

## **ANALISIS TINGKAT PENERIMAAN APLIKASI MOBILE RAILEO KEPADA PEGAWAI PT KERETA API INDONESIA STASIUN RANCAEKEK MENGGUNAKAN METODE USER ACCEPTANCE TESTING**

**Aditya Mahardika Putra<sup>1</sup>, Suharjanta Wisnu Pitara<sup>1</sup>**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Sangga Buana<sup>1</sup>  
aditputra05042001@gmail.com, sw.pitara@usbypkp.ac.id

### **ABSTRAK**

Aplikasi *mobile* Raileo dikembangkan sebagai subsistem dari sistem manajemen karyawan PT Kereta Api Indonesia. Optimasi pengelolaan kinerja pegawai dapat dilakukan melalui teknologi digital, khususnya di Stasiun Rancaekek. Tujuan dari penelitian ini yakni menentukan tingkat penerimaan aplikasi *mobile* Raileo oleh pengguna dengan metode *User Acceptance Testing* (UAT). Analisis dan evaluasi dari jawaban responden ditujukan terhadap dua aspek, yaitu fungsionalitas dan tampilan aplikasi *mobile*. Menurut hasil pengujian, tingkat penerimaan pengguna terhadap fungsionalitas aplikasi mencapai 90,6%. Nilai ini mencerminkan kemudahan penggunaan dan keandalan fitur-fitur di dalam aplikasi *mobile*. Sedangkan tingkat penerimaan pengguna terhadap tampilan aplikasi mencapai 79,1%. Nilai ini menggambarkan desain antarmuka yang cukup memenuhi ekspektasi pengguna dan mudah dipahami. Temuan ini menegaskan tingkat penerimaan aplikasi telah menyentuh nilai yang tinggi secara fungsional, serta nilai yang cukup secara tampilan. Dengan begitu, aplikasi *mobile* Raileo dinyatakan layak dan bekerja dengan baik.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, *User Acceptance Testing*, *Technology Acceptance Model*, Aplikasi *Mobile* Raileo, Kinerja Karyawan.

### **ABSTRACT**

*The Raileo mobile application was developed as a subsystem of the employee management system at PT Kereta Api Indonesia. Employee performance optimization can be achieved through digital technology, particularly at Rancaekek Station. The purpose of this study is to determine the level of user acceptance of the Raileo mobile application using the User Acceptance Testing (UAT) method. The analysis and evaluation of respondents' answers focused on two aspects: the functionality and the interface design of the mobile application. According to the test results, user acceptance of the application's functionality reached 90.6%. This value reflects the ease of use and reliability of the features within the mobile application. Meanwhile, user acceptance of the interface design reached 79.1%. This figure indicates that the interface design sufficiently meets user expectations and is easy to understand. These findings affirm that the application has achieved a high level of acceptance in terms of functionality and a satisfactory level in terms of interface design. Therefore, the Raileo mobile application is considered feasible and performs well.*

**Keywords:** Information Systems, *User Acceptance Testing*, *Technology Acceptance Model*, Raileo Mobile Application, Employee Performance.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Seiring perkembangan zaman digital, teknologi informasi telah melalui berbagai kemajuan pada segala bidang. Salah satu bidang yang terlihat menonjol adalah perkembangan sistem informasi. Sistem informasi mengandung proses pertukaran informasi dari berbagai pihak yang menjadi jantung dalam segala instansi atau organisasi. Perkembangan zaman juga mendorong perubahan sistem tradisional menjadi sistem berbasis teknologi modern. Salah satu contoh pengaplikasian sistem informasi modern terdapat di PT Kereta Api Indonesia, khususnya Stasiun Rancaekek. Instansi ini menerapkan sistem informasi modern untuk membantu pertukaran informasi dengan tujuan meningkatkan efisiensi kinerja karyawan. Lebih khusus lagi, sistem informasi ini memanfaatkan aplikasi *mobile* Raileo sebagai antarmuka yang membantu interaksi antara pengguna dengan sistem di balik layar. Aplikasi *mobile* ini membantu segala kegiatan administrasi karyawan, seperti presensi, pengajuan cuti, pemantauan kehadiran karyawan, dan lain-lain. Aplikasi ini sangat membantu kegiatan administrasi di seluruh Indonesia dalam satu wadah secara *online* tanpa harus berinteraksi langsung satu per satu dengan karyawan lain. Modernisasi ini pasti mengakibatkan perubahan dan adaptasi antarsistem dengan pengguna. Hanya saja, implementasi sistem baru belum tentu menjamin keberhasilan tujuan, yaitu efisiensi kinerja karyawan.

