



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 E-Mail

Electronic mail atau biasa disebut *E-mail* adalah media komunikasi yang dapat diakses dan disimpan di mana saja. *E-mail* seperti sudah menjadi sarana utama untuk berkomunikasi diantara pengguna dan digunakan secara virtual di semua aspek harian hidup kita. (Taiwo Ayodele, 2013) Sejarah *e-mail* pertama kali dimulai ketika perusahaan Bolt Beranek and Newman (BBN) yang di tugaskan oleh departemen pertahanan Amerika Serikat menciptakan internal ARPANET (Advanced Research Project Agency) pada tahun 1968 (Damar, 2010) Konsep *e-mail* pertama kali dikemukakan oleh Ray Tomlinson, seorang programmer yang bekerja pada Bolt, Beranek, and Newman (BBN) di tahun 1971 (Yuhefizar, 2008).

2.2 E-mail Blast

E-mail blast atau e-mail marketing adalah istilah di mana sebuah pesan elektronik (*e-mail*) yang dikirim ke banyak penerima di waktu yang bersamaan. *E-mail Marketing* adalah salah satu kegiatan marketing yang membutuhkan teknologi interaktif untuk mengimplementasikannya (Dann & Dann, 2011). Aktivitas ini biasanya dilakukan oleh perusahaan-perusahaan, lebih spesifiknya di bagian marketing yang ingin mempromosikan produk mereka. Email Marketing digunakan untuk membangun kepercayaan pelanggan sehingga mengubahnya menjadi pelanggan tetap, Email Marketing merupakan cara yang efektif untuk membagikan informasi (Sukri, 2019).

2.3 Laravel

Saat ini web development sudah berkembang sangat pesat. Sekarang ini dibutuhkan aplikasi yang sangat cepat, kuat, menarik, dan Progressive Web Application (PWA) (Monteiro, 2018). Didalam PHP framework, Laravel telah mendapat perhatian lebih dan lebih baru-baru ini (Saunier, 2014). Laravel dimulai pada April 2011 yang dikembangkan oleh Taylor Otwell. Laravel menggunakan kembali komponen yang ada untuk memberi lapisan kohesif untuk membangun aplikasi web dengan cara yang lebih terstruktur dan pragmatis.

Laravel membuat para pembuat aplikasi menjadi semakin mudah. Laravel adalah framework aplikasi yang cepat. Itu berarti berfokus pada kurva pembelajaran yang mudah dan meminimalkan langkah-langkah membuat aplikasi baru. Laravel juga menyediakan seluruh ekosistem alat untuk membangun dan meluncurkan aplikasi (Stauffer, 2017). Laravel ikut hadir dan meramaikan banyaknya *framework* PHP. Alih-alih menyediakan lusinan perpustakaan yang tidak fleksibel, laravel menyediakan komponen berbasis drive yang berguna untuk membuat aplikasi yang dapat dikembangkan dengan cara mereka sendiri (Bean, 2015).

2.4 ReactJS

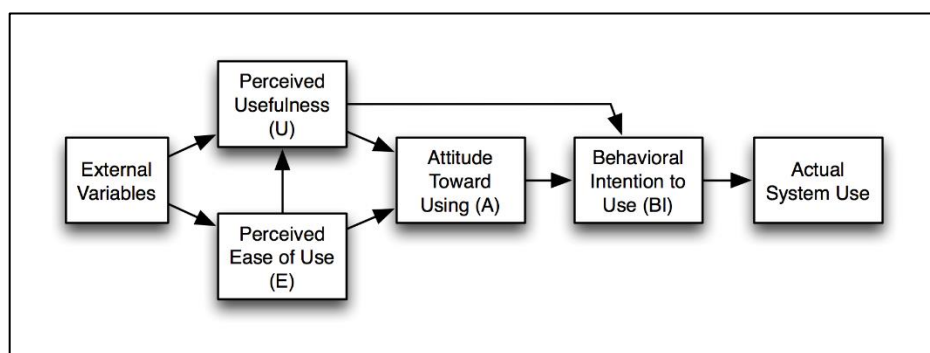
ReactJs adalah *library* yang digunakan untuk pengembangan *user interface* yang interaktif. Saat ini ReactJS adalah salah *front-end JS library* yang paling populer (Robbestad, 2016). ReactJS mencoba menyelesaikan masalah dalam hal *view* dalam *MVC framework* (Vipul A M, 2016). Dua keunggulan dari ReactJS yaitu: 1) Lebih cepat karena ReactJS melakukan performa optimalisasi selagi kode

dijalankan ke JavaScript, 2) Disini lebih mudah dan lebih cepat untuk membuat *templates*, jika pembuat familiar dengan HTML (Gupta, 2018).

2.5 Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah teori sistem informasi. Model ini dikembangkan oleh Fred Davis dalam disertasinya yang diterbitkan pada tahun 1989 (Köck, 2017). Fred Davis memperkenalkan TAM pada tahun 1989 sebagai cara untuk menggambarkan penerimaan dan penggunaan teknologi. Tujuan dari TAM itu sendiri adalah untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap sebuah sistem informasi, yang pengukurannya diambil setelah pengguna berinteraksi dalam jangka waktu singkat dengan sistem tersebut (Szajna, 1996). Berbagai penelitian telah menggunakan TAM dan menunjukkan bahwa TAM adalah model yang valid untuk menguji diterimanya suatu sistem/sistem informasi (Binus University, 2016).

