

# PENGARUH PENERAPAN WEBSITE DESA KARYA TANI KAB. INHIL TERHADAP KEPUASAN MASYARAKAT DENGAN METODE TAM

Dwi Yuli Prasetyo<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

Email: dwiyuliprasetyo@gmail.com

## Abstract

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat membuat desa dituntut untuk dapat mengimbangi teknologi tersebut, terdapat beberapa masalah yang terdahulu seperti susahnyanya dalam mendapatkan informasi dari kantor desa dan susahnyanya dalam mengurus surat menyurat di desa, ini yang membuat masyarakat desa malas untuk berurusan dengan kantor desa, hal inilah yang menjadi dasar kantor desa untuk membuat website desa karya tani. Hasil pengujian website desa karya tani ini menunjukkan nilai Perceived Usefulness (FU) memiliki rata-rata nilai 79.3%, Perceived Ease of Use (PEOU) dengan rata-rata nilai 80% dan Actual Use (AU) yang memiliki nilai rata-rata 79.3% dari ketiga pengujian TAM tersebut maka disimpulkan bahwa adanya website desa karya tani ini sangat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi dan memudahkan dalam kepengurusan surat menyurat, serta perangkat desa dapat menampilkan berita yang digunakan untuk memajukan desa karya tani.

**Kata kunci:** website; desa; karya tani; tam;

## Abstrak

The development of information and communication technology very quickly make the village are required to compensate for these technologies, there are some problems earlier as hard in getting the information from the village office and hard in taking care of correspondence village, which makes the villagers lazy to deal with the village office, it that is the basis for creating websites village office village farmer works. The test results website villagers work this farmer demonstrates the value Perceived usefulness (FU) has an average value of 79.3%, Perceived Ease of Use (PEOU) with an average value of 80% and Actual Use (AU), which has the average value of 79.3% the third test of the TAM conclude that their website works peasant village community was very helpful in getting information and simplify the management of correspondence, and the village can show news used to advance the work of farmers' village.

**Kata kunci:** website; village; farm work; tam;

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era sekarang membuat masyarakat harus mengenal dan mulai selalu berhubungan dengan internet ataupun website. Mulai dari kepentingan pekerjaan sampai dengan kepentingan bermasyarakat, kepercayaan masyarakat saat ini mulai meningkat terhadap internet. Dunia maya yang kini sudah menjelma menjadi dunia nyata berhasil menciptakan gaya hidup baru. Mulai dari *smartphone*, laptop, dan aneka gadget, semua berhubungan dengan internet. Dengan internet seolah semuanya menjadi mudah dan cepat. Salah satu gaya hidup baru yang lahir adalah *e-government* atau semua urusan bisa diselesaikan dengan menggunakan aplikasi internet. Kunci

keberhasil sebuah desa maju adalah ketersediaan atau kesanggupan dalam mengolah data-data yang ada menjadi sebuah informasi yang berguna bagi masyarakat desa, untuk mencapai hal tersebut dibutuhkan sebuah terobosan yang dapat memudahkan masyarakat dalam menggali sebuah informasi. Oleh karena itu dibutuhkan peran pemerintah dalam mendorong keberhasilan aparatur desa dalam meningkatkan fasilitas teknologi informasi berbasis website yang dapat digunakan sebagai media komunikasi antara masyarakat desa dengan aparatur desa.

Mengingat manfaat pentingnya teknologi informasi dan komunikasi yang sering disebut dengan *internet* sangat besar manfaatnya, maka dari itu penulis membuat sebuah teknologi informasi berupa *website*

desa karya tani yang digunakan untuk memudahkan masyarakat desa dalam mendapatkan informasi seputar desa dan juga mengunduh surat-menyurat yang berhubungan dengan administrasi seperti surat permohonan pembuatan ktp, surat keterangan usaha dan sebagainya. Hal ini dikarenakan banyaknya masyarakat yang mengeluh dengan lambatnya administrasi yang ada di kantor desa.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Internet

Internet (*interconnection networking*) yang pada awalnya dikenal dengan sebutan *Advanced Research Project Agency Network* (ARPANET) yang merupakan jaringan komputer yang dibuat oleh *Advanced Research Project Agency* (ARPA) dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat pada tahun 1969. Internet sendiri merupakan sebuah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar Internet Protocol Suite (TCP/ IP) sebagai protokol pertukaran paket data untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia[1].

### 2.2. Website

*Website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada dalam *World Wide Web* (www) di internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi-publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar[2].

