



**STUDI KUALITATIF TERHADAP FAKTOR-FAKTOR YANG
MENYEBABKAN KURANGNYA MINAT PENGGUNAAN APLIKASI
SIAGA (SISTEM INFORMASI NIAGA) DI KALANGAN PENGE CER
PUPUK MITRA PT. PETROKIMIA (PERSERO)**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk
menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Komputer

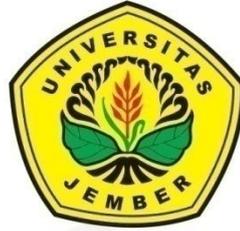
Oleh :

Navisatul Sholikhah

NIM 162410101023

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS JEMBER**

2021



**STUDI KUALITATIF TERHADAP FAKTOR-FAKTOR YANG
MENYEBABKAN KURANGNYA MINAT PENGGUNAAN APLIKASI
SIAGA (SISTEM INFORMASI NIAGA) DI KALANGAN PENGE CER
PUPUK MITRA PT. PETROKIMIA (PERSERO)**

SKRIPSI

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi (S1) dan mencapai gelar Sarjana Komputer

Oleh :

**Navisatul Sholikhah
NIM 162410101023**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS JEMBER

2021

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang selalu membimbing saya serta selalu memberikan rahmad dan hidayah-Nya sehingga saya selalu semangat untuk menyelesaikan skripsi.
2. Orang tua tercinta, Ibu Mujiati dan Ayah Supriyanto yang telah memberikan kasih sayang dan semangat kepada saya.
3. Adikku tersayang Muhammad Tajudit Ni'am yang selalu memberikan kelucuan dan kejahilan setiap harinya.
4. Angkatan tercinta Infinity yang selalu menjadi support dalam menjalani masa perkuliahan.
5. Keluarga besar Fakultas Ilmu Komputer dari sini saya banyak belajar dan menimba Ilmu serta banyak memberikan saya pelajaran tentang arti kehidupan.
6. Almamater kebanggaan Universitas Jember yang sudah memberikan tempat untuk saya mengembangkan diri.

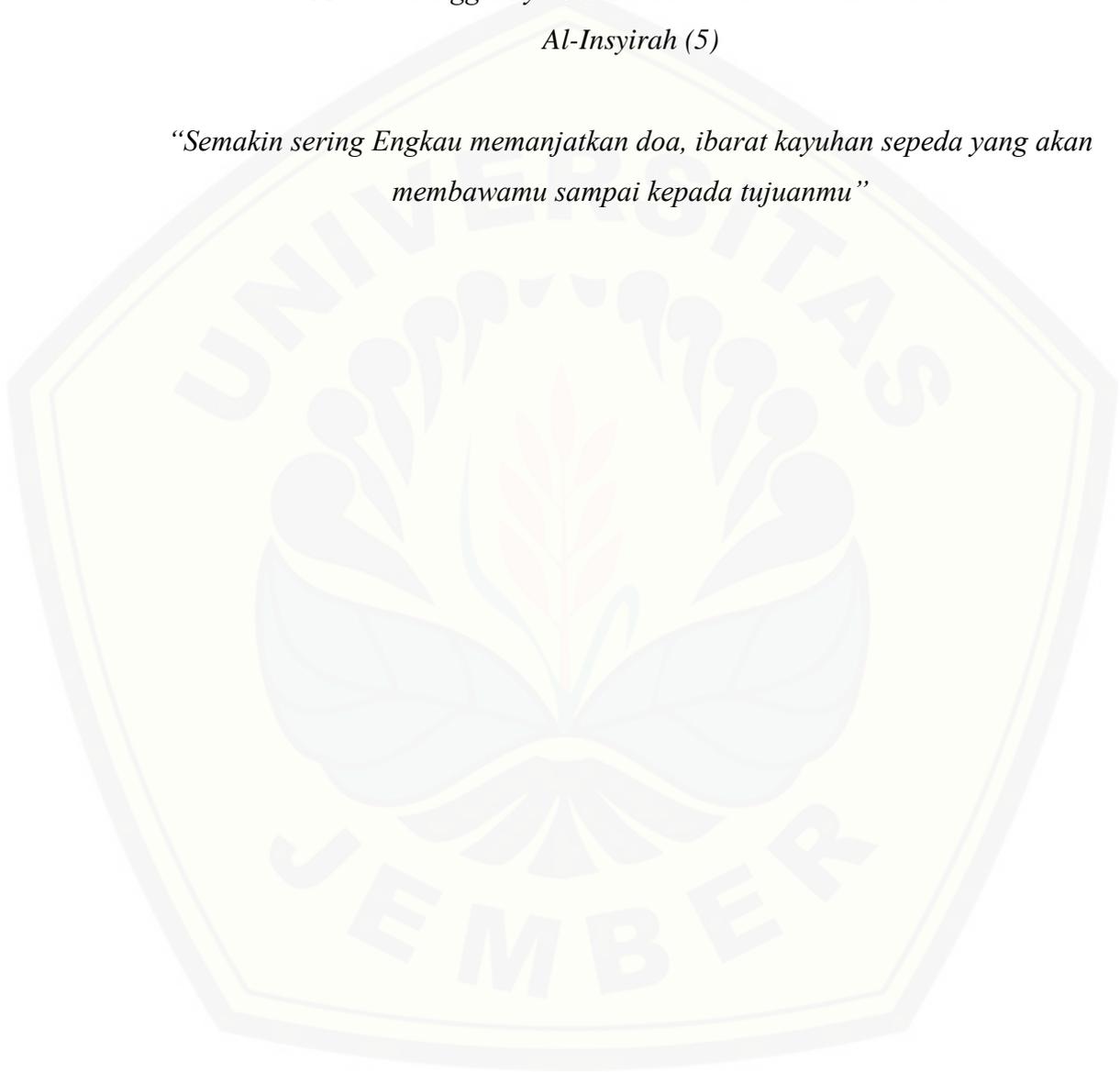
MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

Al-Insyirah (5)

“Semakin sering Engkau memanjatkan doa, ibarat kayuhan sepeda yang akan membawamu sampai kepada tujuanmu”



PERNYATAAN

Saya yang bertanda-tangan dibawah ini:

Nama : Navisatul Sholikhah

NIM : 162410101023

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi Siaga (Sistem Informasi Niaga) Di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 02 Februari 2021

Yang Menyatakan

Navisatul Sholikhah

NIM :162410101023

SKRIPSI
STUDI KUALITATIF TERHADAP FAKTOR-FAKTOR YANG
MENYEBABKAN KURANGNYA MINAT PENGGUNAAN APLIKASI
SIAGA (SISTEM INFORMASI NIAGA) DI KALANGAN PENGE CER
PUPUK MITRA PT. PETROKIMIA (PERSERO)

Oleh :

NAVISATUL SHOLIKHAH
NIM 162410101023

Pembimbing:

Dosen Pembimbing Utama : Windi Eka Yulia, S.Kom., M.T
Dosen Pembimbing Pendamping : Beny Prasetyo, S.Kom., M.Kom

PENGESAHAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Studi Kualitatif terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi Siaga (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)”, telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal : Jumat, 05 Februari 2021

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



Winda Eka Yulia, S.Kom., M.T
NIP.198403052010121004

Pembimbing II,



Beny Prasetyo, S.Kom, M.Kom.
NIP.760016852

PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi berjudul “Studi Kualitatif terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi Siaga (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)”, telah diuji dan disahkan pada :

Hari, tanggal :

Tempat : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember

Tim Penguji :

Penguji I,

Penguji II,



Agung Andrianto, S.T.,M.T

NIP.196906151997021002



Fajrin Nurman Arifin, S.T., M.E

NIP. 19851128015041002

mengesahkan

a.n Dekan

Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Prof. Dr. Saiful Bukhori, S.T., M.Kom

NIP 196811131994121001

RINGKASAN

Studi Kualitatif terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi Siaga (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero); Navisatul Sholikhah, 162410101023; 127 Halaman; Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember.

Aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) merupakan aplikasi yang dirilis PT. Pupuk Indonesia (BUMN) untuk memudahkan pemantauan penyaluran pupuk di kalangan pengecer. Aplikasi SIAGA digunakan pengecer untuk memesan pupuk pada distributor secara *online*. Tujuan PT.Pupuk Indonesia merilis aplikasi SIAGA sebagai *monitoring* stok pada pengecer, *monitoring* stok pada distributor dan informasi penyaluran ke petani. Aplikasi SIAGA mulai diimplementasikan pada bulan April tahun 2019. Namun, berdasarkan hasil pra wawancara penelitian kepada salah satu distributor di Kabupaten Blitar penggunaan aplikasi SIAGA di kalangan pengecer kurang diminati.

Tujuan penelitian ini mencari faktor-faktor yang menyebabkan kurang minatnya penggunaan aplikasi SIAGA di kalangan pengecer kios resmi pupuk bersubsidi. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif pendekatan studi kasus dengan pengumpulan data secara observasi partisipatif dan wawancara mendalam kepada distributor dan pengecer sebagai pengguna aplikasi SIAGA. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan model *Spradley* dari data yang bersifat umum ke data yang lebih spesifik. Hasil analisis data akan divalidasi dengan teknik triangulasi sehingga data yang sudah di proses dapat disajikan dalam bentuk model faktor-faktor yang menyebabkan kurang minatnya penggunaan aplikasi SIAGA di kalangan pengecer.

Model hasil penelitian ini berupa faktor yang menyebabkan pengecer kurang minat menggunakan aplikasi yang terbagi menjadi tiga faktor yang terdiri dari: (1) faktor yang pertama tanggungjawab dan peran distributor yaitu sebatas sosialisasi terhadap pengecer bahwa penggunaan aplikasi SIAGA wajib digunakan untuk pemesanan pupuk bersubsidi dan mengingatkan ketika nama

kios tercatat dalam daftar evaluasi petrokimia. Peran distributor kepada pengecer yang tidak memesan melalui aplikasi SIAGA dengan cara mengingatkan, *backup* pemesanan pengecer, tidak memberi hukuman dan pupuk tetap dikirim; (2) faktor kedua dari pengalaman pengecer yaitu distributor lama mengkonfirmasi pemesanan, pengecer harus memilih jenis pupuk yang membuat pengecer tidak telaten menggunakan aplikasi, pemesanan yang tidak masuk ke distributor, mengerjakan laporan secara manual, gangguan jaringan dan respon distributor lebih cepat menanggapi melalui manual daripada aplikasi SIAGA; (3) faktor ketiga dari fungsi aplikasi menurut pengguna yaitu distributor harus membuka satu per satu kios yang *order*, banyak konfirmasi ketika transaksi pemesanan ke distributor, tidak ada riwayat jumlah pupuk yang sudah dikirim atau yang belum dikirim ke pengecer, laporan pupuk yang tidak termuat dalam aplikasi SIAGA, penyaluran secara detail ke kelompok tani belum ada, aplikasi untuk pemesanan, terkadang *error* sehingga satuan jumlah pupuk ganti dan aplikasi SIAGA tidak memiliki kontribusi dalam penjualan pupuk bersubsidi.

PRAKATA

1. Dosen Pembimbing Utama Ibu Windi Eka Yulia Retnani, S.Kom., M.T dan Dosen Pembimbing Pendamping Bapak Beny Prasetyo, S.Kom., M.Kom. dengan segala hormat saya mengucapkan terimakasih banyak atas segala bantuan yang telah diberikan kepada saya dan senantiasa membimbing saya dengan penuh kesabaran untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
2. Ibuku tersayang Mujiati yang selalu memberikan doa disetiap sujudnya, Ayahku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk anak perempuannya, dan Adikku termanis Tajudit yang selalu tiada henti-hentinya memberikan kejutan kesayangan untuk kakaknya.
3. Keluarga juga sahabat dalam perjuangan kehidupan Intisyam Riyadini, Rina Indry Yani, yang selalu menemani keluh kesah dikala aku dibawah maupun diatas merasakan letihnya kehidupan.
4. Kakak-kakak sepupuku Asrifu, Amir, Mimin, Lia, Irul, Vella, Devi, Tata, Anang, Nisa yang selalu mensupport segala usahaku untuk segera menyelesaikan tugas akhir.
5. Sahabat rasa kakak David Dedi Rahmanto, sahabat dari kecil Ramadani Tri Arianti yang tidak pernah hilang walau jaman sudah berubah.
6. Sahabat seperjuangan skripsiku Khadijah, Sinta, Devi putri, Joseph, Anash, Dhimas yang selalu senantiasa memotivasiku untuk segera menyelesaikan skripsi.
7. Teman-teman seperjuangan kuliahku Atur, Rida, Sarah, Aning, Barep, Najib, Della, yang memberi warna ketika saya di Jember.
8. Teman-teman sepermainanku selama kuliah, khususnya KAKAP dari awal maba sampai kita terpisah karena pandemi covid-19 tanpa adanya pertemuan perpisahan.

DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	i
MOTTO.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN PENGUJI	vi
RINGKASAN.....	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latarbelakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Batasan Masalah	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
2.2 Metode Penelitian Kualitatif.....	7
2.2.1 Karakteristik Metode Penelitian Kualitatif	8
2.2.2 Asumsi Filosofis dan Kerangka Penafsiran	10
2.3 Studi Kasus	14
2.4 Teori Minat	21
2.4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat	21
2.5 SIAGA (Sistem Informasi Niaga).....	23
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Jenis Penelitian.....	32
3.2 Tahapan Penelitian	32
3.2.1 Identifikasi Masalah	33

3.2.2 Desain Penelitian.....	33
3.2.3 Pengumpulan Data.....	34
3.2.4 Analisis Data	41
3.2.5 Validasi Data.....	42
3.2.6 Penyajian Hasil Penelitian	45
3.2.7 Kesimpulan	45
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Karakteristik Informan	46
4.1.1 Profil Informan Pengecer.....	46
4.1.2 Profil Informan Distributor	48
4.2 Pengumpulan Data	49
4.2.1 Data Pengamatan Evaluasi Distributor.....	49
4.2.2 Data Pernyataan Penting Informan.....	50
4.3 Analisis Data.....	58
4.3.1 Analisis Domain (<i>Domain Analysis</i>).....	58
4.3.2 Analisis Taksonomi (<i>Taxonomic Analysis</i>)	65
4.3.3 Analisis Komponensial (<i>Componential Analysis</i>).....	67
4.3.4 Analisis Tema Kultural (<i>Discovering Cultural Theme</i>)	69
4.4 Validasi Data.....	74
4.4.1 Triangulasi dengan Teknik Pengumpulan Data	75
4.4.2 Triangulasi dengan Sumber Data	77
4.4.3 Triangulasi dengan Waktu	83
4.5 Penyajian Hasil Penelitian	85
4.6 Kesimpulan dan Rekomendasi untuk aplikasi SIAGA	87
4.6.1 Rekomendasi dari Pengecer dan Distributor.....	87
4.6.2 Rekomendasi dari Peneliti	87
BAB 5 PENUTUP	88
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran penelitian selanjutnya.	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	93
A. Pra Penelitian	93

B. Dokumentasi	95
C. Kuesioner	124



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Proses Studi Kasus (K.Yin 2000)	20
Gambar 2. 2 Standar Operasional Prosedur aplikasi SIAGA untuk penebusan pupuk.....	25
Gambar 2. 3 Standar Operasional Prosedur Penyaluran Pupuk	26
Gambar 2. 4 Fitur Pemesanan Pupuk.....	27
Gambar 2. 5 Fitur Penerimaan Pupuk.....	28
Gambar 2. 6 Stok pupuk.....	28
Gambar 2. 7 Realisasi vs Alokasi	29
Gambar 2. 8 Penyaluran ke Petani.....	29
Gambar 2. 9 Harga Pupuk.....	30
Gambar 2. 10 Informasi	30
Gambar 2. 11 Profil Pengguna	31
Gambar 2. 12 Tentang Siaga	31
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	33
Gambar Gambar 3. 2 Peta Pertanyaan Informan Pengecer	37
Gambar 3. 3 Peta Pertanyaan Informan Distributor	38
Gambar 3. 4 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	43
Gambar 3. 5 Triangulasi Sumber Data.....	44
Gambar 3. 6 Triangulasi Waktu.....	44
Gambar 4. 1 Grafik Penggunaan Aplikasi SIAGA di Kabupaten Blitar.....	49
Gambar 4. 2 Grafik Penggunaan Aplikasi SIAGA di CV. Damai Indah Lestari..	50
Gambar 4. 3 Temuan Informan P1	59
Gambar 4. 4 Temuan Informan P2	60
Gambar 4. 5 Temuan Informan P3	61
Gambar 4. 6 Temuan Informan D1.....	62
Gambar 4. 7 Temuan Informan D2.....	64
Gambar 4. 8 Analisis Taksonomi	65
Gambar 4. 9 Analisis Komponensial	67
Gambar 4.10 Model Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurang Minatnya Penggunaan Aplikasi SIAGA.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Asumsi Filosofis dengan berbagai Implikasi bagi Praktek Penelitian..	11
Tabel 2. 2 Kerangka Penasiran dan Asumsi Filosofis yang terkait	13
Tabel 2. 3 Perbandingan Ciri dari Kelima Pendekatan Kualitatif	16
Tabel 4. 1 Pernyataan Penting Terkait Pengalaman Pengecer.....	51
Tabel 4. 2 Pernyataan Penting Terkait Respon Distributor.....	53
Tabel 4. 3 Pernyataan Penting Tentang Tanggungjawab Distributor	54
Tabel 4. 4 Pernyataan Penting Terkait Peran Distributor	55
Tabel 4. 5 Pernyataan Penting Fungsi Aplikasi SIAGA.....	56
Tabel 4. 6 Pernyataan Penting Kontribusi Aplikasi SIAGA.....	57
Tabel 4. 7 Hasil Data	76
Tabel 4. 8 Hasil Uji Keabsahan Data Informan P1	77
Tabel 4. 9 Hasil Uji Keabsahan Data Informan P2	78
Tabel 4. 10 Hasil Uji Keabsahan Data Informan P3.....	79
Tabel 4. 11 Hasil Uji Keabsahan Data Informan D1	81
Tabel 4. 12 Hasil Uji Keabsahan Data Informan D2	82
Tabel 4. 13 Trianggulasi dengan Waktu Berbeda	84

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini merupakan langkah awal dari penelitian yang mendiskripsikan tentang latarbelakang, rumusan masalah, tujuan, manfaat dan batasan masalah.