Pada bulan September 1989 Davis menerbitkan artikelnya yang berjudul *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Technology*. Dalam artikel ini Davis menjelaskan elemen dasar TAM (Köck, 2017).



Gambar 2.1 Teknology Acceptance Model (Davis F. D., 1985)

Dalam TAM, terdapat 5 konstruksi utama *Perceived Usefulness* (kegunaan), *Perceived Ease of Use* (kemudahan penggunaan), *Attitude toward using* (sikap), *Behavior intention to use* (intensi), dan *Actual system use* (penggunaan system sesungguhnya).

Perceived Usefulness atau kegunaan mendefinisikan bagaimana seseorang percaya memakai suatu teknologi dan teknologi itu meningkatkan kinerja pekerjaannya (Davis F. D., 1985). Terdapat 6 indikator untuk mengukur *Perceived Usefulness* yaitu pekerjaan lebih cepat selesai (*work more quickly*), meningkatkan kinerja (*job performance*), meningkatkan produktivitas (*increase productivity*), meningkatkan efektivitas kerja (*effectiveness*), memudahkan pekerjaan (*makes job easier*) dan berguna (*useful*) (Davis F. D., 1989). Davis mendefinisikan *Perceived Usefulness* sebagai subjektif calon pengguna bahwa menggunakan sistem aplikasi tertentu akan meningkatkan kinerjanya dalam bekerja (Suhendra, 2012).

Perceived Ease of Use dapat didefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tersebut tak perlu bersusah payah (Suhendra, 2012). Terdapat 6 indikator untuk mengukur *Perceived Ease of Use* yaitu kemudahan sistem untuk dipelajari (*easy of learn*), kemudahan system untuk dikontrol (*controllable*), interaksi dengan system yang jelas dan mudah dimengerti (*clear and understandable*), fleksibilitas interaksi (*flexibility*), mudah untuk terampil menggunakan system (*easy to become skillful*) dan mudah untuk digunakan (*easy to use*) (Davis F. D., 1989).

Attitude toward using atau sikap dikonsepsikan sebagai sikap penerimaan atau penolakan terhadap penggunaan suatu sistem atau aplikasi dalam pekerjaannya

(Davis F. D., 1985). Sikap penolakan atau penerimaan ini bisa muncul karena ada korelasi antara *Perceived Ease of Use* dan *Perceived Usefulness* saat penggunaan sistem tersebut (Gefen & Straub, 1997). Sebagian penelitian menunjukkan bahwa *Attitude toward using* mempunyai pengaruh positif kepada intensi, namun sebagian berkata sebaliknya.

Konstruk selanjutnya, yaitu *behavioral intention to use* yang disebut intensi adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi (Davis F. D., 1989), dan juga berarti keinginan seseorang (minat) untuk melakukan suatu perilaku tertentu (Agarwal & Karahanna, 2000). Minat perilaku ini dipengaruhi dari sikap pengguna (*attitude*) terhadap aplikasi dan manfaat (*usefulness*) yang dirasakan dari penggunaan aplikasi tersebut.

Konstruk terakhir, yaitu *actual use of technology* adalah suatu perilaku nyata dalam menggunakan sebuah sistem, di mana hal ini merupakan bentuk respon eksternal yang diukur pada seseorang dengan penggunaan sesungguhnya (Davis F. D., 1989). Perilaku nyata ini didorong dari minat perilaku (*behavioral intention*) pengguna (Teo, Su Luan, & Ching Sing, 2008), di mana terdapat 3 indikator pengukurannya, yaitu penggunaan sesungguhnya, frekuensi atau banyaknya penggunaan sesungguhnya dan kepuasan pengguna (Wibowo, 2006).

Konstruksi TAM dari waktu ke waktu telah menjadi logis dan semakin bermanfaat, dari model asli yang memperkenalkan penentu inti. *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use*, hingga model berikut seperti, *Behavioral Intention* yang adalah ukuran kemungkinan seseorang menggunakan aplikasi (Suhendra, 2012).

2.6 Skala Likert

Dalam penelitian ini kuisisioner sebagai alat pengukur kepuasan pengguna aplikasi. Kuisisioner adalah suatu daftar pertanyaan tentang topik tertentu, yang diberikan kepada individu atau kelompok untuk mendapatkan informasi tertentu. Skala Likert adalah tipe pengukuran yang digunakan di dalam penelitian ini untuk mengukur variabel-variabel tertentu. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Situmorang, 2010). Informasi bisa didapatkan tanpa harus bertatap muka langsung dengan subjek penelitian atau audiens, tapi bisa hanya dengan mengajukan pertanyaan atau pernyataan secara tertulis untuk mendapatkan respon (Tukiran, 2012). Skor dan penghitungan skala Likert dapat dilihat pada Tabel 2.1

Tabel 2.1 Skor Skala Likert

Sangat Tidak Setuju	1	2	3	4	5	Sangat Setuju
---------------------	---	---	---	---	---	---------------

Persentase skor pada pernyataan kuisisioner dapat dihitung dengan menggunakan Rumus 2.1

$$\text{Persentase Skor} = \frac{(SS * 5) + (S * 4) + (N * 3) + (TS * 2) + (STS * 1)}{(5 * \text{Jumlah Responden})} * 100\%$$

Rumus 2.1 Rumus Skala Likert

Selanjutnya persentase skor yang telah diperoleh dimasukkan ke dalam skala persentase pada Tabel 2.2

Tabel 2.2 Skor Skala Likert

Persentase Skor	Jawaban
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju
41% - 60%	Netral
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju