valid
X4	0,314	0,284	Valid

X5	0,5 60	0, 28 4	Valid
Y1	0,6 16	0, 28 4	Valid
Y2	0,5 36	0, 28 4	Valid
Y3	0,4 97	0, 28 4	Valid
Y4	0,7 70	0, 28 4	Valid
Y5	0,5 31	0, 28 4	Valid

4.2 Reabilitas

Tabel IV.12

Reliability Statistics

	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Cronbach's Alpha	,606	10

4.3 Correlations

Tabel IV.14

Correlations

		x	Y
X	Pearson Correlation	1	,276
	Sig. (2-tailed)		,052
	N	50	50
Y	Pearson Correlation	,276	1
	Sig. (2-tailed)	,052	

N	50	50
---	----	----

4.4 Descriptive Statistics

Tabel IV.16

Descriptive Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Y	18,32	2,676	50
X	19,80	1,884	50

5. Kesimpulan

Dari hasil analisis data yang dilakukan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan analisis hubungan koefisien korelasi, baik secara manual maupun menggunakan SPSS, dapat disimpulkan bahwa hubungan yang terjadi antara variabel X (Persepsi terhadap Kemanfaatan) dengan variabel Y (Persepsi Kemudahan Pemakai) dalam penggunaan sistem *finger print* PT. Lucky Samudra Pratama adalah 2427,062. Nilai korelasi sebesar ini adalah kuat positif. Hubungan bersifat kuat positif artinya terjadi hubungan searah antara variabel X dan variabel Y. Bila Kemanfaatan semakin baik maka Kemudahan Pemakai semangkin meningkat.
2. Kontribusi pengaruh variabel X (Kemanfaatan) dengan variabel Y (Kemudahan Pemakai) dalam penggunaan sistem *finger print* PT. Lucky Samudra Pratama adalah 589062995,2.
3. Hasil pengujian signifikansi (Korelasi *Product Moment Person*) didapat nilai $t_{hitung} = 5890629$, dengan taraf signifikansi 5% maka nilai $t_{tabel} = 20128956$. Karena t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima, sehingga H_1 ditolak. Dengan demikian tidak ada pengaruh yang signifikan antara kemanfaatan dan kemudahan pemakai terhadap penggunaan sistem *finger print* PT. Lucky Samudra Pratama.
4. Faktor-faktor yang mendorong karyawan PT. Lucky Samudra Pratama dalam menggunakan sistem *finger print* ini, yaitu:
 - a. Faktor Kemanfaatan yaitu banyaknya manfaat yang di peroleh karyawan dari sistem *finger print*.

- b. Faktor kemudahan pemakai yaitu kemudahan karyawan dalam mengakses dan menggunakan sistem *finger print*.

DAFTAR PUSTAKA

- Larasatri, D. (2016). Korelasi Implementasi Sistem Presensi Sidik Jari (Fingerprint) Online dan Kedisiplinan terhadap Perubahan Perilaku Kerja Pegawai. *Jurnal Strategi dan Bisnis* Vol.4, No. 1 April 2016. Diambil dari: <http://repository.unej.ac.id/handle/123456789/79146>. (09 Oktober 2017)
- Mulyanto, Agus. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Fatta, Hanif Al. (2007). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Publisher
- Jogiyanto. 2(008). *Sistem Informasi Keperilakuan*. Yogyakarta: Andi
- Ghozali, Imam. (2013). *Aplikasi Analisis Multivariete: Dengan Menggunakan IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Yulian Dewi, P. R., Agustini, K., Si, S., Si, M., & Pradnyana, I. M. A. (2016). Analisis Penerimaan Sistem Absensi Wajah dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* Studi Kasus: SMK NEGERI 1 SINGARAJA. *Karmapati (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)* ISSN: 2252-9063, 5(2). Diambil dari: <http://ejournal.undiksha.ac.id%2Findex>. (13 Desember 2017)
- Indarti, I. (2016). Pengaruh Efektivitas Penerapan Sistem Presensi Terpadu Fingerprint Terhadap Disiplin Kerja Pegawai Negeri Sipil (Studi Kasus: Dinas Pemadam Kebakaran Lebak Bulus Jakarta Selatan). *Jurnal Sistem Informasi*, 5(2), 121-128. Diambil dari: <http://ejournalab.com%2Findex>.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Noviandini, N. C. (2012). Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan, Dan Kepuasan Wajib Pajak Terhadap Penggunaan E-Filing Bagi Wajib Pajak Di Yogyakarta. *Nominal: Barometer Riset Akuntansi Dan Manajemen*, 1(1). Diambil dari: <http://journal.uny.ac.id%2Findex>. (05 Januari 2018)
- Riduwan. (2010). *Sakala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Siregar, Syopian. (2010). *Statistika Deskriptif Untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Rajawali Pers
- Siregar, Syopian. (2014). *Statistik Parameter Untuk Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17*. Jakarta: Bumi Aksara