1.1 Latarbelakang

Perkembangan teknologi saat ini telah merambah berbagai sektor kehidupan manusia, mengakses sebuah teknologi sudah menjadi sebuah kebutuhan primer untuk memudahkan perusahaan melakukan kegiatan dalam proses bisnis. Kesuksesan perkembangan teknologi perlu di dukung banyak faktor, salah satunya partisipasi pamakai (Jumaili, 2005). Teknologi informasi alat yang dapat membantu sebuah perusahaan mengolah data mentah menjadi informasi yang penting, selain itu teknologi dan berperan dalam berbagai unit perusahaan untuk mendapatkan informasi yang menjadi bahan pertimbangan mengambil keputusan.

Tujuan menggunakan teknologi adalah untuk meningkatkan kinerja, baik dari segi individu maupun teknik dalam menjalankan proses bisnis. Keberhasilan dalam menerapkan teknologi harus diperhatikan oleh pelaku bisnis, fungsi teknologi disini sudah membawa dampak yang positif bagi seluruh aspek perusahaan atau malah sebaliknya (Jati, 2012). Hal tersebut dapat menjadikan pengolahan data dan permasalahan dapat ditangani secara cepat dan tepat.

Peraturan Menteri Pertanian No 47 tahun 2018 tentang alokasi dan Harga Eceran Tertinggi (HET) pupuk bersubsidi menetapkan bahwa pupuk bersubsidi pengadaannya dalam pengawasan negara dan penyalurannya mendapat subsidi dari pemerintah. Sugeng (2017) menjelaskan bahwa pelaksanaan penjualan pupuk mengalami ketidaksesuaian Harga Eceran Tertinggi (HET) karena ada pengecer yang melakukan kerjasama ilegal dengan mafia pupuk yang menimbun pupuk dalam jumlah yang banyak dan diperdagangkan diluar area dengan tujuan mendapatkan keuntungan individu. Namun, untuk mengatasi permasalahan diatas

pemerintah memberlakukan aturan mulai 1 April 2019 pengecer pupuk bersubsidi melakukan transaksi pemesanan pupuk di Indonesia dilakukan secara *online*.

SIAGA (Sistem Informasi Niaga) merupakan aplikasi yang dirilis oleh Pemerintah untuk mengatasi permasalahan penyaluran pupuk bersubsidi, sehingga para pengecer melakukan penjualan pupuk bersubsidi sesuai surat pupuk Indonesia nomor U 1133/A00.PM/2019. Pengecer dapat melakukan pemesanan pupuk melalui *handphone* maupun *web* yang dikirim ke distributor. Menurut Suyudi (2019), Aplikasi SIAGA dapat digunakan pengecer untuk mengecek jumlah pupuk yang sudah dipesan, pupuk yang sudah dikirim, stok pupuk yang ada di gudang serta penyaluran pupuk yang sudah disalurkan ke petani. Rantai lini IV adalah para pengguna aplikasi SIAGA yang terdiri dari pengecer kios resmi yang menjual pupuk bersubsidi di desa-desa. Pengecer di Indonesia belum sepenuhnya mengimplementasikan aplikasi SIAGA dan pemesanan ke distributor pun masih dilakukan secara manual yaitu melalui *sms (short message service)*.

Salah satu permasalahan terkait dengan kasus diatas yaitu pengecer pupuk di Desa Wonorejo Kecamatan Talun Kabupaten Blitar yang bernama Bapak Supriyanto mengatakan bahwa dari awal bulan April sampai Oktober tahun 2019 beliau menggunakan SIAGA hanya dua kali pemesanan. Di sisi lain telah dilakukan wawancara kepada distributor PT. Petrokimia Bapak Samsun Hadi yang memegang 36 pengecer dari tiga Kecamatan di Kabupaten Blitar yaitu Kecamatan Talun, Kecamatan Gandusari dan Kecamatan Wlingi menjelaskan bahwa penggunaan aplikasi SIAGA kurang dari 50%.

Fitur Aplikasi SIAGA dapat memudahkan para pengecer dalam memesan pupuk kepada distributor, selain itu aplikasi SIAGA dapat memantau stok dan realisasi pupuk secara tepat waktuantara Distributor dan Pengecer (Suyudi, 2019). Berdasarkan wawancara pra-penelitian penggunaan SIAGA tidak dilakukan secara maksimal. Totolo (2019) menjelaskan bahwa teknologi baru membutuhkan tingkat kesiapan pengguna. Diperlukan penyesuaian untuk mempelajarinya sehingga hal tersebut menghilangkan rasa kenyamanan bagi pengguna untuk menggunakan teknologi baru. Hal tersebut juga diperkuat oleh Sheu & Kim

(2009) yang mengungkapkan bahwa tingkat kesiapan pengguna yang rendah menjadi sebab kegagalan menjalankan teknologi dalam perusahaan, khususnya kesiapan pengguna yang paling berpengaruh dalam kesuksesan implementasi teknologi.

Penyebab para pengguna kurang menerima terhadap teknologi memiliki banyak macam faktor, dari internal dalam diri pengguna sendiri ataupun teknologi yang memang tidak nyaman untuk dipakai (Sheu and Kim 2009). Menurut Suharyat (2009) minat merupakan usaha dan kemauan untuk mempelajari dan mencari sesuatu. Abror (1993) mendefinisikan bahwa minat berhubungan dengan daya gerak yang mendorong manusia untuk tertarik pada benda, kegiatan, ataupun berupa pengalaman yang diperoleh ketika melakukan kegiatan atas sesuatu itu sendiri. Penelitian ini akan meneliti faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA agar aplikasi SIAGA yang direkomendasikan pemerintah dapat menunjang kerja pertanian Indonesia yang berada di Kabupaten Blitar sehingga para pengecer menggunakan aplikasi SIAGA dengan maksimal. Penelitian ini akan dilakukan secara deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif dapat digunakan untuk memecahkan serta mendapat jawaban atas suatu fenomena, masalah, dan fakta dengan menganalisis data yang dapat memberikan suatu pemahaman baru (Raco, 2018).

Kelebihan dari studi kualitatif yaitu pertama, data dalam penelitian harus mendasar sesuai gejala atau isu yang sedang terjadi dan bukan rekayasa peneliti. Peneliti masuk dalam lingkungan fenomena tanpa ide dan hipotesa apapun. Kedua, pembahasannya mendalam dan terpusat. Keadaan peneliti yang harus terlibat dalam penelitian yang memerlukan waktu yang tidak sebentar membuat peneliti memperhitungkan segala faktor yang ada disekitarnya seperti ekonomi, politik dan budaya. Selain itu metode kualitatif, peneliti tidak boleh mempunyai asumsi dari awal dalam penelitian secara demokratis yang menganalisis data dan informasi secara keseluruhan dari informan. Penelitian kualitatif menempatkan peneliti sebagai instrumen yang harus dapat menangkap gejala apa yang terjadi dan harus mampu diterima oleh informan sedangkan penelitian kuantitatif

instrumen atau ukurannya sudah ditentukan sebelum penelitian dilakukan, sehingga dalam penelitian kuantitatif tidak banyak memberi peluang fleksibilitas dan imajinatif (Mulyadi, 2013).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang sudah dipaparkan, rumusan masalah pada penelitian ini terdiri dari:

1. Apa saja faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) di kalangan pengecer pupuk mitra PT. Petrokimia (Persero)?
2. Apa saja saran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat penggunaan aplikasi SIAGA?

1.3 Tujuan

Beberapa tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) di kalangan pengecer pupuk mitra PT. Petrokimia (Persero).
2. Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan minat penggunaan aplikasi SIAGA.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagi Akademis
Penelitian yang dilakukan diharapkan menambah wawasan untuk para mahasiswa khususnya Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember untuk melakukan penelitian selanjutnya yang ada hubungannya dengan penelitian ini.
2. Bagi Peneliti

Melatih kemampuan penelitian, menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dalam mengikuti perkuliahan serta menambah wawasan khususnya ilmu tentang pengukuran sistem.

3. Bagi pihak lain.

Penelitian ini dapat digunakan sebagai tambahan wawasan sekaligus referensi terkait metode kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian yang dilakukan agar dapat dilakukan secara fokus dan mendalam, penulis membatasi bahwa Informan yang diwawancarai dalam penelitian ini adalah Distributor PT. Petrokimia dan para Pengecer resmi pupuk bersubsidi di Kabupaten Blitar Provinsi Jawa Timur.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini menjelaskan tentang teori-teori dari berbagai referensi, seperti dari jurnal dan internet yang berhubungan dengan penelitian ini, meliputi:

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu digunakan sebagai referensi dan bahan perbandingan untuk memecahkan masalah yang akan diteliti. Ketiga penelitian terdahulu yang dibahas dibawah ini menjelaskan tentang sistem atau aplikasi yang akan digunakan, dan juga belum lama digunakan oleh pengguna serta membahas tentang sebab sukses atau gagalnya implementasi sebuah sistem dengan menggunakan pendekatan kualitatif sehingga relevan dengan penelitian ini. Ketiga penelitian terdahulu sebagai berikut :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Jahanpour Alipour pada tahun 2016 dengan judul “*Success or failure of hospital information systems of public hospitals affiliated with Zahedan University of Medical Sciences: A cross sectional study in the South east of Iran*”. Hasil penelitian ini menilai tentang kesuksesan dan kegagalan sistem pada Rumah Sakit di Iran. Popoulasi yang digunakan adalah otoritas rumah sakit dan para pengguna sistem rumah sakit (HIS) dan hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa HIS yang dievaluasi memerlukan banyak pelatihan para pengguna dalam permasalahan IT agar mencapai tingkat keberhasilan IT yang lebih baik (Alipour et al, 2016).

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Faizal Ardyanto di tahun 2017 dengan judul “*Evaluasi Kualitatif Kesiapan Penerapan Sistem Single Sign On (SSO) di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*” yang menemukan masalah bahwa sistem yang berada di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta belum terintegrasi dalam satu sistem yang memerlukan *login* berkali-kali seperti sistem akademik dan kemahasiswaan dengan satu *username* dan *password* yang sama. Penelitian yang dilakukan ini sebelum diimplementasikannya SSO dengan tujuan menggali pengaruh kesiapan pengguna SSO di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta yang menggunakan sudut pandang dari narasumber. Penelitian tersebut menggunakan

metode kualitatif sebagai prosedur dalam penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis dan perilaku seseorang yang dipilih sebagai narasumber. Penelitian tersebut berpotensi untuk mengetahui apakah para pengguna sistem di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta sudah siap jika diimplementasikannya sistem SSO (Ardyanto, 2017).

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Darmawan Napitupulu di tahun 2015 dengan judul “*Kajian Faktor Sukses Implementasi e-Government Studi Kasus: Pemerintah Kota Bogor*“. Hasil penelitian menjelaskan bahwa kota Bogor telah meraih banyak beragam penghargaan atas keberhasilan dalam menerapkan e-Government. Ada beberapa sistem e-Government yang sudah diterapkan di kota Bogor antara lain e-Procurement, POS PBB (Payment Online Sistem Pajak Bumi dan Bangunan), SIAK, Kantaya dan Webmail www.kotabogor.ac.id Penelitian ini berupa penelitian deskriptif karena di dalamnya membahas tentang keberhasilan penerpaan e-government di Kota Bogor. Ada 55 faktor yang akan di teliti, 55 faktor tersebut merujuk dari penelitian sebelumnya dengan pendekatan kualitatif yang mempunyai hasil terkait analisa sintesa faktor sukses implementasi e-Government (Napitupulu, 2015).

Kesimpulan penelitian terdahulu diatas membahas tentang faktor yang memengaruhi keberhasilan dan kegagalan sistem teknologi. Keberhasilan menerapkan teknologi salah satunya dipengaruhi oleh kesiapan pengguna dan pelatihan sebelum diimplementasikannya sistem. Ketiga penelitian diatas menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif dengan objek sistem yang belum lama dipakai sehingga relevan dengan penelitian ini.

2.2 Metode Penelitian Kualitatif

Menurut Creswell (2013) penelitian kualitatif merealisasikan penelitian yang dimulai dari penafsiran yang dikenakan pada suatu permasalahan sosial. Dalam penelitian kualitatif para peneliti mempelajari suatu fenomena dan terlibat dalam kelompok manusia untuk mendapatkan informasi, data dan dokumen. Penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang memadukan peneliti

dengan permasalahan riset, serangkaian aktivitas penafsiran yang membuat kenyataan yang ada menjadi terlihat.

2.2.1 Karakteristik Metode Penelitian Kualitatif

Proses penelitian kualitatif menurut Sugiyono (2013) diibaratkan seperti orang asing yang akan pergi melihat pertunjukan wayang kulit, orang asing itu belum tau apa, bagaimana, mengapa wayang kulit itu. Berdasarkan ilustrasi wayang kulit tersebut dapat dikemukakan bahwa dalam penelitian kualitatif peneliti belum mengetahui masalah yang jelas tetapi dapat memasuki objek dalam penelitian. Pada tabel 2.1 merupakan tabel perbandingan penelitian kuantitatif dan kualitatif agar lebih mudah memahami karakteristik dalam penelitian kualitatif.

Tabel 2. 1 Karakteristik Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif

No	KUALITATIF	KUANTITATIF
1.	<p>Desain</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Umum b. Fleksibel c. Berkembang, dan muncul dalam proses penelitian <p>Usulan Desain</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Singkat, umum bersifat sementara b. Literatur yang digunakan bersifat sementara, tidak menjadi pegangan utama c. Prosedur bersifat umum, seperti akan merencanakan <i>tour</i> d. Masalah bersifat sementara, dan akan ditemukan setelah studi pendahuluan e. Tidak dirumuskan hipotesis, justru akan menemukan hipotesis f. Fokus penelitian ditetapkan setelah diperoleh data awal 	<p>Desain</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Spesifik, jelas, rinci b. Detentukan sejak awal penelitian c. Menjadi pegangan langkah demi langkah <p>Usulan Desain</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Luas dan rinci b. Literatur yang berhubungan dengan masalah dan variabel yang diteliti c. Prosedur yang spesifik dan rinci langkah-langkahnya d. Masalah dirumuskan dengan spesifik yang jelas e. Hipotesis dirumuskan dengan jelas f. Ditulis secara rinci dan jelas sebelum terjun ke lapangan

	dari lapangan	
2.	<p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menemukan pola hubungan yang bersifat interaktif b. Menemukan teori menggambarkan realitas yang kompleks c. Memperoleh pemahaman makna 	<p>Tujuan</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Menunjukkan hubungan antar variabel b. Menguji teori c. Mencari generalisasi yang mempunyai nilai prediktif
3.	<p>Teknik pengumpulan data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Observasi partisipatif b. Wawancara mendalam c. Dokumentasi d. Triangulasi 	<p>Teknik pengumpulan data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kuesioner b. Observasi dan wawancara terstruktur
4.	<p>Instrumen Penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Peneliti sebagai instrumen b. Buku catatan, rekaman, kamera, <i>handycam</i>, dll 	<p>Instrumen Penelitian</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Test, angket, wawancara terstruktur, b. Instrumen yang telah terstandar
5.	<p>Data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Deskriptif kualitatif b. Dokumen pribadi, catatan lapangan, ucapan dan tindakan informan, dokumen, dll 	<p>Data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kuantitatif b. Hasil pengukuran variabel yang dioperasionalkan dengan menggunakan instrumen
	<p>Sampel/ Sumber Data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Kecil b. Tidak representatif c. <i>Purposive, snowball</i> d. Berkembang, selama penelitian 	<p>Sampel/ Sumber Data</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Besar b. Representatif c. Sedapat mungkin random d. Ditentukan sejak awal penelitian
	<p>Analisis</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Terus-menerus sejak awal penelitian sampai akhir penelitian b. Induktif 	<p>Analisis</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Setelah selesai pengumpulan data b. Deduktif c. Menggunakan statistik untuk

	c. Mencari model, pola, tema, teori	menguji hipotesis
	<p>Hubungan dengan Informan</p> <p>a. Empati, akrab supaya memperoleh pemahaman yang mendalam</p> <p>b. Kedudukan sama</p> <p>c. Jangka lama sampai data jenuh hingga ditemukan teori</p>	<p>Hubungan dengan Responden</p> <p>a. Dibuat berjarak, bahkan sering tanpa kontak supaya objektif</p> <p>b. Kedudukan peneliti lebih tinggi dari responden</p> <p>c. Jangka pendek sampai hipotesis dapat dibuktikan</p>
	<p>Kapan penelitian dianggap selesai?</p> <p>Setelah tidak ada data yang dianggap baru</p>	<p>Kapan penelitian dianggap selesai?</p> <p>Setelah semua kegiatan yang direncanakan dapat diselesaikan</p>
	<p>Kepercayaan terhadap hasil</p> <p>Pengujian kredibilitas, dependabilitas, proses, dan hasil penelitian</p>	<p>Kepercayaan terhadap hasil</p> <p>Pengujian validitas dan reliabilitas instrumen</p>

(Sumber: (Sugiyono, 2013))

2.2.2 Asumsi Filosofis dan Kerangka Penafsiran

Asumsi filosofis adalah penggunaan keyakinan yang berkaitan dengan pandangan peneliti tentang fenomena permasalahan, asumsi sangat beragam dan tidak dilandaskan pada suatu teori. Peneliti harus memiliki asumsi filosofis agar dapat merancang merumuskan masalah dan membantu peneliti mencari informasi yang membantu menjawab permasalahan yang ada, para peninjau membuat asumsi filosofis untuk mengevaluasi suatu studi agar mereka mengetahui bagaimana pendapat penulis karya ilmiah terhadap persoalan-persoalan pengetahuan (Lincoln & Guba 2000).

Menurut Khilal (2015) Ide pertama dalam penelitian kualitatif adalah mengetahui berbagai macam asumsi filosofis dari banyak kalangan individu terhadap suatu fenomena, setelah mengetahui berbagai asumsi langkah selanjutnya menghubungkan suatu asumsi individu dengan individu lainnya, ketika peneliti sudah memahami hubungan asumsi, asumsi tersebut dihubungkan

dengan proses penelitian yang akan menjadi sebuah jawaban dari penelitian kualitatif. Berdasarkan keterangan diatas ada lima asumsi filosofis pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2 Asumsi Filosofis dengan berbagai Implikasi bagi Praktek Penelitian

Asumsi	Pertanyaan	Ciri	Implikasi bagi praktik (contoh)
Ontologis (sifat dan realitas)	Apakah watak/sifat dari realitas?	Kenyataan yang beragam ketika dilihat dari sudut pandang yang berbeda	Peneliti melaporkan beragam perspektif ketika tema berkembang dalam temuan penelitian
Epistemologis (bagaimana realitas dikenali)	Apa sajakah yang dianggap sebagai pengetahuan? Bagaimanakah pengetahuan menyebut bahwa hal tersebut benar/ apa hubungan antara peneliti dan objek peneliti?	Fakta subjektif dari partisipan; peneliti berusaha mengurangi jarak antara dirinya dengan mereka yang diteliti	Peneliti berlandaskan pada berbagai kutipan sebagai fakta dari waktu di lapangan partisipan; berkolaborasi, bersama para partisipan, dan menjadi orang dalam
Aksiologis (peran nilai-nilai)	Apakah peran dari nilai-nilai?	Peneliti mengakui bahwa riset akan menghasilkan nilai atau hasil temuan baru	Peneliti secara terbuka membahas nilai-nilai yang memengaruhi narasi dan memasukkan penafsiran dia

			sendiri bersama dengan penafsiran dari partisipan
Metodologis (pendekatan penelitian)	Apakah proses riset itu?	Peneliti menggunakan logika induktif (detail ke umum), mempelajari topik dalam konteksnya, dan menggunakan desain baru	Peneliti bekerja dengan hal-hal yang bersifat umum, mendeskripsikan secara detail konteks dari studi, dan secara berkelanjutan merevesi berbagai pertanyaan dari pengalaman di lapangan

(Sumber:(Creswell 2013))

Menurut Denzin & Lincoln (2011) kelima asumsi diatas adalah suatu hal yang penting, pemasukan asumsi filosofis dalam kerangka penafsiran. Kerangka penafsiran dapat berupa teori ilmu sosial yang membingkai kacamata teoritis suatu individu. Ada banyak kategori terkait kerangka penafsiran, salah satunya adalah pragmatisme. Pragmatisme lebih fokus pada hasil riset-aksi, dan konsekuensi penelitian daripada kondisi sebelum adanya fenomena, pragmatisme juga memberi penekanan pada apa yang dapat dilakukan dan solusi pada permasalahan (Patton, 1990).

Sebagaimana Cherryholmes (1992) ada beberapa ide-ide dasar pragmatisme sebagai berikut:

1. Tidak berkomitmen pada salah satu sistem filosofis atau realitas.

2. Para peneliti bebas menentukan metode, prosedur, teknik penelitian sesuai kebutuhan dan tujuan mereka.
3. Para peneliti pragmatisme melihat pada “apa” dan “bagaimana” tentang riset mereka, berdasarkan pada berbagai konsekuensi yang diinginkan.
4. Para pragmatisme meyakini adanya dunia luar yang bebas dari pengaruh pikiran dan juga adanya dunia dalam pikiran, peneliti harus berhenti bertanya tentang realitas dan hukum alam.

Menurut Lincoln & Guba (2000) kerangka penafsiran dan asumsi filosofis memiliki kaitan yang erat. Pada Tabel 2.3 merupakan hubungan kerangka pragmatisme dengan asumsi filosofis.

Tabel 2. 3 Kerangka Penafsiran dan Asumsi Filosofis yang terkait

Kerangka Penafsiran	Ontologis (Watak/ Realitas)	Epistemologi (bagaimana realitas dikenali)	Aksiologis (peran dan nilai-nilai)	Keyakinan Metodologis
Pragmatisme	Realitas adalah apa yang berguna, praktis dan "bekerja"	Realitas diketahui melalui banyak alat riset yang mencerminkan fakta objektif dan subjektif	Nilai-nilai didiskusikan karena pengetahuan mencerminkan pandangan peneliti maupun partisipan	Proses riset melibatkan pendekatan kuantitatif maupun pendekatan kualitatif dalam pengumpulan dan analisis data

--	--	--	--	--

(Sumber: (Lincoln & Guba, 2000))

2.3 Studi Kasus

Penelitian kualitatif memiliki beberapa jenis pendekatan. Menurut Creswell (2013) Ada lima pendekatan kualitatif dalam penelitian, diantaranya :

1. Studi Naratif, studi yang berfokus pada narasi, cerita, atau deskripsi tentang serangkaian peristiwa terkait dengan pengalaman manusia. Studi ini bisa memuat tentang *biografi* manusia atau sejarah kehidupan.
2. Studi Fenomenologi, studi yang berusaha mencari tahu makna dari perubahan suatu fenomena.
3. Studi *Grounded Theory*, menekankan upaya peneliti dalam melakukan analisis abstrak terhadap suatu fenomena dengan harapan dapat menciptakan teori yang dapat menjelaskan fenomena tersebut secara spesifik.
4. Studi Etnografis, meneliti suatu budaya atau kelompok tertentu berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti di lapangan dalam waktu yang lama.
5. Studi Kasus, merupakan salah satu jenis pendekatan kualitatif yang mengamati kasus tertentu. Peneliti dapat memilih kasus yang dianggap penting atau menarik untuk diteliti.

Tabel 2.4 merujuk pada buku yang ditulis oleh Creswell (2013) yang membandingkan kelima pendekatan kualitatif dari segi fokus penelitian, tipe permasalahan, latarbelakang, satuan analisis, bentuk pengumpulan data, strategi analisis data, laporan tertulis, dan struktur umum dari studi yang diteliti.



Tabel 2. 4 Perbandingan Ciri dari Kelima Pendekatan Kualitatif

Ciri-ciri	Riset Naratif	Fenomenologi	Grounded Theory	Etnografi	Studi Kasus
Fokus	Mengeksplorasi kehidupan individu	Memahami esensi dari pengalaman	Mengembangkan <i>grounded theory</i> yang didasarkan pada data dari lapangan	Mendeskripsikan dan menafsirkan kelompok berkebudayaan sama	Mengembangkan deskripsi dan analisis mendalam tentang kasus atau beragam kasus
Tipe permasalahan yang paling cocok untuk desain	Butuh untuk menuturkan cerita tentang pengalaman individu	Butuh untuk mendeskripsikan esensi dari suatu fenomena	Mendasarkan teori dari pandangan partisipan	Mendeskripsikan dan menafsirkan pola kebudayaan yang sama dari kelompok	Menyediakan pemahaman mendalam tentang kasus atau berbagai kasus
Latarbelakang Disiplin	Mengambil dari humaniora, yang di dalamnya berisi sejarah, sosialogi, psikologi	Mengambil dari filsafat, psikologi dan pendidikan	Mengambil dari sosiologi	Mengambil dari antropologi dan sosiologi	Mengambil dari psikologi hukum, sains, kedokteran

Satuan Analisis	Mempelajari satu atau lebih individu	Mempelajari beberapa individu yang telah mengalami fenomena yang sama	Mempelajari proses, aksi, atau interaksi yang melibatkan banyak individu	Mempelajari kelompok yang memiliki kebudayaan yang sama	Mempelajari peristiwa, program, aktivitas, atau lebih dari satu individu
Bentuk pengumpulan data	Wawancara dan dokumen	Wawancara dengan individu, meskipun dokumen, pengamatan dan kesenian juga dipertimbangkan	Menggunakan terutama wawancara dengan 20-60 individu	Menggunakan terutama pengamatan dan wawancara, tetapi mungkin juga mengumpulkan sumber lain selama waktu yang panjang di lapangan	Menggunakan beragam sumber seperti wawancara, pengamatan, dokumen dan artefak
Strategi analisis data	Menganalisis data untuk cerita, mengembangkan tema dan menggunakan	Menganalisis data untuk pernyataan-pernyataan penting, satuan-satuan makna,	Menganalisis data melalui <i>coding</i> terbuka, <i>coding</i> aksial, dan <i>coding</i> selektif	Menganalisis data melalui deskripsi tentang kelompok berkebudayaan sama dan tema tentang kelompok	Menganalisis data melalui deskripsi tentang kasus dan tema dari kasus dan juga tema

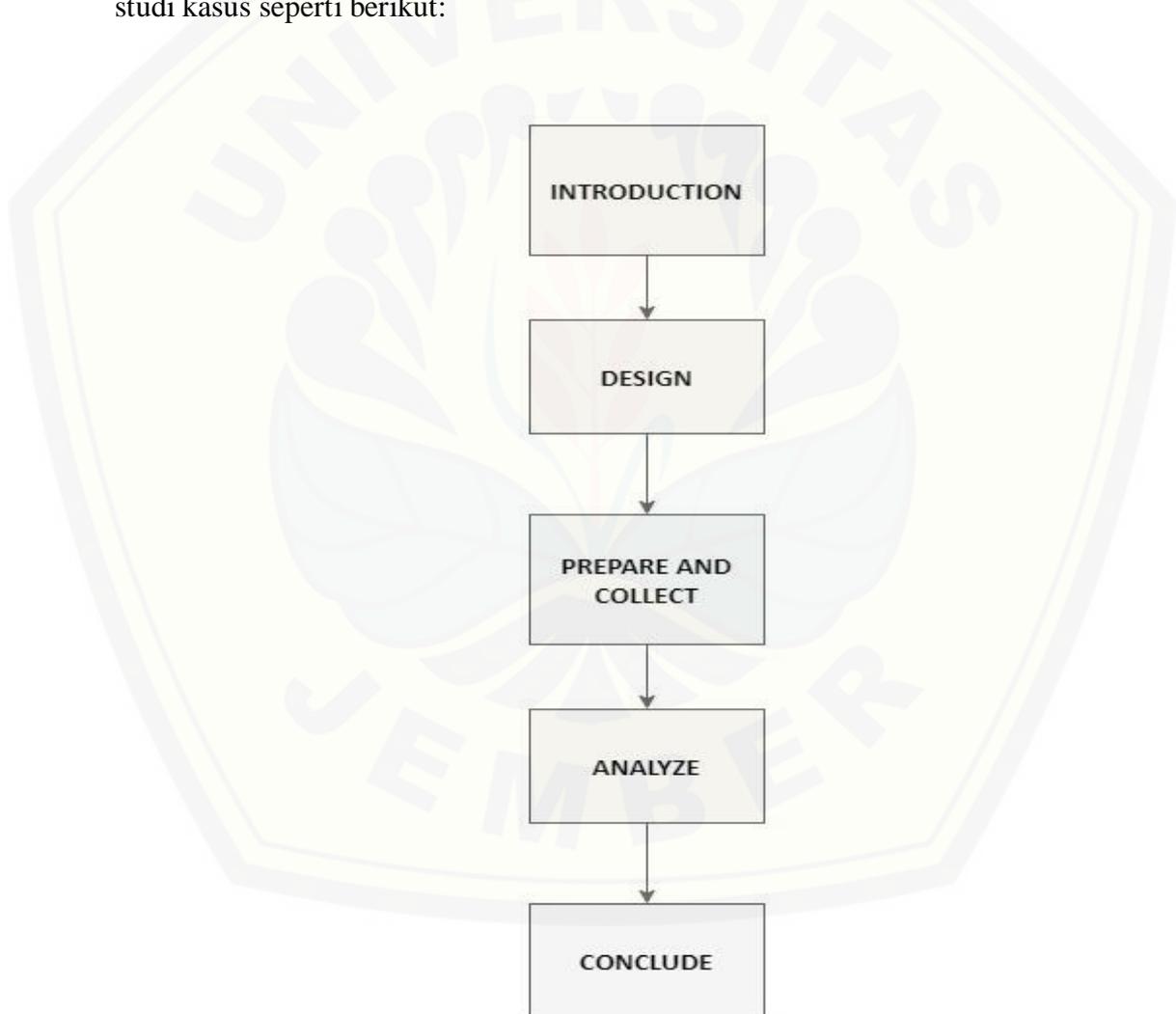
	kronologi	deskripsi tekstual dan struktral dan deskripsi tentang “esensi”		tersbut	lintas kasus
Laporan tertulis	Mengembangkan narasi tentang kehidupan individu	Mendeskripsikan “esensi” dari pengalaman	Menyusun teori yang diilustrikan dalam bagan/gambar	Mendeskripsikan bagaimana kelompok berkebudayaan sama berjalan	Mengembangkan analisis detail tentang satu atau lebih kasus
Struktur umum	Pengantar (permasalahan, pertanyaan) Prosedur riset (narasi, peran individu, pengumpulan data, hasil analisis) Laporan cerita	Pengantar (permasalahan, pertanyaan) Prosedur riset (fenomenologi, asumsi filosofis, pengumpulan data, analisis, hasil) 	Pengantar (permasalahan, pertanyaan) Prosedur riset (<i>grounded theory</i> , pengumpulan data, analisis data, hasil) Koding terbuka	Pengantar(permasalahan, pertanyaan) Prosedur riset(etnografi, pengumpulan data, analisis data, hasil) Deskripsi tentang kebudayaan Analisis tentang tema	Sketsa pendahuluan Pengantar (permasalahan, pertanyaan) Deskripsi tentang kasus/ beberapa kasus dan konteks mereka

	 Peneorian oleh individu tentang kehidupan mereka Identifikasi segmen narasi Identifikasi pola makna Rangkuman	Pernyataan penting Makna dari pernyataan Tema dari makna Deskripsi lengkap tentang fenomena	 Kodingaksial koding selektif, proposisi dan model teoritis Pembahasan tentang teoridan perbedaannya dengan literatur yang ada	kebudayaan Penafsiran, pelajaran yang diperoleh, dan pertanyaan yang diajukan	 Pengembangan masalah Rincian tentang masalah yang dipilih Penegasan Sketsa penutup
--	---	---	--	--	---

(Sumber: (Creswell, 2013)

Pendekatan studi kasus dimulai dengan mengidentifikasi satu kasus yang spesifik, misalnya kasus yang terjadi pada individu, organisasi, atau kemitraan. Tujuan dari pelaksanaan studi kasus untuk mengilustrasikan suatu fenomena yang unik, kasus yang memiliki kepentingan yang tidak biasa, untuk itu peneliti harus terlibat langsung ke dalam lapangan agar dapat melakukan wawancara mendalam untuk mendapatkan dokumen, informasi hingga bahan *audiovisual*.

Pada Gambar 2.1 merupakan prosedur yang dilakukan oleh K.Yin (2000) dengan lima tahapan prosedur penelitian. Prosedur dalam pelaksanaan pendekatan studi kasus seperti berikut:



Gambar 2. 1 Proses Studi Kasus K.Yin (2000)

1. *Introduction* mengidentifikasi kasus yang melibatkan individu untuk diteliti lebih dalam, para peneliti harus benar-benar menentukan bahwa studi kasus adalah pendekatan yang tepat untuk fenomena yang akan diteliti.
2. *Design* pengembangan teori dan mendefinisikan masalah yang mendasari studi kasus.
3. *Prepare and collect* mempersiapkan keterampilan peneliti dalam menyiapkan protokol sebelum dilakukannya pengumpulan data. Pengumpulan data diperoleh dari pengamatan, wawancara, dan dokumen penting.
4. *Analyze* proses menganalisa data dengan cara menginterpretasi, mengkategorisasi, dan memvalidasi.
5. *Conclude* kesimpulan merupakan hasil dari penelitian yang sudah dilakukan selama penelitian. Pada kasus tunggal, hasil penelitian digunakan untuk mengecek kembali kebenaran data.

2.4 Teori Minat

Menurut Hurlock B. Elizabeth (1978) minat merupakan sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Minat adalah sesuatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan tanpa ada yang menyuruh, selain itu minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara yang ada diluar diri dengan diri sendiri, semakin kuat atau dekat hubungan itu maka semakin besar pula minatnya begitupun sebaliknya jika hubungan itu tidak dekat maka semakin besar pula ketidak minatnya (Rahmawati, 2012). Hal tersebut didukung oleh Sardiman (1990) bahwa minat akan terlihat ketika seseorang melihat suatu objek yang sesuai dengan kebutuhannya.

2.4.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat pada seseorang dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri maupun dari luar diri atau ekstrinsik (Ridwan, 2008). Sifat intrinsik atau dari dalam diri merupakan pembawaan sedangkan ekstrinsik faktor dari luar atau

lingkungan. Menurut Haditono (1998) ada tiga faktor intrinsik dari dalam diri seseorang yang terdiri dari:

1. Rasa tertarik

Winkell (1983) menjelaskan bahwa rasa tertarik sebagai penilaian positif pada suatu objek sehingga dapat diartikan bahwa rasa tertarik merupakan rasa suka dan simpati terhadap objek sebelum melakukan suatu kegiatan.

2. Perhatian

Perhatian merupakan suatu konsentrasi atau aktivitas jiwa yang mengamati dan memberi perhatian pada suatu objek (Haditono, 1998). Seseorang akan memiliki perhatian jika tertarik dengan sesuatu.

3. Keterlibatan

Keterlibatan ini merupakan aktivitas seseorang untuk melakukan hal yang dianggapnya menarik untuk dijalani (Jannah, 2010).

Sulistiyani (2012) mendefinisikan bahwa ada beberapa faktor yang perlu diperhatikan pada minat yaitu minat dianggap sebagai perantara faktor-faktor motivasional yang memiliki dampak pada suatu perilaku. Kedua, minat menunjukkan seberapa keras seseorang berani melakukan sesuatu. Ketiga, minat menunjukkan upaya yang direncanakan seseorang untuk merencanakan sesuatu.

Faktor ekstrinsik minat terdiri atas lingkungan luar seperti lingkungan rekan kerja, lingkungan keluarga maupun lingkungan teman (Haditono 1998). Ada enam faktor yang dapat memengaruhi manusia dalam menggunakan teknologi (Ronald, Crishtoper, & Jane, 1991).

1. Faktor sosial merupakan pernyataan yang mencakup banyaknya rekan kerja yang menggunakan teknologi. Selain itu juga terdapat atasan yang mendorong untuk menggunakan teknologi.
2. Faktor *affect* merupakan perasaan gembira, kegirangan hati, depresi, kemuakan, ketidaksenangan, dan benci yang berhubungan dengan perasaan individu ketika menggunakan teknologi (Triandis, 1980).

3. Faktor kompleksitas dalam faktor ini menurut Ronald, Crishtoper, and Jane (1991) yaitu pemanfaatan teknologi informasi dalam pelaksanaan tugas menyita banyak waktu atau tidak.
4. Faktor kesesuaian tugas merupakan sejauh mana individu menggunakan teknologi untuk membantu meningkatkan kinerjanya atau malah sebaliknya.
5. Faktor konsekuensi jangka panjang didefinisikan sebagai hal yang diperoleh dalam waktu yang akan datang. Hal ini untuk mengetahui faktor konsekuensi pada penggunaan teknologi.
6. Faktor kondisi yang memfasilitasi didefinisikan sebagai faktor obyektif diluar lingkungan yang memudahkan pemakai dalam bertindak atau bekerja (Triandis, 1980). Hal ini menjelaskan bahwa dukungan atau penolakan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemanfaatan teknologi.

2.5 SIAGA (Sistem Informasi Niaga)

PT. Pupuk Indonesia (Persero) milik BUMN adalah badan usaha yang menyelenggarakan kegiatan usaha utama perdagangan pupuk meliputi distribusi, ekspor, impor, bahan baku, peralatan produksi perpupukan dan kimia lainnya (Pupuk Indonesia Profil, 2016).

Visi : Perusahaan nasional berkelas dunia untuk nutrisi tanaman dan solusi pertanian yang berkelanjutan serta mampu memberikan dampak ekonomi dan sosial secara nasional.

Misi :

1. Menyediakan produk nutrisi tanaman yang kompetitif dan solusi pertanian sesuai dengan kebutuhan konsumen melalui ekosistem pertanian yang berkelanjutan di seluruh wilayah Indonesia.
2. Memaksimalkan *circular economy* sehingga memberikan manfaat serta nilai tambah ekonomi dan sosial untuk Indonesia.
3. Mendukung program ketahanan dan kedaulatan pangan nasional

4. Menjalankan bisnis dengan menerapkan teknologi terkini yang mengedepankan keselamatan kerja dan kelestarian lingkungan hidup dengan prinsip tata kelola yang baik dengan manajemen risiko yang efektif dan didukung oleh SDM yang profesional
5. Menciptakan *culture* yang inovatif, kolaboratif dan highperforming untuk menjamin perusahaan yang berkelanjutan

Pupuk Indonesia memegang sepuluh produsen pupuk Indonesia diantaranya PT. Petrokimia Gresik, PT. Pupuk Kujang Cikampek, PT. Pupuk Kalimantan Timur, PT. Pupuk Iskandar Muda, PT. Pupuk Sriwidjaja Palembang, PT. Rekayasa Industri, PT. Mega Eltra, PT. Pupuk Indonesia Logistik, PT. Pupuk Indonesia Energi dan PT. Pupuk Indonesia Pangan.

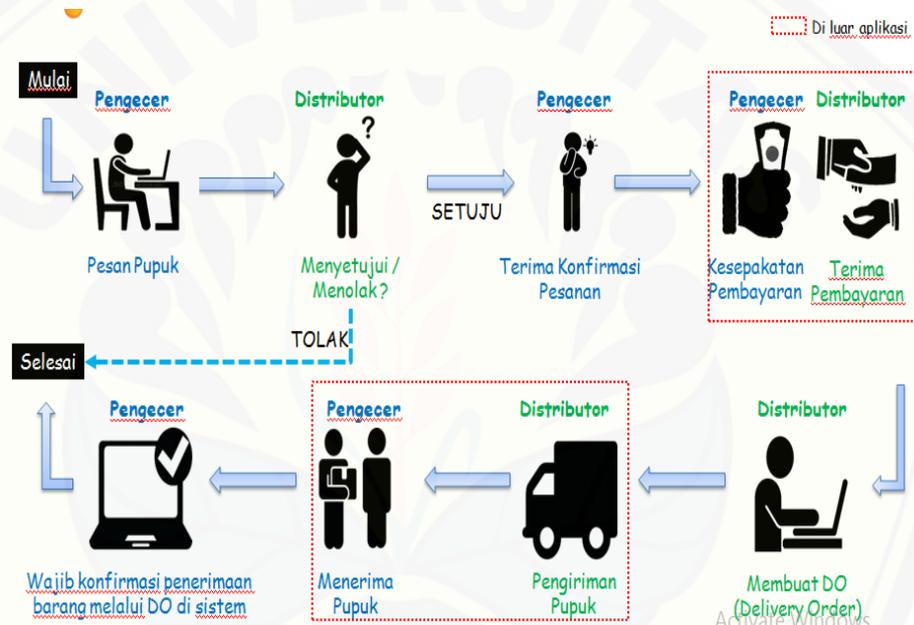
Surat Deputi Menko Perekonomian Bidang Koordinasi Perdagangan dan Industri Selaku Ketua Pokja Pupuk nomor S-138/D.V.M.EKON/2017 menyatakan bahwa PT Pupuk Indonesia diminta mengembangkan jaringan *IT-System* sampai dengan Lini IV (Pengecer). Aplikasi SIAGA dirilis dengan tujuan digunakan untuk *monitoring* stok pupuk bersubsidi di tingkat Pengecer secara *real time*.

Aplikasi SIAGA digunakan untuk pengecer dengan tujuan mempermudah proses pembelian pupuk resmi dari distributor. Pengecer menggunakan aplikasi ini untuk transaksi pemesanan pupuk secara *online*. Pupuk Indonesia membuat aplikasi SIAGA dengan berbasis *mobile* dan *web*. Pengecer dapat mengunduh aplikasi SIAGA berbasis *mobile* di *playstore* untuk pengguna *android* dan *appstore* untuk pengguna *iphone*. Tujuan aplikasi SIAGA adalah :

- a. Monitoring stok pada **Pengecer** secara system melalui:
 1. Penebusan dari distributor (*stock in*).
 2. Penyaluran ke petani (*stock out*).
 3. Stok pengecer = *stock in- stock out*.
- b. Monitoring stok pada **Distributor** secara system melalui:
 1. Penebusan dari Produsen (*stock in*).
 2. Penyaluran ke Pengecer (*stock out*).

3. Stok Distributor = *stock in - stock out*.
- c. Informasi penyaluran ke petani dapat diperoleh dari:
 1. Input manual pada SIAGA.
 2. Realisasi penebusan melalui kartu tani bagi system kartu tani yang terkoneksi dengan aplikasi SIAGA.

Pengecer melakukan transaksi dengan distributor menggunakan aplikasi SIAGA. Pada gambar 2.2 merupakan prosedur pemakaian aplikasi SIAGA untuk pemesanan pupuk.



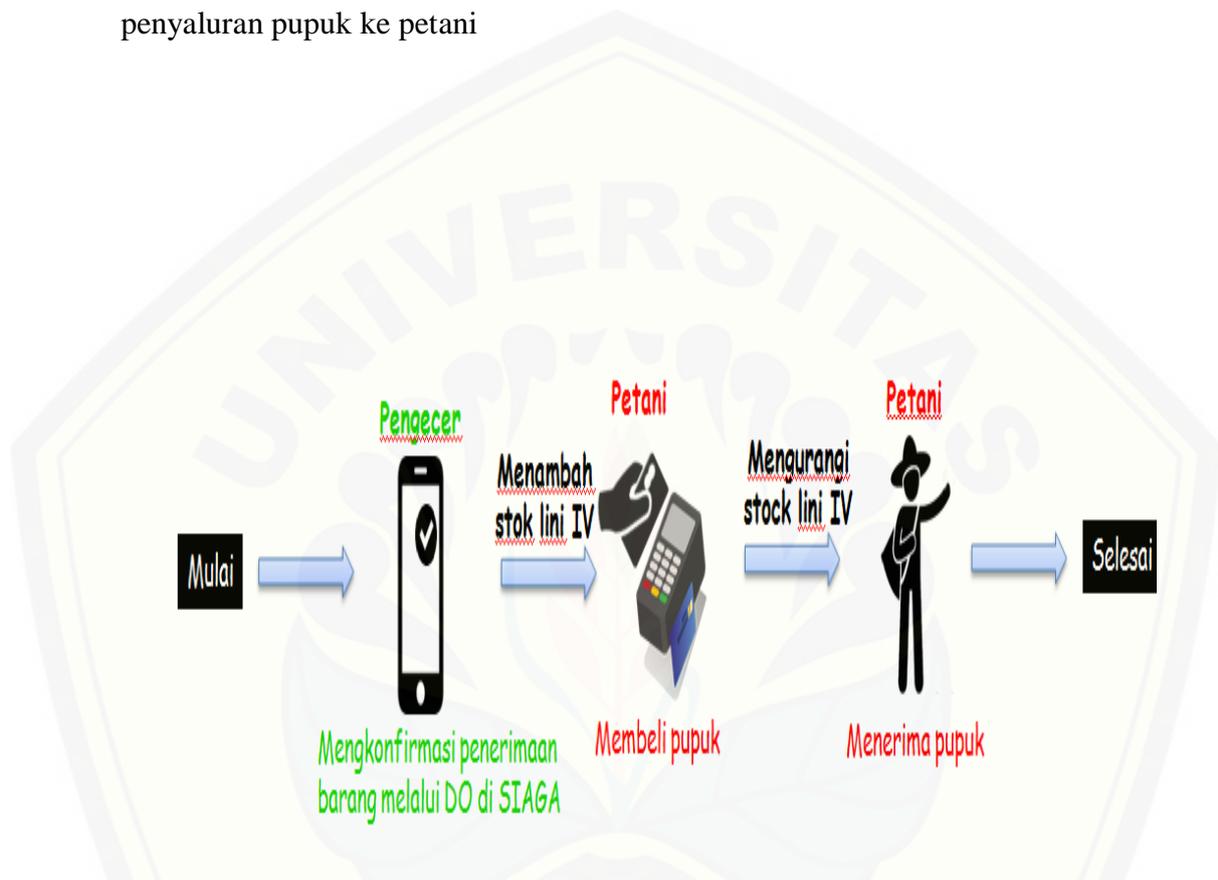
Gambar 2.2 Standar Operasional Prosedur aplikasi SIAGA untuk penebusan pupuk

(Sumber : (Pupuk Indonesia, 2016)

Berdasarkan pada Gambar 2.2 pengecer memesan pupuk kepada Distributor melalui aplikasi SIAGA. Pengecer menunggu distributor menyetujui atau menolak pemesanan pupuk. Apabila pemesanan sudah disetujui oleh distributor maka pengecer mendapat notifikasi konfirmasi persetujuan sehingga pengecer dapat melakukan pembayaran secara *offline* dengan mendatangi kantor distributor. Ketika pembayaran sudah dilakukan oleh pengecer, distributor akan membuat *delivery order* bahwa pengiriman pupuk sedang dalam proses

pengiriman. Ketika pupuk sudah sampai di kios, pengecer diwajibkan melakukan konfirmasi pada aplikasi SIAGA bahwa pupuk sudah diterima.

Transaksi penyaluran pengecer ke petani menggunakan mesin *EDC* yang tersambung dengan aplikasi SIAGA. Pada Gambar 2.3 merupakan prosedur penyaluran pupuk ke petani



Gambar 2. 3 Standar Operasional Prosedur Penyaluran Pupuk

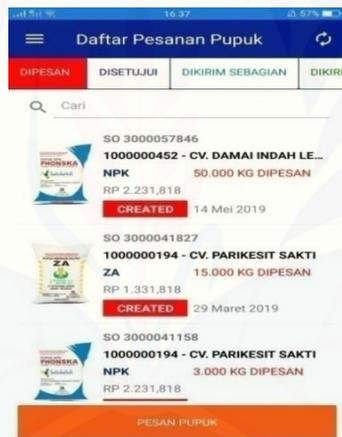
(Sumber : (Pupuk Indonesia, 2016)

Penyaluran pupuk pada ilustrasi Gambar 2.3 adalah prosedur yang dilakukan pengecer ketika menyalurkan pupuk ke petani. Pertama pengecer mengkonfirmasi penerimaan pupuk pada aplikasi SIAGA. Petani membeli pupuk dengan kartu tani pada mesin *EDC* kios pengecer yang tersambung kepada aplikasi SIAGA sehingga otomatis mengurangi jumlah stok pupuk .

Ada 9 fitur aplikasi SIAGA, diantaranya pemesanan pupuk, penerimaan pupuk, stok pupuk, realisasi vs alokasi, penyaluran ke petani, harga pupuk,

informasi, profil pengguna, dan tentang siaga. Gambar 2.4 – Gambar 2.12 merupakan fitur-fitur yang berada dalam aplikasi SIAGA.

1. Fitur Pemesanan pupuk.



Gambar 2. 4 Fitur Pemesanan Pupuk

(Sumber: SIAGA, 2019)

Gambar 2.4 merupakan fitur yang berfungsi untuk memasukkan jumlah pupuk dan jenis pupuk yang dipesan. Pengecer sebelum memasukkan jumlah pupuk harus mengisi nama distributor yang dituju untuk pemesanan pupuk yang akan dilakukan. Kemudian pengecer mengkonfirmasi bahwa data yang diisikan sudah benar.

2. Fitur Penerimaan Pupuk.



Gambar 2. 5 Fitur Penerimaan Pupuk
(Sumber: SIAGA, 2019)

Gambar 2.5 merupakan *delivery order* yang sudah diterima pengecer. Pengecer wajib memasukkan jumlah pupuk yang ada dalam fitur penerimaan pupuk. Fitur ini dapat dilihat oleh distributor bahwa pengiriman pupuk yang disalurkan sudah sampai kepada pengecer.

3. Stok pupuk.



Gambar 2. 6 Stok pupuk
(Sumber: SIAGA, 2019)

Saat pemesanan pupuk sudah disetujui oleh distributor dan pembayaran sudah disepakati antara pengecer dan distributor maka akan dibuatkan *delivery order* oleh distributor kemudian pemesanan pupuk akan diantarkan ke pengecer. Ketika penerimaan pupuk sudah di *input* pengecer maka stok pupuk akan otomatis bertambah seperti pada Gambar 2.6.

4. Realisasi vs Alokasi

Pupuk	Bulan	Alokasi	Awal	Tebus	Salur	Akhir
Distributor: 100000194 - CV. PARIKESIT SAKTI - 12 Items						
UREA	1	10.000	6.000	0	0	6.000
UREA	2	10.000	6.000	0	1.000	5.000
UREA	3	10.000	5.000	1.568,9	571.000	1.002,9
UREA	4	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9
UREA	5	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9
UREA	6	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9
UREA	7	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9
UREA	8	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9
UREA	9	10.000	1.002,90	0	0	1.002,9

Gambar 2. 7 Realisasi vs Alokasi

(Sumber: SIAGA, 2019)

Pada Gambar 2.7 fitur yang berfungsi untuk melihat stok dan alokasi pupuk per bulan pada tahun berjalan. Pengecer dapat melihat alokasi pupuk yang diberikan oleh distributor dan mengisi realisasi (stok awal, penebusan, stok akhir) yang ada dalam gudang pengecer.

5. Penyaluran ke Petani

Tanggal	Jumlah (KG)	Harga (RP)
29 Maret 2019	1.000,00 KG	RP 1.400.000,00
29 Maret 2019	2.000,00 KG	RP 1.000.000,00
29 Maret 2019	10.000,00 KG	RP 18.000.000,00
28 Maret 2019	6.000,00 KG	RP 8.400.000,00
28 Maret 2019	250,00 KG	RP 350.000,00

Gambar 2. 8 Penyaluran ke Petani

(Sumber: SIAGA, 2019)

Fitur ini berisi tentang penyaluran pupuk yang sudah dibeli oleh petani. Diwajibkan dalam pengisiannya harus dengan data yang benar. Pada Gambar 2.8 memuat jumlah pupuk yang sudah keluar dari gudang pengecer.

6. Harga Pupuk



Gambar 2. 9 Harga Pupuk
(Sumber: SIAGA, 2019)

Gambar 2.9 memuat seluruh harga tebus pupuk berdasarkan jenis dan jumlahnya. ada lima jenis pupuk yang berada dalam aplikasi SIAGA yang terdiri dari Urea, ZA, NPK(Ponska), Organik, dan SP.

7. Informasi



Gambar 2. 10 Informasi
(Sumber: SIAGA, 2019)

Fitur pada Gambar 2.10 merupakan informasi yang memuat seluruh notifikasi kegiatan pemesanan dan pengiriman pupuk. Selain melihat notifikasi juga terdapat berita dan iklan.

8. Profil Pengguna



Gambar 2. 11 Profil Pengguna

(Sumber: SIAGA, 2019)

Gambar 2.11 merupakan fitur yang berisi tentang nama pemilik akun, *username* dan jabatan sebagai pengecer atau distributor. Fitur profil pengguna dapat mengubah *password* dan juga *logout* dari aplikasi ini.

9. Tentang Siaga



Gambar 2. 12 Tentang Siaga

(Sumber: SIAGA, 2019)

Fitur tentang SIAGA pada Gambar 2.12 ini menampilkan informasi yang menjelaskan tentang apa itu SIAGA, dan terdapat tandatangan dari PT Pupuk Indonesia.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

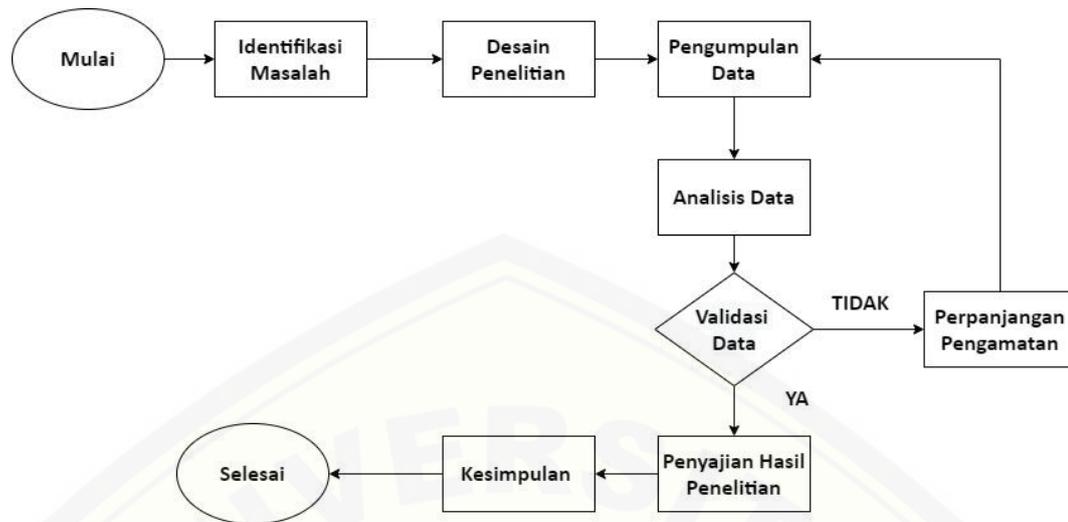
Metodologi penelitian mendeskripsikan tentang jenis penelitian dan tahapan penelitian. Jenis penelitian pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus dan tahapan penelitian yang terdiri dari identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis data, validasi data, penyajian hasil penelitian dan kesimpulan.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang prosesnya lebih bersifat seni karena data hasil penelitian lebih berkenaan dengan interpretatif terhadap data yang ditemukan di lapangan (Sugiyono, 2013). Studi kasus merupakan salah satu dari pendekatan kualitatif yang mengeksplorasi suatu kasus melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam sehingga melibatkan beragam sumber informasi (Creswell, 2013).

3.2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian mencakup gambaran secara luas tentang langkah-langkah yang akan dilakukan selama penelitian. Pada Gambar 3.1 merupakan alur tahapan penelitian dari K.Yin (2000) yang sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dimulai dari mengidentifikasi masalah, kemudian melakukan pengumpulan data. Data yang telah terkumpul akan dianalisis kemudian di validasi. Data yang belum valid akan di validasi ulang dengan cara melakukan pengumpulan data kembali. Penyajian data merupakan hasil data yang sudah lulus tahap validasi. Hasil rangkuman dari penelitian akan dijelaskan pada tahap kesimpulan. Alur tahapan penelitian secara rinci akan dijelaskan seperti berikut:

3.2.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahap untuk memahami permasalahan yang sedang dihadapi, memilih metode yang akan digunakan dalam penelitian, serta alasan permasalahan tersebut perlu diteliti. Pada tahap ini peneliti harus yakin bahwa metodologi yang dipilih adalah yang paling sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan.

3.2.2 Desain Penelitian

Menurut K.Yin (2000) Desain penelitian adalah tahap membuat rencana sebagai bimbingan selama dilakukannya pengumpulan data, analisis data yang berkaitan erat dengan rumusan masalah dan kesimpulan. Studi literatur sangat mendukung untuk penelitian yang akan dilakukan berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Peneliti dapat memperbanyak studi literatur dengan menggunakan

jurnal, buku, dan bimbingan dari pihak akademisi untuk menunjang kebutuhan info terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kurangnya minat pada sebuah aplikasi. Pada tahap ini studi literatur dilakukan untuk mengetahui penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya.

3.2.3 Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2013) pengumpulan data kualitatif berfokus pada prosedur pengumpulan data, sebelum pengumpulan data dilakukan diperlukan mempersiapkan hal-hal yang berhubungan dengan penelitian mulai dari objek penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian serta informan yang akan diwawancarai. Memilih informan sebagai pemberi info kepada peneliti harus dilakukan secara tepat dan benar karena pada penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif yang mengandalkan jumlah data (Afrizal, 2014).

Narasumber harus dapat memberikan informasi dan memaparkan sedetail-detailnya keadaan yang sebenarnya terjadi, sifat narasumber juga harus netral tidak berpihak pada instansi tertentu atau memiliki niat dalam berpolitik untuk mencapai keuntungan pribadi. Protokol pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Objek dan Lokasi Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah SIAGA (Sistem Informasi Niaga), aplikasi berbasis *website* dan *mobile* yang digunakan para pengecer pupuk resmi dan distributor dalam transaksi penjualan pupuk bersubsidi di Kabupaten Blitar Provinsi Jawa Timur.

2. Kualifikasi Informan

Informan pada penelitian ini dipilih berdasarkan teknik *purposive sampling* yaitu informan dipilih berdasarkan kriteria yang sudah ditetapkan sejak awal penelitian. Informan ditentukan oleh peneliti dengan harapan mampu memberikan info yang dibutuhkan terkait kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA. Pihak-pihak tersebut terdiri dari:

- a) Pengecer adalah pemilik kios resmi yang menjual pupuk bersubsidi dari pemerintah dan pernah melakukan transaksi pemesanan pupuk

menggunakan SIAGA. Adapun kualifikasi pengecer yang dapat menjadi informan penelitian antara lain:

- i. Logo PI mart pada kios.
 - ii. Pengecer memiliki papan nama kios yang berisi nomor identitas kios resmi dari pemerintah.
 - iii. Pengecer dalam 3 (tiga) kali pemesanan pupuk terakhir ke distributor tidak menggunakan aplikasi SIAGA sebanyak 2 (dua) kali.
- b) Distributor adalah seseorang yang memenuhi permintaan pupuk kepada pengecer, distributor memegang tiga sampai lima Kecamatan. Setiap Kecamatan rata-rata terdiri dari 10-15 Pengecer. Distributor dianggap mengetahui dengan baik penggunaan aplikasi SIAGA dan mampu memberikan informasi terkait minat para pengecer ketika melakukan transaksi pemesanan pupuk. Distributor harus memiliki papan nama yang berisikan nomor identitas Distributor dari PT. Petrokimia.

3. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) dalam penelitian kualitatif yang menjadi alat penelitian instrumen adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus memahami metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti dan kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian. Pertanyaan dipersiapkan sebelum wawancara dilakukan dengan alternatif jawaban agar wawancara dilakukan dengan terstruktur.

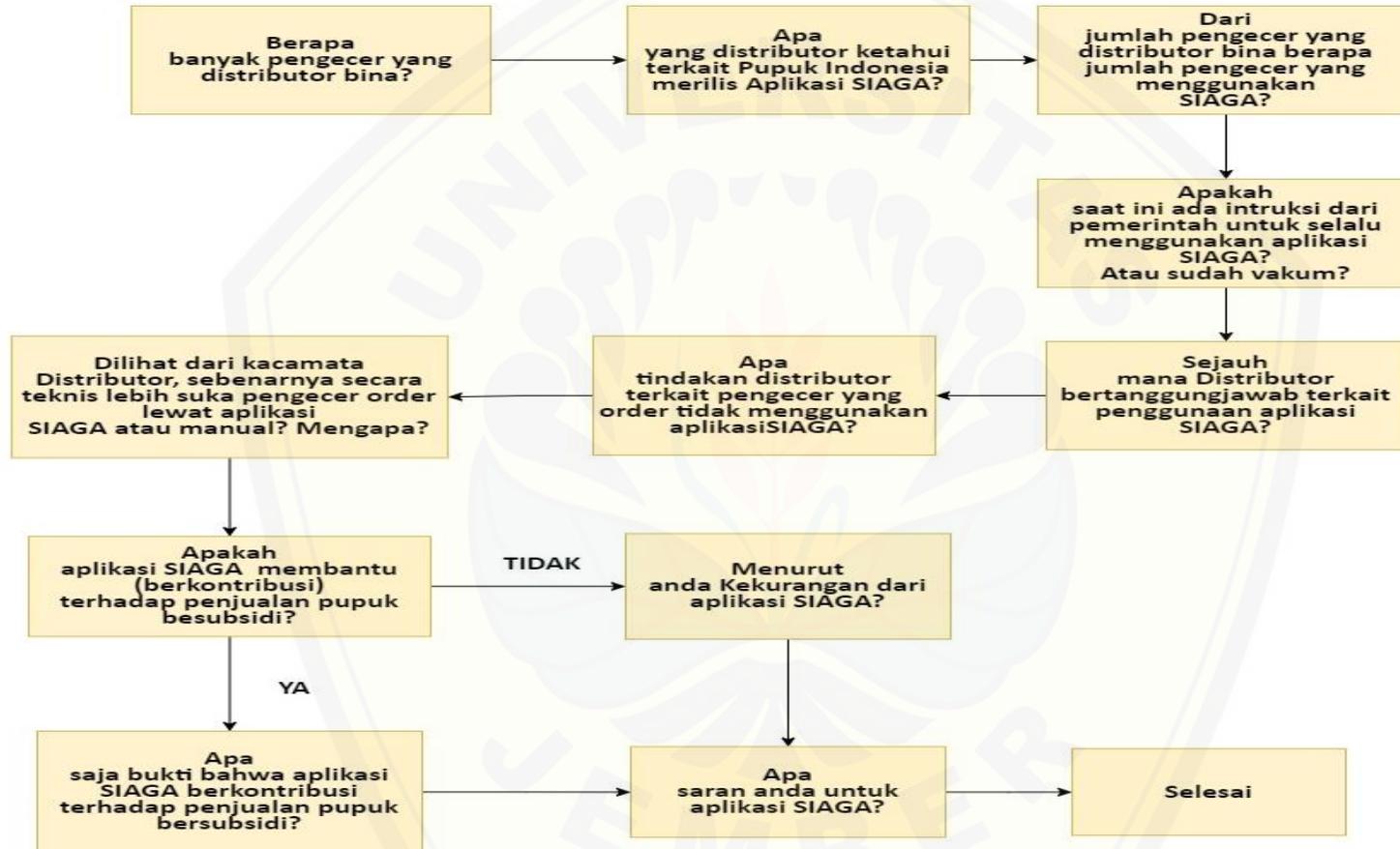
Instrumen yang dibuat hanya menjadi pedoman untuk awal wawancara sehingga pertanyaan selanjutnya akan dibuat secara *snowball*. Pertanyaan secara *snowball* adalah teknik penentuan pertanyaan yang mula-mula jumlahnya sedikit, kemudian mejadi banyak pertanyaan yang akan dilontarkan kepada informan. Ibarat bola salju yang menggelinding yang lama-lama menjadi besar. Penentuan pertanyaan atau instrumen pertama-tama hanya dua sampai lima pertanyaan, tetapi karena dengan dua pertanyaan ini belum merasa lengkap terhadap data yang diberikan, maka peneliti mencari pertanyaan lain yang dipandang akan memberi

jawaban dan melengkapi data. Pada Gambar 3.2 merupakan instrumen pertanyaan untuk informan pengecer dan Gambar 3.3 adalah instrumen pertanyaan untuk distributor.





Gambar Gambar 3. 2 Peta Pertanyaan Informan Pengecer



Gambar 3. 3 Peta Pertanyaan Informan Distributor

Menurut Afrizal (2014) pengumpulan data dalam penelitian kualitatif memiliki banyak teknik. Pada tahap ini peneliti harus menentukan teknik yang akan digunakan selama penelitian dilakukan. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu :

1) Melakukan observasi terlibat

Peneliti melakukan observasi terlibat dengan cara menjadi bagian dari obyek yang diteliti agar mengetahui bagaimana kondisi dan kehidupan sosial yang diteliti. apabila peneliti selama jangka waktu tertentu tinggal dalam kelompok yang diteliti dan melihat hal-hal yang mereka lakukan maka ini yang disebut sebagai observasi terlibat.

2) Wawancara

Peneliti sebelum melakukan wawancara pasti mempersiapkan instrumen penelitian yang diikuti jawaban pradugaan yang nantinya pertanyaan tersebut akan terjawab oleh narasumber dan akan berkembang sesuai jawaban dari narasumber yang disebut teknik *snowball*. Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur yang pelaksanaannya lebih bebas daripada wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara jenis ini adalah agar informan lebih terbuka dengan ide-ide maupun pendapat mereka.

3) Pengumpulan dokumen

Peneliti juga harus mengumpulkan dokumen-dokumen yang bersifat tertulis seperti berita di media, surat, laporan untuk mencari informasi. Pengumpulan dokumen bertujuan untuk mengecek kebenaran atau kesesuaian wawancara dengan narasumber dan mendukung kebenarannya. Pengumpulan dokumen juga didapat dari pengisian kuesioner untuk mengetahui konsistensi dari jawaban informan. Berikut adalah daftar pertanyaan untuk pengisian kuesioner pengecer :

1. Pengetahuan tentang aplikasi SIAGA.
2. Pelatihan sebelum diimplementasikannya aplikasi SIAGA.
 - a. Bentuk pelatihan yang diberikan oleh Distributor.
 - b. Jumlah diadakannya pelatihan tentang aplikasi SIAGA oleh Distributor.
3. Pengalaman yang mengecewakan terhadap aplikasi SIAGA sehingga kurang minat menggunakannya.

- a. Pengalaman kecewa yang membuat pengecer kurang minat menggunakan aplikasi SIAGA.
- b. Hal yang membuat pengecer tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA.
4. Respon Distributor ketika pengecer memesan pupuk melalui aplikasi SIAGA.
5. Kontribusi aplikasi SIAGA terhadap penjualan pupuk bersubsidi.
 - a. Pengaruh seperti apa yang diberikan ketika diimplementasikannya aplikasi SIAGA.
6. Kekurangan aplikasi SIAGA.
7. Saran Pengecer untuk aplikasi SIAGA.

Daftar pertanyaan kuesioner untuk distributor:

1. Aplikasi yang diberikan Pupuk Indonesia kepada Distributor.
 - a. Tujuan Pupuk Indonesia merilis aplikasi SIAGA.
 - b. Alur penggunaan aplikasi SIAGA.
2. Jumlah Pengecer yang distributor bina.
 - a. Rata-rata jumlah Pengecer yang menggunakan aplikasi SIAGA.
3. Pelatihan kepada Pengecer tentang aplikasi SIAGA.
 - a. Bentuk pelatihan yang diberikan Distributor kepada Pengecer.
 - b. Jumlah pelatihan yang diberikan kepada Pengecer.
4. Intruksi dari Pemerintah tentang aplikasi SIAGA.
5. Tanggungjawab Distributor tentang penggunaan aplikasi SIAGA
6. Tindakan Distributor kepada pengecer yang tidak menggunakan aplikasi SIAGA.
7. Pendapat distributor tentang teknis penggunaan aplikasi SIAGA.
8. Kontribusi aplikasi SIAGA terhadap penjualan pupuk bersubsidi.
 - a. Bentuk aplikasi SIAGA membantu terhadap penjualan pupuk bersubsidi
 - b. Kekurangan aplikasi SIAGA.
9. Saran Distributor untuk aplikasi SIAGA.

3.2.4 Analisis Data

Tujuan dari analisis data untuk mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara. Pada analisis pendekatan studi kasus data dikelompokkan menurut kategori yang mempunyai makna yang relevan dengan penelitian (Creswell, 2013). Analisis data pada penelitian ini menggunakan model analisis Spradley (1980) yang membagi tahapan analisis menjadi empat tahapan sebagai berikut:

I. Analisis Domain (*Domain Analysis*)

Analisis domain merupakan gambaran secara menyeluruh tentang objek penelitian berupa situasi sosial yang terdiri dari PPA (*Place, Actor, Activity*). Pada analisis ini akan ditemukan temuan pada setiap informan. Jika data berupa foto, akan dibentuk narasi yang memberikan keterangan psikologis tentang data tersebut. Setiap data yang sudah diubah menjadi kalimat bahasa maka harus diberi kode untuk setiap jenis data (Mahpur, 2017). Penemuan kata-kata penting yang diberikan oleh informan diberikan simbol atau kode sebagai penanda urutan pernyataan informan.

REC/PN/UU/NN atau REC/DN/UU/NN

Keterangan :

REC : Singkatan dari data yang didapat dari *recording* saat wawancara.

PN/DN: Kode jabatan informan sebagai pengecer atau distributor

UU : Dua huruf nama depan informan

NN : Nomor jawaban informan dari pertanyaan yang diberikan.

II. Analisis Taksonomi (*Taxonomic Analysis*)

Analisis taksonomi adalah analisis terhadap keseluruhan data. Pada tahap ini seluruh pernyataan informan yang mengandung pernyataan penting mengenai tema akan dijadikan satu dalam satu diagram atau *mindmap*. Pernyataan penting informan yang memiliki makna sama akan ditulis salah satu untuk dijadikan sub kategori pada diagram yang disebut dengan reduksi data. Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan dan

membuang data yang tidak perlu digunakan sehingga sub kategori menghasilkan informasi yang lebih bermakna.

III. Analisis Komponensial (*Componential Analysis*)

Pada tahap ini merupakan analisis pencarian ciri spesifik pada kategori dengan cara menyeleksi setiap sub kategori. Pada analisis komponensial, yang dicari untuk diorganisasikan dalam kategori bukanlah keserupaan dalam kategori, justru data yang memiliki sub kategori yang serupa akan dijadikan dalam satu kategori. Namun kategori yang memiliki perbedaan atau yang kontras akan menjadi kategori utama.

IV. Analisis Tema Kultural (*Discovering Cultural Theme*)

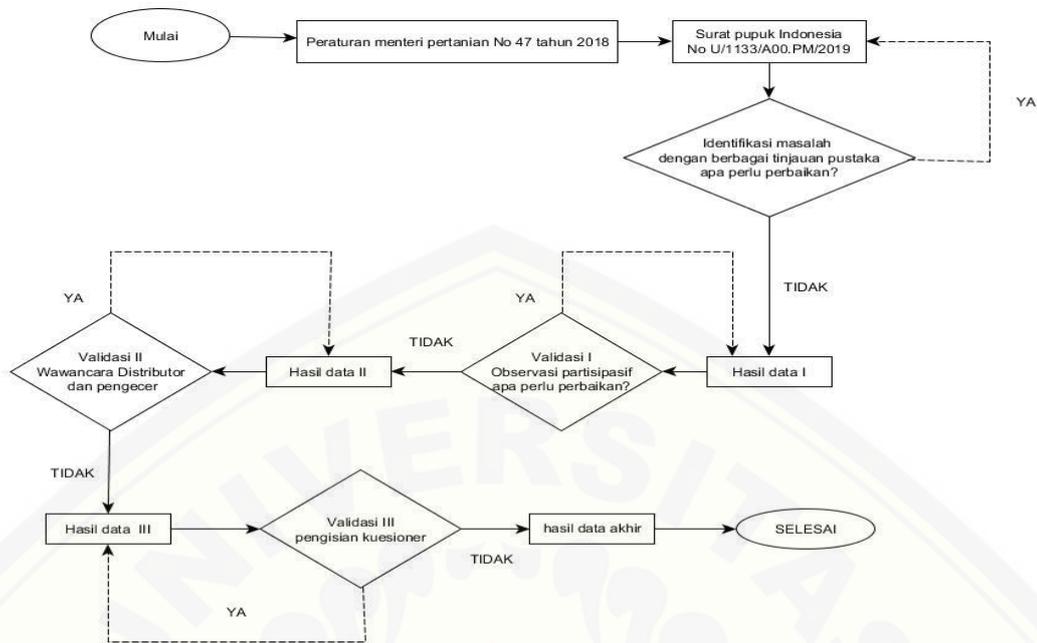
Analisis tema merupakan upaya mencari benang merah yang menghubungkan antar kategori yang merupakan penyesuaian antara temuan dengan data pendukung dan hubungan dengan keseluruhan yang selanjutnya dinyatakan ke dalam tema utama.

3.2.5 Validasi Data

Validasi data merupakan pengecekan data bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan kenyataan yang ada. Seperti halnya ketepatan informan, kevalidan data juga membutuhkan data yang valid untuk menjawab permasalahan dalam penelitian (Afrizal, 2014). Ada tiga jenis triangulasi yang terdiri dari :

a. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Validasi teknik pengumpulan data pada gambar 3.5 merujuk pada validasi yang dilakukan oleh (Zahrah, 2018). Pada teknik ini pengumpulan data dilakukan dengan cara tiga teknik yaitu observasi, wawancara dan pengisian kuesioner.

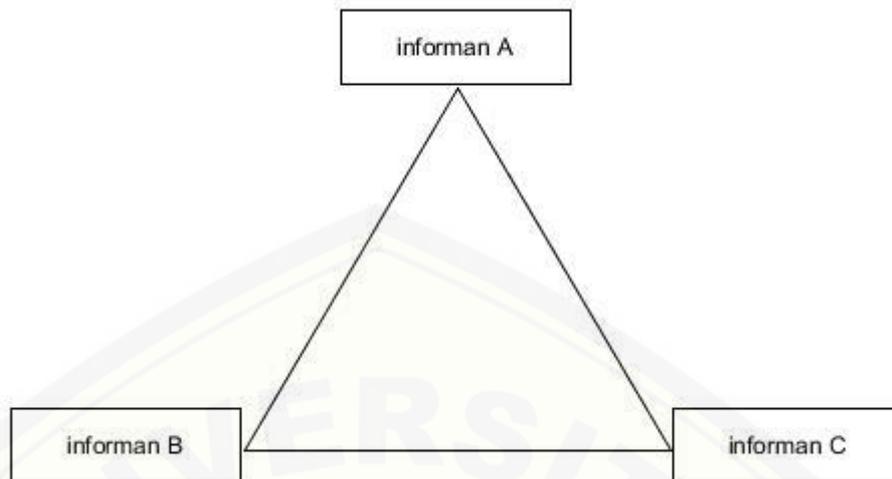


Gambar 3. 4 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data

Hasil data I yang memuat peraturan menteri pertanian No. 47 tahun 2018, surat pupuk indonesia, dan masalah yang ada merupakan hasil data pertama yang diperoleh yang akan di validasi dengan cara observasi partisipatif. Hasil data II akan di validasi dengan teknik pengumpulan data secara wawancara sehingga menghasilkan hasil data III yang akan divalidasi dengan teknik pengumpulan data secara kuesioner.

b. Triangulasi Sumber data

Triangulasi sumber seperti pada gambar 3.4 yaitu pengumpulan data dengan cara yang sama namun mendapatkan data tersebut dari sumber yang berbeda. Menurut Sugiyono (2013) Susan strainback mengatakan bahwa triangulasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki, dalam triangulasi sebenarnya pengumpulan data diuji kredibilitasnya dengan teknik pengumpulan data dan sumber data.

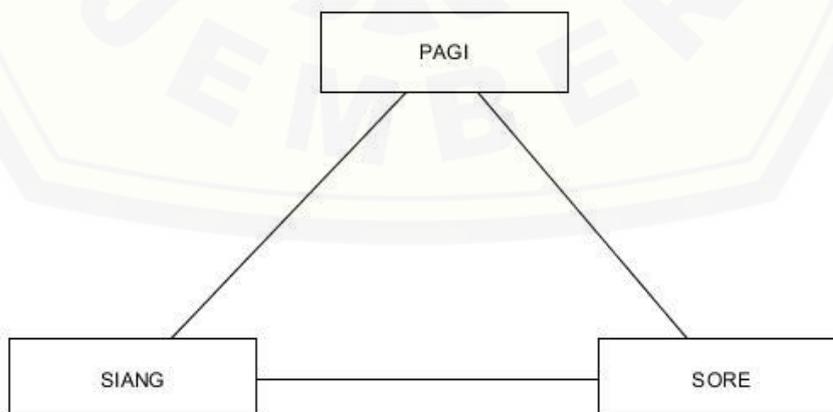


Gambar 3. 5 Triangulasi Sumber Data

Teknik triangulasi berarti segitiga, maksudnya adalah tidak cukup satu informan yang diwawancarai, membutuhkan informan yang berbeda-beda agar peneliti tahu jawaban-jawaban yang memiliki kebenaran (Afrizal, 2014). Tujuannya adalah untuk memperkuat data dan membuat peneliti yakin terhadap kebenaran dan kelengkapan data.

c. Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu pada Gambar 3.7 merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan tiga waktu yang berbeda. Tahap validasi ini bertujuan mengetahui jawaban informan yang konsisten dan tidak berubah-ubah.



Gambar 3. 6 Triangulasi Waktu

Pada triangulasi waktu ini pengumpulan data dilakukan pada pagi, siang dan sore. Pengumpulan data pada satu sumber dilakukan dengan tiga waktu tersebut untuk memperoleh kekonsistenan jawaban dari informan.

3.2.6 Penyajian Hasil Penelitian

Penyajian hasil penelitian merupakan langkah akhir dari penelitian. Pada tahap ini dilakukan perancangan model faktor-faktor yang menyebabkan para pengecer kurang minat melakukan transaksi pemesanan pupuk melalui aplikasi SIAGA berdasarkan data yang didapatkan dan sudah dianalisis. Nilai-nilai yang diketahui berdasarkan model, dapat ditarik saran untuk mengatasi masalah kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA.

3.2.7 Kesimpulan

Kesimpulan merupakan rangkuman dari hasil penelitian. Kesimpulan bertujuan untuk memahami secara jelas hasil dari penelitian yang telah dilakukan, selain itu kesimpulan berisi tentang saran yang perlu dilakukan untuk penelitian selanjutnya.

4.6 Kesimpulan dan Rekomendasi untuk aplikasi SIAGA

Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa faktor-faktor yang menyebabkan kurangnya minat penggunaan aplikasi SIAGA di kalangan pengecer memiliki tiga kategori faktor yang terdiri dari tanggungjawab dan peran distributor, pengalaman pengecer dan fungsi aplikasi. Kesimpulan akan dijabarkan secara rinci pada bab 5. Pada penyajian hasil penelitian dapat ditarik saran untuk aplikasi SIAGA yang terdiri dari:

4.6.1 Rekomendasi dari Pengecer dan Distributor

- a) Laporan penyaluran ke kelompok tani secara detail yang termuat dalam aplikasi SIAGA sehingga pengecer tidak perlu membuat laporan secara manual.
- b) Ketegasan dari distributor kepada pengecer bahwa segala transaksi pupuk dilakukan melalui aplikasi SIAGA dengan tidak mengirim pupuk ke pengecer jika pemesanan dilakukan secara manual.
- c) Aplikasi di *upgrade* dengan fitur pemesanan, pengiriman, dan penyaluran secara lengkap.
- d) Perbaiki program supaya *loading* tidak lama.

4.6.2 Rekomendasi dari Peneliti

- a) Aplikasi yang memiliki fitur pembayaran secara *online* sehingga pengecer tidak perlu datang ke kantor distributor untuk pembayaran pupuk.
- b) Memberikan *reward* kepada pengecer yang aktif menggunakan aplikasi SIAGA, sehingga ketika pengecer merasa tidak minat untuk menggunakan aplikasi SIAGA mereka memiliki motivasi untuk terbiasa menggunakannya. *Reward* yang berbentuk potongan harga pupuk, sehingga aplikasi SIAGA memiliki kontribusi dalam penjualan pupuk bersubsidi.

BAB 5 PENUTUP

Bagian ini menjelaskan tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan dijabarkan pada bab ini sehingga tujuan dari penelitian dapat terlaksana. Saran yang diberikan dapat digunakan pada penelitian selanjutnya yang relevan pada penelitian ini.

5.1 Kesimpulan

Proses penelitian yang sudah dilakukan menghasilkan penarikan kesimpulan tentang faktor-faktor yang menyebabkan kurang minatnya penggunaan aplikasi SIAGA sebagai berikut :

1) Tanggungjawab dan Peran Distributor

Tanggungjawab distributor dalam pengimplentasian aplikasi SIAGA sebatas sosialisasi terhadap pengecer bahwa penggunaan aplikasi SIAGA wajib digunakan untuk pemesanan pupuk bersubsidi dan mengingatkan ketika nama kios tercatat dalam daftar evaluasi petrokimia. Peran distributor kepada pengecer yang tidak memesan melalui aplikasi SIAGA dengan cara mengingatkan, *backup* pemesanan pengecer, tidak memberi hukuman dan pupuk tetap dikirim.

2) Pengalaman Pengecer

Pengalaman pengecer ketika menggunakan aplikasi SIAGA yaitu distributor lama mengkonfirmasi pemesanan, pengecer harus memilih jenis pupuk yang membuat pengecer tidak telaten menggunakan aplikasi, pemesanan yang tidak masuk ke distributor, mengerjakan laporan secara manual, gangguan jaringan dan respon distributor lebih cepat menanggapi melalui manual daripada aplikasi SIAGA.

3) Fungsi aplikasi

Fungsi aplikasi menurut pengguna yaitu distributor harus membuka satu per satu kios yang *order*, banyak konfirmasi ketika transaksi pemesanan ke distributor, tidak ada riwayat jumlah pupuk yang sudah dikirim atau yang belum dikirim ke pengecer, laporan pupuk yang tidak termuat dalam

aplikasi SIAGA, penyaluran secara detail ke kelompok tani belum ada, aplikasi untuk pemesanan, terkadang *error* sehingga satuan jumlah pupuk ganti dan aplikasi SIAGA tidak memiliki kontribusi dalam penjualan pupuk bersubsidi.

Pada kesimpulan diatas dapat ditarik saran untuk aplikasi SIAGA yaitu perbaikan fitur untuk memudahkan pemesanan, pengiriman serta penyaluran pupuk sehingga pengecer tidak perlu membuat laporan secara manual.

5.2 Saran penelitian selanjutnya.

Adapun saran untuk penelitian selanjutnya adalah melakukan penelitian faktor penggunaan aplikasi SIAGA pada Kabupaten lain yang memiliki minat pengguna aplikasi yang lebih baik sehingga dapat membandingkan dengan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Abdul Rachman. 1993. "Psikologi Pendidikan." : 112.
- Afrizal. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif Dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Alipour, Jahanpour et al. 2017. "Success or Failure of Hospital Information Systems of Public Hospitals Affiliated with Zahedan University of Medical Sciences: A Cross Sectional Study in the Southeast of Iran." *International Journal of Medical Informatics* 108(August): 49–54. <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijmedinf.2017.10.005>.
- Ardyanto, Faizal. 2017. "Evaluasi Kualitatif Kesiapan Penerapan Sistem Single On Di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta." 4: 9–15.
- Cherryholmes. 1992. *Notes on Pragmatism and Scientific Realism*.
- Creswell, John. 2013. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Sage Publications.
- Denzin, Norman K., and Yvoanna S. Lincoln. 2019. "Qualitative Research." *The SAGE Handbook of Qualitative Research Ethics*.
- Haditono, Siti Rahayu. 1998. "Psikologi Perkembangan."
- Hurlock B. Elizabeth. 1978. "Perkembangan Anak." : 114.
- Jannah, Fakihatul. 2010. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Siswa Kelas X-4 Dalam Belajar Bahasa Arab."
- Jati, Nugroho Jatmiko. 2012. "ANALISIS FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN SISTEM E-TICKET (Studi Empiris Pada Biro Perjalanan Di Kota Semarang)." *Diponegoro Journal of Accounting* 1(1): 511–24.
- Jumaili, Salman. 2005. "Kepercayaan Terhadap Teknologi Sistem Informasi Baru Dalam Evaluasi Kinerja Individual." (September): 15–16.
- K.Yin, Robert. 2000. "Case Study Research Design and Methods." *Adoption Quarterly* 3(3): 101–6.

- Khilal, Aulia Harridhi. 2015. "Asumsi Filosofis Kualitatif."
- Lincoln, Yvonna S., and Egon G. Guba. 2000. "Paradigmatic Controversies, Contradictions and Emerging Confluences." *Handbook of Qualitative Research, 2nd ed*: 163–89.
- Mahpur, Mohammad. 2017. "Memantapkan Analisis Data Melalui Tahapan Koding." *Repository Universitas Islam Negeri Malang*: 1–17. <http://repository.uin-malang.ac.id/800/2/koding.pdf>.
- Mulyadi, Mohammad. 2013. "Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta Pemikiran Dasar Menggabungkannya." *Jurnal Studi Komunikasi dan Media* 15(1): 128.
- Napitupulu, Darmawan. 2009. "Kajian Faktor Sukses Implementasi E-Government." *Jurnal Sistem Informasi* 5(3): 229–36. http://is.its.ac.id/pubs/oajis/index.php/file/download_file/1445.
- Patton, Michael Quinn. 2554. *Qualitative Research & Evaluation*. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- Raco, Jozef. 2018. "Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik Dan Keunggulannya."
- Rahmawati, Diana. 2012. "Analisis Faktor Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Pemanfaatan Teknologi Informasi." *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 5(1): 107–18.
- Ridwan. 2008. "Penanganan Efektif Bimbingan Konseling Di Sekolah."
- Sardiman. 1990. "Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar."
- Sheu, Myron, and Haejin Kim. 2009. "User Readiness for IS Development: An Examination of 50 Cases." *Systems Research and Behavioral Science* 26(1): 49–61.
- Spradley, James. 1980. *Participant Observation*. Harcourt Brace Jovanovich College. <http://library1.nida.ac.th/termpaper6/sd/2554/19755.pdf>.
- Sugeng, Harianto. 2017. *Penjualan Pupuk Bersubsidi*. Detiknews.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*.
- Suharyat, Yayat. 2009. "Sikap Dan Perilaku." : Psikologi Komunikasi.
- Sulistiyani. 2012. "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa

Akuntansi Untuk Berkarir Menjadi Akuntan Publik.”

Suyudi, Teguh. 2019. *TOP DIGITAL Awards 2019: PT Pupuk Indonesia Holding Company (Persero) Sukses Memanfaatkan TIK Untuk Mendukung Kinerja Dan Distribusi Pupuk*. <https://www.itworks.id/22462/top-digital-awards-2019-pt-pupuk-indonesia-holding-company-persero-sukses-memanfaatkan-tik-untuk-mendukung-kinerja-dan-distribusi-pupuk.html>.

Totolo, Angelina. 2019. “Information Technology Adoption by Principals in Botswana Secondary Scools.” *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9): 1689–99.

Winkell. 1983. “Psikologi Pendidikan Dan Evaluasi Belajar.”

Zahrah, Alfiati. 2018. “Tindakan Pengurangan Resiko Bencana Di Lingkungan Sekolah Dan Pengarusutamaan Disabilitas (Disability Mainstreaming) Yang Dibagi Ke Dalam Struktural Dan Non Struktural.” 151: 10–17.

LAMPIRAN

A. Pra Penelitian

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS JEMBER FAKULTAS ILMU KOMPUTER Alamat: Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegalboto Telepon (0331) 326935 Fax. (0331) 326911 Jember 68121 Website: http://www.fasilkom.unej.ac.id	
Nomor	: 2765/UN25.1.15/SP/2020	26 November 2020
Perihal	: Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian	
Yth. Kepala CV. DAMAI INDAH LESTARI Blitar		
Dengan hormat, Sehubungan dengan penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember:		
Nama	: Navisatul Sholikhah	
NIM	: 162410101023	
Program Studi	: Sistem Informasi	
Judul skripsi	: Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero).	
maka kami mohon bantuan Bapak / Ibu memberi ijin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan wawancara pengumpulan data penelitian skripsi di CV DAMAI INDAH LESTARI.		
Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.		
		
		Desi Pratomo Cahya P, M.App.Sc., Ph.D NIDN: 196909281993021001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Alamat: Jalan Kalimantan 37 Kampus Tegalboto
Telepon (0331) 326935 Fax: (0331) 326911 Jember 68121
Website: <http://www.fasilkom.unej.ac.id>

Nomor : 3087/UN25.1.15-SP/2020

28 Desember 2020

Perihal : Permohonan Ijin Melaksanakan Penelitian

Yth. Kepala Kantor Pusat KUD Jatim
Cabang Blitar

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Jember:

Nama : Navisatul Sholikhah

NIM : 162410101023

Program Studi : Sistem Informasi

Judul skripsi : Studi Kualitatif terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurang Minatnya
Penggunaan Aplikasi STAGA di Kalangan Pengecer Mitra PT. Petrokimia (Persero).

maka kami mohon bantuan Bapak/Ibu memberi ijin kepada mahasiswa kami untuk melaksanakan wawancara
pengumpulan data penelitian skripsi di Ketua Kantor Pusat KUD Jatim Cabang Blitar.

Demikian permohonan kami, atas perhatian dan kerjasamanya yang baik diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I,

Antonius Cahya P. M. App., Sc., Ph.D
196909281993021001

B. Dokumentasi

1. Wawancara ke I





2. Wawancara ke II





3. Wawancara ke III (Kuesiner)







IV. Transkrip Wawancara

1. Pengecer

Pertanyaan	Informan	Kode Rekaman	Jawaban (Bold = pernyataan penting)	Makna pernyataan
Bagaimana respon SIAGA (Distributor) saat order menggunakan aplikasi SIAGA?	P1	REC/P1/IN-01	“Sebenarnya sama saja selama distributor juga aktif buka siaganya”.	Distributor memiliki respon yang sama antara pengecer <i>order</i> melalui aplikasi SIAGA ataupun manual.
	P2	REC/P2/EN-01	“ lebih cepat ke distributor langsung ”.	Respon distributor lebih cepat <i>order</i> manual.
	P3	REC/P3/SU-01	“ya lebih cepat langsung sms ”.	Respon distributor lebih cepat melalui <i>sms</i> .
	P1	REC/P1/IN-02	“mungkin karena distributor sendiri kayaknya juga tidak	Ketika distributor tidak membuka aplikasi SIAGA, distributor tidak akan

Apakah anda memiliki pengalaman yang mengecewakan terhadap aplikasi SIAGA sehingga kurang minat untuk menggunakannya?			selalu mantengin siaga, terkadang kita sudah memasukkan orderan tapi belum dibuka oleh distributor otomatis lama kan taunya, tapi selama ini belum terjadi kok sampai kita order lama gak dilihat, seumpama ada keterlamabatan itu masih sebatas kewajaran”.	melihat pengecer yang order melalui aplikasi SIAGA.
	P2	REC/P2/EN-02	“siaga pun ada, tapi kurang aktif gunakannya, gak begitu kontinyu”.	Informan tidak memiliki pengalaman mengecewakan, tetapi tidak aktif menggunakan aplikasi SIAGA.
	P3	REC/P3/SU-02	“sebenarnya siaga sama sms itu sama saja, cuma kios agak ribet kalau untuk memakai siaga ”.	Pengecer lebih rumit menggunakan aplikasi SIAGA.

Lalu apa yang menyebabkan anda tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA?	P1	REC/P1/IN-03	“karna belum terbiasa , kita biasanya kalau pesen <i>order</i> pupuk kita langsung WA ke distributor biasanya gitu. Nah sekarang dengan adanya siaga kita ordernya kan lewat siaga, terus siaga sebenarnya langsung ke distributor cuman karna belum terbiasa aja, kayak saya sendiri baisanya kadang-kadang lupa , ooh iya ada siaga harus lewat siaga”	Informan belum terbiasa dan sering lupa <i>order</i> melalui aplikasi SIAGA.
	P2	REC/P2/EN-03	“ kadang dipake kadang nggak , kadang buru-buru memakai aplikasi siaga tapi ternyata setelah itu ya nggak ”	Informan menyatakan bahwa terkadang menggunakan aplikasi SIAGA, namun setelah itu tidak menggunakannya kembali.
	P3	REC/P2/SU-03	“ ribetnya itu kalau seperti saya itu orang tua, gak begitu	Penyebab informan tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA karena

			memahami hape kalau dulu kita kan sms” .	usia yang tidak memahami perkembangan teknologi.
Pengalaman kecewa seperti apa yang membuat anda kurang minat menggunakan aplikasi SIAGA	P1	REC/P1/IN-04	“ Gangguan jaringan itu di tempat tertentu ada yang lancar ada yang enggak, selama jaringan gak ada kendala , ya gak ada”	Informan menyatakan bahwa tidak mempunyai pengalaman yang mengecewakan selama jaringan tidak ada kendala.
	P2	REC/P2/EN-04	“ kadang nggak bisa. dulu laporannya tiap hari, tiap minggu , tiap bulan WA itu dulu, setiap hari itu ada. Harian terus diganti mingguan, kalau bulanan tetep pakai laporan tertulis, tahunan. “	Pengalaman kecewa informan bahwa memakai aplikasi SIAGA pemesanan tidak masuk Informan mengatakan bahwa laporan terus menerus secara manual
	P3	REC/P3/SU-04	“kalau siaga kan masuk aplikasi dan apa yang kita orderkan itu kan ada 6 item, kita harus	Informan tidak telaten memilih item jenis pupuk di fitur aplikasi SIAGA.

			<p>memilih. Kalau sms kan langsung pesen item ini dengan jumlah sekian,gak telaten. Dalam kenyataanya mau masuk siaga itu kalau dengan sms saja kita dilayani ya siaga kita tinggalkan”.</p>	
Apakah aplikasi SIAGA memberikan pengaruh (kontribusi) dalam penjualan pupuk?	P1	REC/P1/IN-05	“saya kirang gak yambak”.	Informan mengatakan tidak ada.
	P2	REC/P2/EN-05	“ nggak ada”	Informan mengatakan tidak.
		REC/P3/SU-05	“ nggak ada, pupuk laku sama nggak itu tergantung masa tanam petani”	Informan menjelaskan tidak, penjualan pupuk tergantung masa tanam petani.
Bagaimana Penilaian anda terhadap aplikasi SIAGA?	P1	REC/P1/IN-06	“Wong saya sebenarnya kurang begitu paham siaga itu maunya kayak gimana, karna kalau saya mikir harusnya dengan adanya siaga itu sebenarnya kita sudah	Informan menilai dengan adanya aplikasi SIAGA seharusnya tidak perlu membuat laporan manual Penebusan pupuk yang disalurkan oleh

			<p>gak bikin laporan lagi, kita sudah dilihat secara online, cuman kurangnya itu penebusan saya itu disalurkan ke siapa saja yang belum, di siaga itu cuma memuat tebus, salur, stok akhir. cuma gituaja”.</p>	<p>pengecer belum ada di aplikasi SIAGA.</p>
	P2	REC/P2/EN-06	<p>“Ribet deh pokoke. Kerja dua kali, kadang laporannya itu dobel-dobel”</p>	<p>Penilaian informan terkait aplikasi SIAGA rumit</p> <p>Kerja dua kali karena harus membuat laporan seara manual.</p>
	P3	REC/P3/SU-06	<p>“saya kira siaga ini nggak ada hubungannya sama laporan pupuk, mungkin kalau siaga itu berjalan mungkin kita nggk pakek laporan manual, belum ada laporan pupuk di</p>	<p>Penilaian informan tentang aplikasi SIAGA di dalamnya tidak ada laporan pupuk.</p> <p>Informan hanya mengetahui fungsi dari fitur pemesanan saja.</p>

			siaga. Cuma yang kita tau itu cuma untuk order ".	
Apa saran anda untuk aplikasi SIAGA?	P1	REC/P1/IN-07	"laporan yang lebih terinci jadi penyaluran saya 50 ton misalkan. Kalau di siaga kan taunya cuma itu aja. Kalau secara tertulis itu 50 ton disalurkan kemana saja, jadi untuk keltan A berapa, keltan B berapa "	Saran informan terhadap aplikasi SIAGA adalah laporan yang lebih detail terkait jumlah penyaluran ke masing-masing kelompok tani.
	P2	REC/P2/EN-07	"tidak usah memakai siaga, manual saja"	Saran informan bahwa tidak perlu menggunakan aplikasi SIAGA.
	P3	REC/P3/SU-07	"kalau tidak ada ketegasan dari distributor kita sebagai kios ya nyantai, tapi kalau dari pemerintah itu harus memakai	Jika tidak ada hukuman dari distributor maka pengecer tidak meninggalkan kebiasaan <i>order</i> secara manual

			siaga ya kita menjalankan peraturan dari pemerintah, kita sms saja sudah enjoyngapain harus memakai aplikasi”	
--	--	--	--	--

2. Distributor

Pertanyaan	Informan	Kode Rekaman	Jawaban (<i>Bold</i> = pernyataan penting)	Pemadatan Fakta
Apa yang distributor ketahui terkait Pupuk Indonesia merilis Aplikasi SIAGA?	D1	REC/D1/LE-01	“perkembangan jaman ya, mereka tujuannya untuk mengupdate data . Jadi kalau dulu stok pupuk bysms mingguan. Kalau misalkan kios itu lewat aplikasi siaga jadi nebusnya berapa, yang dikirim sama distributor berapa, itu kan	Distributor mengatakan bahwa tujuan pupuk Indonesia merilis aplikasi SIAGA untuk mengupdate data pupuk agar PI dapat melihat ketersediaan pupuk di kios melalui aplikasi SIAGA secara online.

			<p>kelihatan. Mungkin bisa terekam melihat ketersediaan pupuk di kios. Mungkin kalau suata saat pupuk itu bisa dikatakan ada keterlambatan atau kelangkaan itu diliat dari siaga”.</p> <p>“mungkin dengan di buat sistem siaga itu semua itu bisa terekam secara online tapi kenyataannya gak bisa. Ya karna itu banyak kios yang gak menjalankan aplikasi itu”.</p>	
D2	REC/D2/DE-01	<p>“Aplikasi siaga itu untuk stok ya, untuk mengetahui stok, laporan stok”.</p>	<p>Informan mengatakan bahwa tujuan Pupuk Indonesia membuat aplikasi SIAGA untuk mengetahui stok dan penyaluran</p>	

Dari jumlah pengecer yang distributor bina berapa jumlah pengecer yang menggunakan aplikasi SIAGA?	D1	REC/D1/LE-02	“kita kan 5 kecamatan (kademangan, kanigoro, panggungrejo, srengat, talun) nah itu 45 kios. tahun 2019 ya, itu di damai aja yang makai siaga itu Cuma 16 dari 45 kios ” .	Tahun 2019 dari 45 kios yang distributor bina yang menggunakan aplikasi SIAGA hanya 16 kios.
	D2	REC/D2/DE-02	“ Semuanya memakai , tetapi untuk keaktifannya itu. Semua sudah pernah memakai, sudah pernah terdeteksi, sudah pernah nyoba juga, pakai aplikasi tapi ada yang aktif ada yang nggakitu ”.”.	Distributor menjelaskan bahwa pengecer yang dibina semuanya pernah memakai aplikasi SIAGA agar terdeteksi oleh petrokimia, tetapi setelah itu untuk keaktifannya ada yang aktif ada yang tidak.

<p>Apakah saat ini ada intruksi dari pemerintah untuk selalu menggunakan aplikasi SIAGA? Atau sudah vakum?</p>	D1	REC/D1/LE-03	<p>“itu masih dipantau terus ya sama petro. Misalkan damai, ada 44 kios. Jadi setiap bulan itu dikirim evaluasinya, kios yang sudah menggunakan siaga. Misalkan damai 44 kios yang menggunakan, ada 45. Ternyata benar ada satu kios yang belum. Jadi ya cuma sebatas itu.</p> <p>Cuman untuk mendetek apakah siaga sudah digunakan kios apa belum, jadi kalau sekali kios sudah menggunakan sekali aplikasi siaga dalam setahun istilahnya sudah terdeteksi”.</p>	<p>Informan mengatakan bahwa saat ini petrokimia masih memantau penggunaan aplikasi SIAGA.</p> <p>Evaluasi petrokimia yaitu kios hanya memakainya satu kali, hal itu dilakukan agar kios terdeteksi bahwa kios sudah memakai aplikasi SIAGA.</p>
--	----	--------------	---	--

	D2	REC/D2/DE-03	“ Masih wajib juga sebenarnya dari pusat untuk memakai siaga. wajib sebenarnya untuk kiosnya, karna nanti akan ngelink ke kartu tani itu, jadi ya harus aktif”.	Informan menjelaskan bahwa menggunakan aplikasi SIAGA wajib.
Sejauh mana Distributor bertanggungjawab terkait penggunaan aplikasi SIAGA?	D1	REC/D1/LE-04	“Petro memberikan tanggungjawab ke distributor Cuma sebatas sosialisasi. Kalau wajib ya wajib tapi kan gak ada hukuman ke pengecer. Wajibnya sampai mana? Wajibnya Cuma sampai entry. Kalau wajibnya sampai pelaporan mungkin semua kios bisa. Istilahnya ada greget untuk ooh ya saya harus makai siaga”	Distributor bertanggungjawab hanya sebatas sosialisasi. Distributor tidak memberikan hukuman pada pengecer yang <i>order</i> tidak melalui aplikasi SIAGA. Kewajiban menggunakan aplikasi SIAGA hanya saat pemesanan.