Pengembangan sistem informasi selalu diawali dengan analisis kebutuhan dan perancangan. Melalui perancangan ini, pengembang harus dapat menerjemahkan kebutuhan pengguna ke dalam bentuk alur kerja aplikasi yang memenuhi tujuan atau kebutuhan tersebut. Pemenuhan kebutuhan pengguna dapat dilihat dengan menguji dan menganalisis ulang perancangan sistem dan aplikasi yang telah diimplementasikan. Dengan melihat hasil pengujian sistem, pengembang dapat menilai kelayakan setiap alur kerja sistem, apakah sudah memenuhi tujuan pengembangan dan sesuai dengan ekspektasi pengguna. Tidak hanya itu, keberhasilan sistem juga dinilai dari efisiensi alur kerja. Alur kerja yang terlalu berputar-putar dan tidak akan merugikan biaya perawatan serta operasional sistem. Selain itu, alur kerja yang tidak efisien juga menimbulkan kesulitan bagi pengguna untuk beradaptasi dan memahami cara kerja sistem. Alih-alih mempermudah pekerjaan, justru bisa memperburuk kinerja karyawan. Alur kerja sistem yang berputar-putar juga akan menghabiskan waktu pengguna yang terbatas oleh jam kerja. Hal tersebut mengakibatkan proses bisnis instansi melambat dan menurunkan performa kerja.

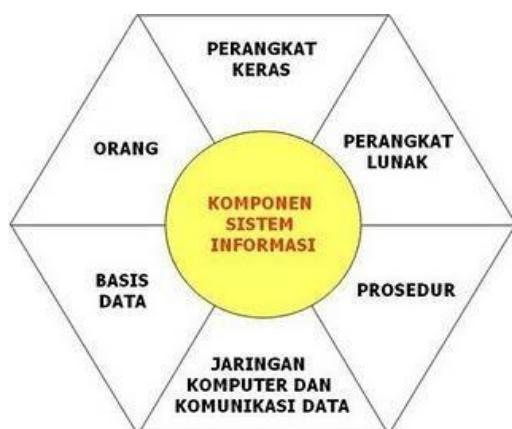
Salah satu pendukung kesuksesan sistem informasi adalah mudah diterima dan dipahami pengguna. Tidak hanya dinilai dari aspek teknis sistem secara langsung, umpan balik dari pengguna selama beradaptasi dan menggunakan sistem juga menjadi faktor penting. Penilaian keberhasilan alur kerja sistem adalah sudut pandang keberhasilan dari pengembang, sedangkan sudut pandang keberhasilan juga harus berasal dari pengguna. Bagaimanapun juga, pengguna adalah pihak yang

berinteraksi langsung dengan sistem dalam keseharian bekerja. Jika pengguna merasa tidak puas maupun kesulitan dengan penggunaan sistem, maka sistem belum dapat dinyatakan berhasil atau sukses memenuhi tujuan.

Maka dari itu, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menentukan kesuksesan sistem informasi dalam peningkatan kinerja karyawan PT Kereta Api Indonesia di Stasiun Rancaekek. Penelitian tersebut dimaksudkan untuk menganalisis kebutuhan pengguna dan menguji tingkat penerimaan sistem informasi terhadap pengguna. Penelitian ini dilakukan sebagai upaya penyelesaian masalah tersebut serta bertujuan untuk mengetahui tingkat penerimaan karyawan PT Kereta Api Indonesia terhadap fungsionalitas dan tampilan aplikasi *mobile* Raileo dengan pengumpulan data umpan balik responden terhadap aplikasi *mobile* Raileo dengan metode *user acceptance testing*.

## 1.2.Tinjauan Pustaka

Sistem adalah konsep berupa kombinasi dari beberapa komponen atau subsistem yang saling terkait dan berinteraksi menjadi satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem dapat diterapkan di berbagai bidang dan disiplin ilmu, salah satunya ilmu sistem informasi (Paul *et al.*, 2020). Sistem informasi tersusun dari dua kata, yakni sistem dan informasi. Sistem didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu (Maniah & Hamidin, 2017), sedangkan informasi didefinisikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (Effendy *et al.*, 2023). Secara sederhana, sistem informasi adalah sistem yang menerima data sebagai *input* (masukan), memproses data tersebut, dan menghasilkan informasi sebagai *output* (keluaran) untuk mendukung pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Lebih khusus lagi, sistem informasi manajemen adalah rangkaian prosedur dan teknologi yang digunakan untuk mendukung fungsi manajerial melalui pengumpulan, pengolahan, dan penyebarluasan informasi (Mikhriani *et al.*, 2024). Perannya krusial dalam meningkatkan efisiensi operasional serta kualitas pengambilan keputusan di era digital.



Gambar 1. Komponen sistem informasi

Dalam penelitian kuantitatif, metode survei sering digunakan untuk memperoleh data terukur dan objektif dari responden dengan instrumen kuesioner sehingga dapat dianalisis secara statistik (Marinu *et al.*, 2025). Survei menjadi metode penting dalam menilai persepsi maupun tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem informasi.

Konsep kinerja karyawan merujuk pada tingkat pencapaian tugas sesuai peran yang dimiliki. Faktor-faktor yang memengaruhi kinerja mencakup kemampuan potensi (IQ), kemampuan realitas (*knowledge skill*), motivasi, komitmen, dorongan dan dukungan organisasi, sistem dan fasilitas kerja, hingga kondisi lingkungan kerja (Lisan *et al.*, 2024; Mangkunegara, 2017). Sementara itu, kinerja karyawan tersebut umumnya dievaluasi menggunakan indikator kualitas kerja, kuantitas, ketepatan waktu, kehadiran, kerja sama tim, serta pelaksanaan tanggung jawab individu (Ilham, 2022).

Aplikasi *mobile* berkembang pesat seiring transformasi digital dan menjadi sarana penting dalam mendukung efisiensi kerja karena fleksibilitas serta kemudahan akses (Dewi *et al.*, 2018). Agar dapat diterima pengguna, aspek *usability* atau kegunaan harus diperhatikan melalui desain antarmuka (UI/UX) yang sederhana, konsisten, dan mudah dipahami (Mohammed *et al.*, 2016).

Dalam konteks evaluasi, *User Acceptance Testing* (UAT) digunakan sebagai tahap pengujian akhir untuk menilai kesesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna. UAT berfokus pada aspek fungsionalitas dan tampilan, serta menjadi tolok ukur sejauh mana sistem dapat diterima (Hermansah *et al.*, 2025). Sejalan dengan itu, *Technology Acceptance Model* (TAM) menjelaskan bahwa penerimaan teknologi dipengaruhi oleh *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* yang kemudian memengaruhi niat perilaku pengguna (Mangkunegara, 2017; Purnomo *et al.*, 2022). Dengan berdasarkan teori ini, penelitian tentang aplikasi *mobile* Raileo menekankan pentingnya integrasi sistem informasi, peningkatan kinerja karyawan, serta evaluasi penerimaan pengguna melalui pendekatan UAT dan TAM.

## 2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *User Acceptance Testing* (UAT) untuk mengukur tingkat penerimaan aplikasi *mobile* Raileo oleh karyawan PT Kereta Api Indonesia Stasiun Rancaekek. Objek penelitian difokuskan pada aplikasi Raileo sebagai subsistem manajemen karyawan. Responden penelitian terdiri dari pegawai operasional, manajemen, dan direksi yang menggunakan aplikasi dalam kegiatan administrasi sehari-hari.

Raileo adalah aplikasi *mobile* yang dikembangkan oleh PT Kereta Api Indonesia secara mandiri untuk menunjang keberlangsungan kinerja karyawan yang memfasilitasi berbagai kebutuhan administrasi karyawan, seperti presensi kerja, pengajuan izin dan cuti, penyerahan surat perintah kerja secara *online*, serta hal lainnya. Kegiatan administrasi melalui aplikasi *mobile* ini yang akan diteliti dan

dianalisis untuk mengetahui keberhasilan aplikasi memenuhi tujuan pengembangan.

Instrumen penelitian berupa kuesioner dengan skala Likert yang disusun berdasarkan dua aspek utama, yaitu fungsionalitas dan tampilan aplikasi. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner secara langsung kepada responden. Analisis dilakukan melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan kualitas instrumen, dilanjutkan dengan perhitungan persentase tingkat penerimaan pengguna pada masing-masing aspek.

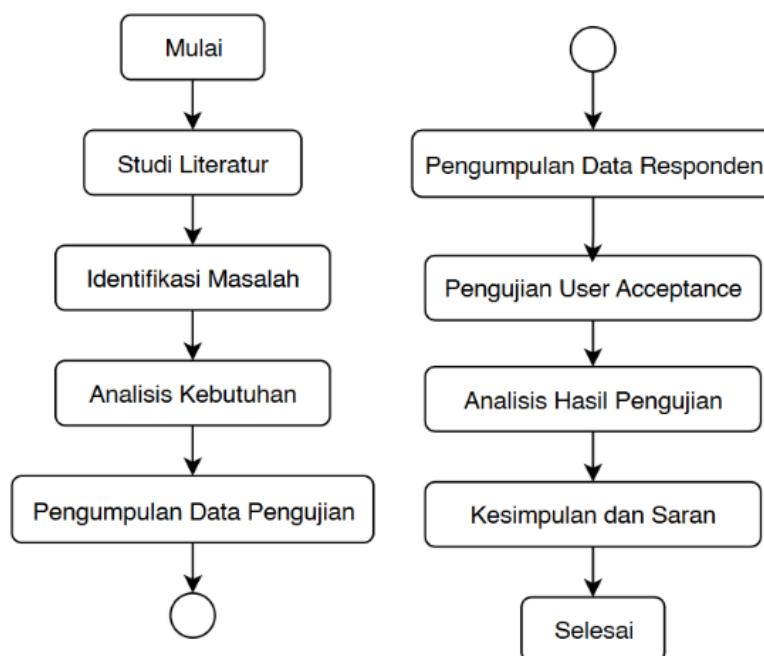
Analisis aplikasi *mobile* Raileo dilakukan menggunakan perangkat keras dengan spesifikasi pada Tabel 1. Di samping itu, analisis aplikasi ini memerlukan perangkat lunak untuk proses perancangan dan pengujian yang dituliskan pada Tabel 2. Adapun alur penelitian ditunjukkan pada Gambar 2.

Tabel 1. Kebutuhan perangkat keras

Spesifikasi	Keterangan
Laptop	HP Laptop 14-bs0xx
<i>Processor</i>	Intel(R) Celeron(R) CPU N3060
RAM	4,0 GB
<i>Physical Memory</i>	3,91 GB

Tabel 2. Kebutuhan perangkat lunak

Spesifikasi	Keterangan
Sistem operasi	Microsoft Windows 11
<i>Diagram tool</i>	Draw.io
<i>Form tool</i>	Google Form
<i>Word processor</i>	Microsoft Word
<i>Web driver dan browser</i>	Chrome Browser



Gambar 2. Alur proses penelitian

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis tingkat penerimaan aplikasi *mobile* Raileo oleh pegawai PT Kereta Api Indonesia Stasiun Rancaekek menggunakan metode *User Acceptance Testing* (UAT). Data diambil dari 20 orang pegawai PT Kereta Api Indonesia Stasiun Rancaekek sebagai responden pengujian. Instrumen pengumpulan data berupa kuesioner disusun dengan skala Likert lima poin yang menilai dua aspek utama, yaitu fungsionalitas dan tampilan aplikasi. Lima poin tersebut, antara lain sangat tidak puas (1), cukup tidak puas (2), biasa saja (3), cukup puas (4), dan sangat puas (5).

Tabel 3. Hasil pengujian tingkat penerimaan terhadap fungsional aplikasi

<b>Responden</b>	<b>Soal</b>														
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>
FA	5	3	5	5	2	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5
MI	5	5	5	3	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3
HAJ	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	3
DS	2	4	5	4	3	5	5	1	5	5	4	5	5	5	5
S	5	3	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3
LS	5	3	5	3	5	3	5	3	5	5	4	5	5	5	4
MD	5	5	5	3	5	5	5	5	3	5	5	5	4	5	2
IM	4	5	5	5	3	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5
TS	5	5	5	5	3	3	5	4	5	5	4	5	5	5	5
HC	5	2	5	5	4	5	5	1	5	5	5	5	4	5	5
AH	3	5	5	2	5	5	5	5	3	5	4	5	5	5	5
MC	4	5	5	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4
DM	3	2	5	3	5	4	5	5	5	3	5	5	5	5	5
Soe	5	5	5	5	5	5	5	2	5	5	4	5	5	5	5
HP	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	5	5	4
T	5	4	5	3	3	5	5	3	1	5	5	5	5	5	5
Y	2	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5
W	5	5	5	2	3	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5
B	5	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	5	5
H	2	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4

Tabel 4. Hasil pengujian tingkat penerimaan terhadap tampilan aplikasi

<b>Responden</b>	<b>Soal</b>									
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
FA	4	4	3	5	2	4	5	5	5	1
MI	5	2	4	5	4	4	5	5	5	4
HAJ	5	5	3	3	5	4	5	5	5	3
DS	3	5	1	5	4	5	5	3	5	2
S	5	3	4	5	5	4	5	5	5	4
LS	5	2	3	5	3	4	5	5	5	4
MD	5	4	2	3	5	5	4	5	5	5
IM	5	5	5	5	5	5	5	5	5	2

Responden	Soal									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
TS	5	3	1	3	5	4	5	5	5	3
HC	5	4	4	5	2	5	4	5	5	3
AH	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5
MC	5	2	5	5	5	4	5	5	5	1
DM	5	4	4	4	5	4	5	5	5	1
Soe	3	5	3	5	4	5	2	5	5	3
HP	5	5	4	5	5	5	5	3	5	4
T	5	3	5	5	3	3	5	5	5	5
Y	5	4	3	5	5	5	3	5	5	3
W	4	5	3	5	5	4	5	4	5	1
B	5	5	4	5	3	5	5	4	5	3
H	5	5	3	5	4	5	5	5	4	4

Uji validitas dilakukan dengan menghitung *total correction*, sedangkan uji reliabilitas dilakukan dengan menghitung Cronbach's Alpha berdasarkan konsep dari *Technology Acceptance Model* (TAM). Hasil uji validitas menunjukkan nilai korelasi lebih besar dari 0,3, sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,7. Hal ini mengartikan bahwa seluruh item pertanyaan pada kedua aspek memenuhi syarat untuk dinyatakan valid dan reliabel sehingga layak digunakan dalam analisis.

Tabel 5. Uji validitas dan reliabilitas pertanyaan terhadap fungsional aplikasi

Soal	Total Correlation	Status Validitas	Cronbach's Alpha	Status Reliabilitas
1	0,35	Valid	0,76	Reliabel
2	0,42	Valid	0,75	Reliabel
3	0,48	Valid	0,74	Reliabel
4	0,39	Valid	0,75	Reliabel
5	0,31	Valid	0,76	Reliabel
6	0,36	Valid	0,75	Reliabel
7	0,44	Valid	0,74	Reliabel
8	0,32	Valid	0,76	Reliabel
9	0,38	Valid	0,75	Reliabel
10	0,40	Valid	0,74	Reliabel
11	0,45	Valid	0,74	Reliabel
12	0,47	Valid	0,73	Reliabel
13	0,41	Valid	0,74	Reliabel
14	0,43	Valid	0,73	Reliabel
15	0,39	Valid	0,74	Reliabel

Tabel 6. Uji validitas dan reliabilitas pertanyaan terhadap tampilan aplikasi

Soal	Total Correlation	Status Validitas	Cronbach's Alpha	Status Reliabilitas
1	0,34	Valid	0,73	Reliabel
2	0,41	Valid	0,72	Reliabel
3	0,30	Valid	0,74	Reliabel
4	0,38	Valid	0,72	Reliabel
5	0,33	Valid	0,73	Reliabel
6	0,37	Valid	0,72	Reliabel
7	0,40	Valid	0,71	Reliabel
8	0,42	Valid	0,71	Reliabel
9	0,44	Valid	0,70	Reliabel
10	0,30	Valid	0,73	Reliabel

Pengujian tingkat penerimaan pengguna atau UAT dilakukan dengan bantuan *Google Form* sebagai alat bantu pengumpulan data atau jawaban responden. Pengujian meliputi pengujian penerimaan terhadap fungsional dan tampilan aplikasi. Daftar pertanyaan dan hasil pengumpulan data tingkat penerimaan terhadap fungsional aplikasi *mobile* Raileo terlampir pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Analisis pengujian tingkat penerimaan terhadap fungsional aplikasi

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Proses <i>login</i> mudah dilakukan.	0	3	2	2	13
Respons aplikasi pada proses <i>login</i> cepat.	0	2	3	2	13
Proses <i>login</i> hanya dapat dilakukan jika akun dan kata sandi sesuai.	0	0	0	0	20
Proses presensi mudah dilakukan.	0	2	5	2	11
Respons aplikasi pada keseluruhan proses presensi cepat.	0	1	6	2	11
Riwayat presensi yang ditampilkan sesuai dengan fakta.	0	0	2	9	9
Aplikasi dapat mengenal wajah pengguna ketika presensi.	0	0	0	2	18
Jangkauan lokasi presensi sesuai dengan lokasi bekerja.	2	1	3	4	10
Proses pengajuan cuti mudah dilakukan.	1	0	2	3	14
Respon aplikasi terhadap proses pengajuan cuti cepat.	0	0	2	2	16
Riwayat cuti yang ditampilkan sesuai dengan fakta.	0	0	0	7	13
Formulir pengajuan cuti berisi pertanyaan yang sesuai dengan kebutuhan keterangan.	0	0	0	1	19
Proses pengajuan SPPD mudah dilakukan.	0	0	0	3	17
Riwayat SPPD yang ditampilkan sesuai dengan fakta.	0	0	0	0	20
Pembaruan data bekerja secara real time	0	1	3	4	12
<b>Total</b>	3	10	28	43	216

Total skor dari masing-masing nilai dihitung kembali untuk mengetahui persentase pengguna yang merasa sangat puas, cukup puas, biasa saja, cukup tidak

puas, dan sangat tidak puas terhadap fungsional aplikasi *mobile* Raileo. Perhitungan persentase dilakukan dengan persamaan berikut.

$$\text{Persentase tiap skor} = \frac{\text{Total tiap skor}}{\text{Jumlah responden} \times \text{jumlah soal}} \times 100\% \quad (1)$$

Berdasarkan perhitungan, persentase responden yang merasa sangat puas, cukup puas, biasa saja, cukup tidak puas, dan sangat tidak puas secara berturut-turut yaitu sejumlah 72%, 14,3%, 9,3%, 3,3%, dan 1%. Selain itu, perhitungan tingkat penerimaan pengguna terhadap fungsional aplikasi *mobile* Raileo dalam bentuk persentase dilakukan dengan persamaan berikut.

$$\text{Persentase tingkat penerimaan} = \frac{\text{Totalskor}}{\text{Total skor sempurna}} \times 100\% \quad (2)$$