### 2.3. PHP

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan pertama kali tahun 1994 oleh Rasmus Lerdorf seorang pemrogram C. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari *Personal Home Page Tools*. Selanjutnya diganti menjadi *Forms Interpreter* (FI). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi *Hypertext Preprocessor* dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat. Tujuan dari penulisan PHP ini adalah memungkinkan perancang web untuk menulis halaman web dinamik dengan cepat dan untuk

membuat aplikasi yang dijalankan di atas teknologi web[3].

### 2.4. Browser

*Browser* adalah sebuah program aplikasi yang diperlukan untuk menjelajahi dunia maya internet. Aplikasi ini mempunyai kemampuan menampilkan suatu *web page* yang ditulis dalam bentuk dokumen HTML. *Web browser* membaca instruksi yang ditulis dalam html dan menggunakan instruksi tersebut untuk menampilkan konten halaman *web* di layar Anda. *Browser* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengakses/menampilkan halaman web. *Browser* berkomunikasi dengan *server* melalui protokol HTTP, yang membaca dan menerjemahkan bahasa HTML dan data lainnya dan kemudian menampilkan secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca. *Browser* adalah Perangkat lunak untuk berselancar atau menjelajah di internet. Kemampuan dari sistem ini diantaranya adalah menampilkan informasi yang terdapat pada suatu alamat di internet serta menuju halaman lain yang terkait yang disediakan oleh halaman tersebut. *Browser* adalah program aplikasi yang menterjemahkan kode HTML dan merepresentasikan halaman *website*. Aplikasi inilah yang paling sering di gunakan setiap hari untuk melakukan browsing di internet. *Browser* yang baik memiliki kompatibilitas dalam membaca dan menerjemahkan *script web*, khususnya yang *client side* seperti *javascript*, *Vbscript*, *CSS*, *XML*, dan *RSS* dan dukungannya terhadap plug in seperti *flash player*, *quicktime*, *java applet*, dan sebagainya[4].

### 2.5. TAM

*Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, TAM diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986. TAM merupakan hasil pengembangan dari *Theory of Reasoned Action* (TRA), yang lebih dahulu dikembangkan oleh Fishbein dan Ajzen pada 1980. TRA menjelaskan tingkah laku manusia secara nyata sebagai hasil pengaruh dua kategori kepercayaan yang signifikan - yaitu tingkah laku (*behavioral*) dan normatif (*normative*), Secara umum penelitian mengenai penerimaan teknologi informasi didasarkan pada *Technology Acceptance Models* (TAM) yang diperkenalkan oleh Davis (1989), menjelaskan bahwa sebuah penerimaan individu terhadap teknologi komputer yang didasarkan pada dua keyakinan, yaitu : a) *Perceived Usefulness* (PU), yaitu tingkatan pada seseorang berfikir bahwa

menggunakan suatu sistem akan meningkatkan kinerjanya; b) *Perceived Ease of Use* (PEOU), yaitu tingkatan seseorang mempercayai bahwa menggunakan teknologi hanya memerlukan sedikit usaha[5].

### 3. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian *eksplanatori* dengan menggunakan pendekatan metode *survey* artinya dalam kegiatan penelitian ini, peneliti mencoba menentukan hubungan antar *variable* berdasarkan data yang diperoleh dari sample yang ditentukan dalam suatu populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah beberapa warga desa karya tani, metode pengambilan sampel secara proporsional berdasarkan sub populasi. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik propotional sampling dilakukan karena populasi dalam penelitian ini menyebar disemua parit yang diseluruh desa karya tani. Populasi dan sampel penelitian dapat dilihat pada Tabel 1

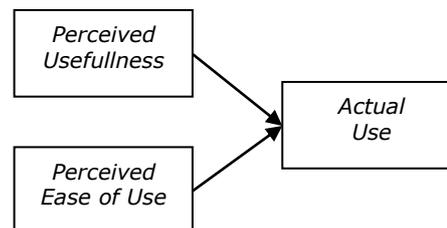
**Tabel 1.** Populasi dan Sampel Penelitian

Warga Parit	Populasi	Sampel
Parit Thalib	157	31
Parit Tumin	258	51
Parit Nurung	186	37
Parit Timbul	164	32
Parit Kasian	389	77
Parit H. Tari	178	35
Parit H. Gafur	259	51
Parit Jujum	149	30
Parit Manja	168	33
Parit Darmon	199	39
<b>Sampel</b>	<b>2107</b>	<b>416</b>