Dari pengolahan data tersebut, diperoleh bahwa tingkat penerimaan pengguna terhadap fungsionalitas aplikasi mencapai 90,6% yang termasuk kategori sangat tinggi. Hal ini mengartikan bahwa fungsional aplikasi Raileo dapat dinyatakan layak dan mudah diterima oleh pengguna untuk manajemen kerja. Fitur-fitur dalam aplikasi dinilai mudah digunakan, andal, serta mampu mendukung aktivitas administrasi karyawan, seperti presensi, pengajuan cuti, hingga pemantauan kehadiran.

Tingkat penerimaan yang tinggi berpengaruh terhadap kinerja pegawai. Tingkat penerimaan yang semakin tinggi akan mendorong kinerja pegawai semakin efisien. Sebaliknya, semakin rendah tingkat penerimaan, maka semakin berpengaruh buruk dan memperlambat kinerja pegawai.

Pengujian dan analisis tingkat penerimaan terhadap tampilan aplikasi *mobile* Raileo dilakukan dengan metode dan persamaan yang sama dengan pengujian dan analisis terhadap fungsional aplikasi. Daftar pertanyaan dan hasil pengumpulan data tingkat penerimaan terhadap fungsional aplikasi *mobile* Raileo terlampir pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Analisis pengujian tingkat penerimaan terhadap tampilan aplikasi

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Tampilan halaman <i>register</i> memuaskan.	0	0	3	2	14
Tampilan halaman <i>login</i> memuaskan.	0	3	3	5	9
Tampilan halaman beranda memuaskan.	2	1	7	6	4
Tampilan halaman presensi memuaskan.	0	0	3	1	16
Tampilan halaman cuti memuaskan.	0	2	3	5	10
Tampilan halaman SPPD memuaskan.	0	0	1	9	10
Teks dalam aplikasi mudah dibaca (tidak terlalu kecil maupun besar).	0	1	1	2	16
Penentuan kata untuk judul fitur mudah dipahami dan sesuai dengan fungsinya.	0	0	2	2	16
Penentuan warna membuat aplikasi terlihat jelas (warna tidak membuat teks menjadi kabur dan susah dibaca).	0	0	0	1	19

Pertanyaan	1	2	3	4	5
Keseluruhan tampilan aplikasi menarik.	3	2	6	5	4
<b>Total</b>	5	9	29	38	118

Perhitungan persentase responden yang merasa sangat puas, cukup puas, biasa saja, cukup tidak puas, dan sangat tidak puas secara berturut-turut yaitu sejumlah 59%, 19%, 14,5%, 4,5%, dan 2,5%. Sementara itu, tingkat penerimaan pengguna terhadap tampilan aplikasi memperoleh nilai 79,1%, yang tergolong cukup. Meskipun tampilan dinilai cukup mudah dipahami dan sesuai ekspektasi, beberapa responden menyatakan adanya keterbatasan dalam konsistensi desain antarmuka sehingga memengaruhi kepuasan visual dan kenyamanan penggunaan. Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat ruang perbaikan pada aspek antarmuka agar pengalaman pengguna lebih optimal.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Raileo telah berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dari sisi fungsionalitas. Tingkat penerimaan sebesar 90,6% menegaskan bahwa aplikasi ini efektif dalam mendukung efisiensi kerja, terutama terkait administrasi karyawan. Hasil ini sejalan dengan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang menekankan bahwa *perceived usefulness* menjadi faktor utama dalam penerimaan teknologi.

Namun, aspek tampilan dengan nilai penerimaan 79,1% mengindikasikan adanya celah pada dimensi *perceived ease of use* dan kepuasan visual. Dalam konteks sistem informasi, antarmuka yang tidak sepenuhnya memenuhi harapan dapat menurunkan kenyamanan pengguna, meskipun fungsi sistem berjalan optimal. Hal ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa desain antarmuka merupakan faktor penting dalam meningkatkan *user experience* serta loyalitas pengguna.

Secara praktis, hasil penelitian ini memberikan masukan bagi pengembang aplikasi untuk melakukan evaluasi lebih lanjut pada aspek desain, termasuk tata letak, warna, ikon, dan navigasi agar lebih konsisten dan menarik. Perbaikan pada sisi tampilan diyakini dapat meningkatkan penerimaan aplikasi secara keseluruhan sehingga aplikasi Raileo tidak hanya berfungsi baik tetapi juga memberikan kenyamanan dalam penggunaannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi *mobile* Raileo memberikan pengaruh signifikan yang penting dan baik terhadap kinerja pegawai PT Kereta Api Indonesia di Stasiun Rancaekek, terutama karena aspek fungsionalitas yang telah memenuhi harapan pengguna. Aplikasi yang akurat, cepat, dan didukung antarmuka intuitif mampu memberikan pengalaman pengguna yang mempermudah pekerjaan sehari-hari sehingga lebih efisien dan produktif. Namun, pengembangan berkelanjutan pada sisi tampilan antarmuka dapat dilakukan agar penerimaan aplikasi dapat mencapai kategori tinggi pada semua aspek.

#### **4. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil pengujian dan analisis, penelitian mengenai tingkat penerimaan aplikasi *mobile* Raileo menunjukkan bahwa aspek fungsional memperoleh nilai penerimaan sebesar 90,6% yang termasuk kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan dan berhasil mendukung aktivitas kerja sehari-hari karyawan. Namun, pada aspek tampilan, tingkat penerimaan hanya mencapai 79,1% yang masih berada pada kategori cukup, menandakan masih terdapat ketidakpuasan pengguna terhadap desain antarmuka. Dengan demikian, meskipun aplikasi Raileo sudah efektif dari sisi fungsionalitas, namun diperlukan evaluasi dan pengembangan lebih lanjut pada aspek tampilan agar penerimaan pengguna dapat meningkat secara menyeluruh.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile SISKA berbasis Android. *SINTECH Journal*, 1(2), 100–107.
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Hermansah, L., Murhadi, & Saputro, W. T. (2025). User acceptance testing guna mengetahui reseptivitas pengguna terhadap sistem informasi pelatihan softskill. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi*, 14(5), 2097–2112.
- Ilham, M. (2022). Peran pengalaman kerja dalam meningkatkan kinerja karyawan: Suatu tinjauan teoritis dan empiris. *JMM (Jurnal Magister Manajemen) UNRAM*, 11(1), 13–20. <https://doi.org/10.29303/jmm.v11i1.695>
- Jogianto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- Lisan, P., Hosnaidah, Ismail, I. (2024). *Manajemen Kinerja: Teori dan Aplikasi*. Sleman: Karya Bakti Makmur Indonesia.
- Mangkunegara, A. P. (2017). *Manajemen Sumber Daya Manusia Perusahaan*. Bandung Barat: PT Remaja Rosdakarya.
- Maniah, & Hamidin, D. (2017). *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Sleman: DEEPUBLISH.
- Mikhriani, Wati, A. S., & Kunio, N. I. H. (2024). *Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia*. Bandung: Widina Media Utama.
- Mohammed, S. A., Abd Aziz, N. A., & Ariffin, A. H. (2016). Investigating usability guidelines in developing mobile application. *Journal of ICT in Education*, 3, 98–104.
- Paul, P. K., Aithal, P. S., Saavedra, R., Sinha, R. R., Aremu, B., & Mewada, S. (2020). Information Systems: The Changing Scenario of Concepts, Practice and Importance. *Scholedge International Journal of Management & Development*, 7(7), 118–129. <https://doi.org/10.19085/sijmd070701>
- Purnomo, M., Maulina, E., Wicaksono, A. R., & Rizal, M. (2022). Technology Acceptance Model in SMEs: A Systematic Mapping Study. *AdBisprenuer: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Administrasi Bisnis dan Kewirausahaan*, 7(1), 77–83. <https://doi.org/10.24198/adbisprenuer.v7i1.36295>.