Sumber: Data Penduduk Desa Karya Tani Tahun 2016

Instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini adalah instrumen yang pernah digunakan dalam penelitian-penelitian sebelumnya, sehingga memungkinkan untuk meningkatkan *validitas* dan *realibilitas* pengukuran. Pengukuran masing-masing variabel menggunakan skala *Likert 1* sampai dengan 5 yang masing-masing mempunyai arti sebagai berikut, 1 = sangat tidak setuju (STS), 2 = tidak setuju (TS), 3 = tidak pasti (TP), 4 = setuju (S), 5 = sangat setuju (SS). Penelitian ini dilakukan di Desa Karya Tani Kecamatan Kempas Kabupaten Indragiri Hilir Provinsi Riau dan pengambilan data dilakukan pada bulan Juli 2016. Responden dalam penelitian ini adalah sampel warga desa karya tani yang diambil dari beberapa warga di masing-masing parit. Untuk pendekatan metode TAM yang merupakan

nilai keberhasilan dalam penelitian ini terlihat pada Gambar 1



Sumber : Davis (1989)

**Gambar 1.** Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Measured variable* dan *Latent Variable* dengan klasifikasi *Variabel Eksogen* dan *Variabel Endogen*. Yang termasuk kedalam *Variabel Eksogen* adalah *Perceived Usefulness* (PU) dan *Perceived Ease of use* (PEOU) sedangkan *Variabel Endogen* adalah *Actual Use* (ACU).

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1. Penerapan Website Desa

Dalam penerapan website desa ada banyak sekali menu yang terdapat didalamnya, yang digunakan untuk menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat desa karya tani, seperti terlihat pada gambar 2, gambar 3 dan gambar 4



Sumber : karyatani.info (2016)

**Gambar 2.** Halaman Depan Website Desa Karya Tani

Pada gambar 2 menunjukkan halaman depan website desa karya tani, dibuat dalam bentuk tampilan kartun berupa flash, ini dikarenakan untuk membuat tampilan lebih menarik dan mudah digunakan. Untuk masuk kedalam menu hanya perlu mengarahkan kursor ke salah satu gambar yang diinginkan.



Sumber : karyatani.info (2016)

**Gambar 3.** Menu Profil dari Website Desa Karya Tani

Gambar 3 diatas merupakan menu Profile sub profile Visi Misi yang menampilkan Visi Misi dari desa karya tani, guna menu tersebut bahwa masyarakat desa mengetahui tujuan dan target kepala desa. Untuk menampilkannya arahkan kursor pada menu Profile dan pilih sub menu Visi Misi.



Sumber : karyatani.info (2016)

**Gambar 4.** Menu Berita dari Website Desa Karya Tani

Pada Gambar 4 diatas menunjukkan menu Berita, yang digunakan untuk menampilkan berita terbaru dari kantor desa karya tani, ini juga sebagai media informasi dari kantor desa ke masyarakat desa. Untuk menampilkannya arahkan kursor pada Menu Berita.

#### 4.2. Uji Validitas

Indikator dari setiap variabel dikatakan valid jika *loading factor* setiap indikator adalah signifikan. *Loading factor* atau *lambda value* dikatakan signifikan jika nilai lamda atau *loading factor* > 0,40, seperti terlihat pada Tabel 2

**Tabel 2.** Hasil Uji Validitas

Indikator	Uji Validitas		
	$\lambda$ (loading factor)	P	Keterangan
X1	0.685	0.000	Valid
X2	0.677	0.000	Valid
X3	0.880	0.000	Valid
X4	0.667	0.000	Valid

X5	0.437	0.000	Valid
X6	0.848	0.000	Valid
Y1	0.894	0.000	Valid
Y2	0.975	0.000	Valid
Y3	0.806	0.000	Valid

Sumber : Data Diolah (2016).

Hasil pengujian diatas, menunjukkan bahwa besarnya nilai *loading factor* pada sembilan indikator di atas 0,40. Menunjukkan bahwa indikator diatas adalah *valid*.

#### 4.3. Uji Reliabilitas

Instrumen dikatakan reliabel jika nilai *construct reliability* > 0,70. Ringkasan hasil uji *validitas* dan *reliabilitas* instrumen penelitian dengan program SPSS 15 dapat dilihat pada Tabel 3, 4 dan 5. Dan dari hasil tersebut menunjukkan bahwa indikator tersebut adalah Reliabel dengan nilai *construct reliability* > 0,70.

**Tabel 3.** Uji Reliabilitas : Perceived Usefulness (PU)

Perceived Use Fullness	Loading ( $\lambda$ )	$\lambda^2$	1 - $\lambda^2$	CR
X1	0.785	0.469	0.531	
X2	0.658	0.445	0.555	0.886
X3	0.879	0.799	0.201	

Sumber : Data Diolah (2016)

**Tabel 4.** Uji Reliabilitas : Perceived Ease of Use (PEOU)

Perceived Ease of Use	Loading ( $\lambda$ )	$\lambda^2$	1 - $\lambda^2$	CR
X4	0.848	0.719	0.281	
X5	0.996	0.992	0.008	0.956
X6	0.850	0.723	0.277	

Sumber : Data Diolah (2016)

**Tabel 5.** Uji Reliabilitas : Actual Use (AU)

Actual Use	Loading ( $\lambda$ )	$\lambda^2$	1 - $\lambda^2$	CR
Y1	0.841	0.707	0.293	
Y2	0.873	0.762	0.238	0.920
Y3	0.898	0.806	0.194	

Sumber : Data Diolah (2016)

Dari table 3, 4 dan 5 menunjukkan nilai *construct reliability* > 0,70 ini menunjukkan bahwa instrument penelitian sudah valid. dari kedua pengujian yaitu Uji *Validitas* dan Uji *Reliabilitas* menunjukkan nilai diatas rata-rata yang kesemuanya adalah valid, maka ini bisa dikatakan kuesioner yang dibuat valid atau layak untuk digunakan.

#### 4.4. Hasil Pengolahan Kuesioner

Berikut ini merupakan hasil dari pengolahan kuesioner seperti terlihat pada tabel 5

**Tabel 5.** Hasil Pengolahan Koesioner

Indikator	Variabel	Pertanyaan	Hasil
<i>Perceived Usefulness (PU)</i>	X1	Website desa bermanfaat dalam mendapatkan berita dari kantor desa	78%
	X2	Informasi yang ditampilkan sesuai yang diharapkan	80%
	X3	Laporan yang ditampilkan bermanfaat bagi masyarakat	80%
	X4	Website desa karya tani mudah untuk gunakan	85%
<i>Perceived Ease of Use (PEOU)</i>	X5	Tampilan dan tulisan mudah untuk dibaca dan dipahami	76%
	X6	Warna dan icon yang digunakan menarik digunakan	79%
<i>Actual Use (AU)</i>	Y1	Website desa <i>responsive</i> ditampilkan dengan menggunakan smartphone	80%
	Y2	Mudah meninggalkan pesan atau komentar di website	78%
	Y3	Website desa yang ditampilkan cepat	80%

Sumber : Data Diolah (2016)

Dari hasil pengolahan kuesioner seperti terlihat pada tabel 5 dapat disimpulkan bahwa website desa karya tani berguna, bermanfaat serta mudah untuk digunakan, ini dibuktikan dengan nilai *Perceived Usefulness (FU)* memiliki rata-rata nilai 79.3% hal ini menunjukkan bahwasanya website desa karya tani ini bermanfaat bagi desa dan masyarakatnya, nilai dari *Perceived Ease of Use (PEOU)* dengan rata-rata nilai 80% hal ini menunjukkan bahwasanya website desa ini mudah dalam pengoperasiannya hal ini yang membuat masyarakat cenderung tidak ada kesulitan dalam mengakses website desa karya tani ini, dan nilai dari *Actual Use (AU)* yang memiliki nilai rata-rata 79.3% dalam hal ini menunjukkan pengguna website desa karya tani tidak ada kendala dalam menjalankan sistem.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan diatas maka dapat diambil

beberapa kesimpulan yaitu (1) website desa diterapkan pada desa karya tani menjadi solusi alternatif bagi kantor desa karya tani untuk berbagi informasi atau berita yang dibutuhkan oleh masyarakat desa, (2) dengan tampilan yang menarik dan minimalis membuat website desa ini mudah untuk digunakan dan responsif untuk digunakan pada *smartphone* dan *Notebook* ataupun *Personal Computer (PC)* dan juga *smartphone / handphone*.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Meloni, J, Pengertian Internet, Jasakom, Bandung, 2012.
- [2] Dian sano, Albert. 2005. 24 Jam Menguasai HTML, JSP dan Mysql. Yogyakarta : Andi offset.
- [3] Kadir, Abdul, Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP, ANDI, Yogyakarta, 2003.
- [4] Nugroho, Bunafit, Membuat Website Sendiri dengan PHPMySQL, ANDI Yogyakarta, 2008.
- [5] Davis, Fred. D, (1989), "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology", MIS Quarterly, pp. 318-340.