	D2	REC/D2/DE-04	<p>“Sebenarnya di siaga itu sama petro juga di presensi trus, di upgrade terus. tapi disitu satu kali menggunakan siaga itu dianggap sudah selesai, gugur kewajibannya. Sebenarnya distributor juga gak pernah nyuruh-nyuruh memakai siaga, pokonya nama yang belum tercantum siaga yauda ayo pake siaga, yang aktif sehari-hari itu nggak pernah ya. Gak pernah dilakukan ya cuma satu dua kali saja.”</p> <p>“Sementara mungkin masih kayak uji coba, sebenarnya ada rewardnya untuk distributor kalo aktif kios</p>	<p>Informan menjelaskan bahwa di petrokimia ada presensi terkait penggunaan aplikasi SIAGA.</p> <p>Pengecer sekali menggunakan aplikasi SIAGA sudah gugur kewajibannya.</p> <p>Informan mengatakan bahwa tidak menyuruh menggunakan aplikasi SIAGA jika nama pengecer tidak tercantum di evaluasi petrokimia.</p> <p>Informan mengatakan bahwa aplikasi SIAGA masih seperti uji coba, petrokimia memberi reward untuk distributor yang kios binaannya aktif menggunakan aplikasi SIAGA.</p> <p>Pusat tidak terlalu mengawasi terkait penggunaan aplikasi SIAGA, jadi hal tersebut merupakan bukan hal yang</p>
--	----	--------------	---	--

			binaanyamemakai aplikasi siaga. Mungkin pusat juga tidak terlalu mengawasiya jadi suatu hal yang gk terlalu penting”.	penting bagi distributor.
Apa tindakan distributor terkait pengecer yang order tidak menggunakan aplikasi SIAGA?	D1	REC/D1/LE-05	<p>“kalau distributor sudah mengingatkan baru mereka pakek, kalau distributor gak mengingatkan ya tetepajaby WA gituaja atau telpongituaja”</p> <p>“Yang menjalankan itu masih tetap di backup distributor.</p> <p>Jadi murni pyur kios menjalankan itu belum. Belum bisa jalan sesuai yang diinginkan, sesuai yang</p>	<p>Menurut informan ketika distributor mengingatakn pengecer baru menggunakan aplikasi SIAGA.</p> <p>Distributor tetap <i>Backup</i> pemesanan pengecer</p> <p>penggunaan aplikasi SIAGA pengecer.</p> <p>Informan mengatakan bahwa kios belum sepenuhnya menggunakan aplikasi SIAGA.</p>

			<p>diharapkan”.</p> <p>“tidak ada hukuman kepada kios bila kios order tidak menggunakan SIAGA ya, pupuk juga tetap dikirim walaupun kios order bytelpon atau wa”</p>	<p>Tidak ada hukuman kepada kios yang order manual, pupuk tetap dikirim.</p>
	D2	REC/D2/DE-05	<p>“Evaluasinya dari pusat ya cuma yang belum memakai siaga. Gituaja. Walaupun satu kali transaksi kalau namanya sudah hilang dari daftar yg tidak memakai siaga ya sudah selesai. Gugur kewajibannya”.</p>	<p>Distributor mengingatkan pengecer untuk memakai aplikasi SIAGA untuk nama kios yang belum menggunakan SIAGA agar gugur kewajibannya dari daftar evaluasi petrokimia.</p>
	D1	REC/D1/LE-06	<p>“nggak, jadi gini lo ini kan fair fair ran aja ya, sekarang</p>	<p>Informan secara teknis tidak suka memakai aplikasi SIAGA karena harus</p>

<p>Dilihat dari kaca mata Distributor, sebenarnya secara teknis distributor lebih suka pengecer order lewat aplikasi SIAGA atau manual? Mengapa?</p>			<p>gini order lewat WA, enak. Tapi kalau siaga kita mau buka aplikasi siaga buanyak sekali orderan haduuuh buka satu per satu. Lebih apa ya.. kurang simple. Tetepenakan lewat telpon atau WA, belum nanti kirim misalkan ordernya 20, hari ini kita kirim sepuluh, sepuluh masih enak ya, kita kirim 5 dulu besok sudah lupa. Ini orderan ke berapa. Tapi kalau lewat WA kan riwayat chatnya kan ada. Order 20 saya kirim 5 kan udah selesai”</p>	<p>buka satu per satu kios yang <i>order</i>. Aplikasi SIAGA tidak <i>simple</i> seperti <i>whatsapp</i> yang memiliki riwayat <i>chatting</i>.</p>
	D2	REC/D2/DE-06	<p>“Sebenarnya seneng juga memakai siaga karena untuk kebutuhannya distributor itu</p>	<p>Informan mengatakan bahwa untuk saat ini aplikasi SIAGA tidak terlalu penting bagi distributor.</p>

			<p>siaga kalau benar-benar dijalankan berguna, bermanfaat cuman ya untuk saat ini untuk distributor tidak terlalu penting. Mungkin kalau nanti ngelink ke kartu tani nanti mau gak mau ya harus memakai siaga”.</p>	
<p>Apakah aplikasi SIAGA membantu (berkontribusi) terhadap penjualan pupuk bersubsidi?</p>	D1	REC/D1/LE-07	<p>“nggak ada, ini menurut saya pribadi lhoyaa. Nggak ada. Nggakcepat. Cepet pakai WA atau telpon ‘mbak kirim ini sekarang’ udah selesai. buka siaga belum masuk pakai RT apa kiosnya apa kan ada passwordnya kan ada username juga”</p>	<p>Informan menyatakan bahwa aplikasi SIAGA tidak berkontribusi dalam penjualan pupuk bersubsidi</p>

	D2	REC/D2/DE-07	“Kalau kontribusinya dalam penjualan ada nggak ya...”.	Distributor mengatakan kalimat kebingungan.
Apa saja bukti bentuk aplikasi SIAGA berkontribusi terhadap penjualan pupuk bersubsidi?	D1	REC/D1/LE-08	-	-
	D2	REC/D2/DE-08	“kalau manfaatnya untuk pencatatan adminitrasi sebenarnya. Alokasinya sama stoknya itu ”	Informan mengatakan manfaat aplikasi untuk pencatatan alokasi dan stok pupuk.
Menurut distributor kekurangan dari aplikasi SIAGA?	D1	REC/D1/LE-09	“menurut saya gak bisa simple . Kalau mau order by siaga dulu, nanti distributor menerima order itu, kalau sudah bayar baru barangnya dikirim, nah setelah dikirim kios konfirmasi barang telah diterima, lah itu kan kios kerjanya kan gakgituaja . Kerjanya kan juga banyak	Menurut distributor aplikasi SIAGA tidak simple karena tidak satu kali jalan. Kios harus membuat laporan pupuk. Informan menyatakan bahwa agar satu kali jalan aplikasi SIAGA harus mengemas fitur pengiriman dan pelaporan dalam sebuah aplikasi.

			<p>belum nanti bikin laporan. Gak simpel. Gak sekali jalangitulo programnya.</p> <p>Misalkan ada aplikasi by order, pengiriman, laporan kalau dikemas dalam satu aplikasi itu kan bisa jalan, tapi ini kan beda.”</p>	
	D2	REC/D2/DE-09	<p>“Karna error itu jadi satunya selalu ganti ganti”.</p>	<p>Kekurangan aplikasi SIAGA yaitu <i>error</i> sehingga satuan berat pupuk di dalam aplikasi SIAGA jadi berubah-ubah.</p>
<p>Apa saran anda untuk aplikasi SIAGA?</p>	D1	REC/D1/LE-10	<p>“ya lebih baik ngak usah ada siaga lah mbak. Soalnya kan pelaporan juga sudah pakai WCM, aplikasi dari petrokimia juga. Jadi itu sistem pelaporan kita setiap bulannya</p>	<p>Distributor memiliki saran bahwa tidak perlu menggunakan aplikasi SIAGA, untuk pelaporan ke petrokimia sudah aplikasi WCM</p>

			laporan ke petro ya pakai itu”.	
	D2	REC/D2/DE-10	“Perbaikan untuk siaga programnya kadang koneksinya lemot, dan kadang satuannya itu berubah-ubah ”.	Saran untuk aplikasi SIAGA perbaikan program agar tidak lama <i>connecting</i> ketika digunakan.

V. Dokumen

Kepada Yth.
Direktur Utama PT Petrokimia Gresik
di Gresik

FORM PERMENDAG 1

Kabupaten / Kota : Blitar

DAFTAR PENGECEK PUPUK BERSUBSIDI
TAHUN 2020

NO.	KECAMATAN	NO	NAMA PENGECEK	PENANGGUNG JAWAB	ALAMAT	NO. TELP
1	Kademangan	1	Barokah	Rokhimin	Dsn. Plosorejo RT.01 RW.06 Ds. Plosorejo Kec. Kademangan	081336394620
		2	Hindun	Edy Iswanto	Jln. Jend. Sudirman no. 139 RT.05 RW.03 Ds. Rejowinangun Kec. Kademangan	085815735033
		3	Istana Tani	Supriono	Dsn. Krajan RT.02 RW.02 Ds. Sumberjo Kec. Kademangan	085851492388
		4	Jaya	Jacky Tri Prahara Sakti	Jl. Trisula No.58 RT. 03 RW.03 Ds. Kademangan Kec. Kademangan	08156859894
		5	Jaya Tani	Sugiyanti	Dsn. Darungan RT.01 RW.03 Ds. Darungan Kec. Kademangan	085745533250
		6	Megaria	Siti Intiyah	Dsn. Gogourung RT.01 RW.05 Ds. Dawuhan Kec. Kademangan	083145883265
		7	Sumber Pangan	Sukarno	Jl. Trisula RT.04 RW.05 Kel. Kademangan Kec. Kademangan	081280318131
2	Kanigoro	8	Aji Tani	Suyatno	Dsn. Tlogo III RT.02 RW.03 Ds. Tlogo Kec. Kanigoro	081334879300
		9	Berkah Tani I	Sofie Tohariningsih	Jl. Manukwari RT.03 RW.05 Kel. Satriyan Kec. Kanigoro	085853545813
		10	Berkah Tani II	M. Asrorudin	Dsn. Serut RT.03 RW.09 Ds. Gogodeso Kec. Kanigoro	085748578698
		11	Jaya Tani	Moh. Chamim Al Mustofa	Jl. Sawentar RT.04 RW.02 Ds. Sawentar Kec. Kanigoro	085816360685
		12	Makmur	M. Arif Fakhrudy	Dsn. Kuningan RT. 03 RW 03 Kuningan Kec. Kanigoro	081234870386
		13	Rukun Tani	Ninik Sumartiningsih	Tlogo III RT.01 RW.03 Ds. Tlogo Kec. Kanigoro	08125278286
3	Panggungrejo	14	Berkah Tani	Aminatul Masrurroh	Dsn. Margomulyo RT.01 RW.03 Ds. Margomulyo Kec. Panggungrejo	081233959709
		15	Berkah Tanjung	Suwanto	Dsn. Sumbersoko RT.04 RW.01 Ds. Sumberegung Kec. Panggungrejo	081333404995
		16	Bintang Masa	Sani	Dsn. Balerejo II RT.01 RW.02 Ds. Balerejo Kec. Panggungrejo	081252075281
		17	Citra Tani	Iskak	RT.02 RW.01 Ds. Serang Kec. Panggungrejo	081331025199
		18	Fadilah	Sudirham	Dsn. Sumbersih RT.02 RW.02 Ds. Sumbersih Kec. Panggungrejo	082330553191
		19	Krido Utomo	Subrianto	RT.03 RW.02 Ds. Kalitengah Kec. Panggungrejo	085755944438
		20	Mirip Mulyo	Nur Arifin	Dsn. Panggungrejo RT.03 RW.04 Kel. Panggungrejo Kec. Panggungrejo	085853512789
		21	Mulya Tani	Mujito	Dsn. Kaligambang RT.02 RW.01 Ds. Panggungrejo Kec. Panggungrejo	081334399950
		22	Suka Maju	Wahono	Dsn. Panggungasri RT.02 RW.01 Ds. Panggungasri Kec. Panggungrejo	081230952489
		23	Tani Rukun	Tumper	Dsn. Jeding RT.01 RW.04 Ds. Kaligambir Kec. Panggungrejo	082153750486
		24	Urip Tani	Mujianto	Dsn. Bumiayu RT.04 RW.01 Ds. Bumiayu Kec. Panggungrejo	085259498472

NO.	KECAMATAN	NO	NAMA PENGECER	PENANGGUNG JAWAB	ALAMAT	NO. TELP
4	Srengat	25	Anugerah Tani	Budianto	Lk. Kendaldoyong RT.05 RW.01 Kel. Togogan Kec. Srengat	08123369903
		26	Gajah Mada	Maryono	Dsn. Karanggayam III RT.04 RW.07 Ds. Karanggayam Kec. Srengat	085735617561
		27	Karisma Jaya	Ma'ruf Yuhani	Lingk. Togogan RT.03 RW.01 Kel. Togogan Kec. Srengat	085234299322
		28	Mitra Tani	Samsul Idham Kholid	Jl. Raya RT.02 RW.03 Kel. Dandong Kec. Srengat	081259215179
		29	Sinar Makmur	Kartika Hartatik	Jl. Raya Kauman RT.01 RW.01 Kel. Kauman Kec. Srengat	085234835610
		30	Wahana Tani	Cahyono	Dsn. Biluk RT.02 RW.02 Ds. Ngaglik Kec. Srengat	085101728765
5	Talun	31	Anugerah Tani	Khoirudin	Dsn. Bendil Putih RT.03 RW.02 Kel. Tumpang Kec. Talun	085648357939
		32	Fajar Mulia	Inderati Mumpuni	Dsn. Bakulan RT.05 RW.02 Ds. Bendosewu Kec. Talun	08170500353
		33	Guna Tani I	Agus Rifa'i	Dsn. Duren RT.04 RW.02 Ds. Duren Kec. Talun	085749377268
		34	Guna Tani II	Waloyo	Lk. Jati RT.02 RW.04 Ds. Kamulan Kec. Talun	081334442133
		35	Jaya Makmur	Yuli Puji Astutik	Ds. Tumpang RT. 02 RW.06 Tumpang Kec. Talun	085649345558
		36	Kawan Tani	Endang Nikmaturohmah	Jl. Ki Hajar Dewantoro RT.01 RW.02 Kel. Kaweron Kec. Talun	085649122508
		37	Mitra Tani	Setyo Budiawan	Dsn. Tugurejo RT.01 RW.01 Ds. Sragi Kec. Talun	08563632299
		38	Mulya Makmur	Jimi Hartawan	Lk. Glagah Ombo RT.01 RW.06 Kel. Kamulan Kec. Talun	081235253408
		39	Mulyo Tani	Wawan Siswanto	Dsn. Tegalrejo RT.03 RW.05 Ds. Kendalrejo Kec. Talun	085851323264
		40	Pandowo Tani	Joko Santosa	Rt.04 RW.01 Kel. Pasirharjo Kec. Talun	081333801349
		41	Pojok	Supriyanto	Dsn. Kembangarum RT.01 RW.03 Ds. Wonorejo Kec. Talun	085859076334
		42	Sinar Jaya	Sri Endang Robaqiah	Dsn. Duren RT.04 RW.02 Ds. Duren Kec. Talun	085755607437
		43	Sumber Rejeki	Supartinah	Dsn. Bendorejo RT.02 RW.01 Ds. Bendosewu Kec. Talun	085755244228
		44	Sumber Tani	Aris As'ari	Lk. Dander RT.04 RW.05 Kel. Talun Kec. Talun	085784457810

Tembusan

1. Kepala Dinas Perindag Propinsi Jawa Timur
2. Kepala Dinas Pertanian Propinsi Jawa Timur
3. Kepala Dinas Perindag Kabupaten Blitar
4. Kepala Dinas Pertanian Kabupaten Blitar
5. Komisi Pengawas Pupuk dan Peptisida Kabupaten Blitar

Blitar, 03 Januari 2020
Distributor CV. DAMAI INDAH LESTARI
Kabupaten Blitar



**DAFTAR PENGECER PUPUK BERSUBSIDI
TAHUN 2020**

Kabupaten/Kota : Blitar

NO	KECAMATAN	NO	NAMA PENGECER	PENANGGUNG JAWAB	ALAMAT
1	Doko	1	Agro Mandiri Tk	Anang Supriyanto	Ds. Plumbangan RT. 01 RW. 03
		2	Berkah Tk	Slamet	Ds. Doko RT. 01 RW. 03
		3	Kiprah Tk	Sutianik	Ds. Resapombo RT. 05 RW. 03 Ds. Resapombo
		4	Taruna Tani Tk	Setyo Prayitno	Jln. Sersan Pramu Ds. Suru
2	Garum	1	Aman Abadi Tk	Suliat	Ds. Slorok RT. 02 RW. 01
		2	Bagelen Jaya UD	Agus Supriyanto	Jl. Raya Sawahan No. 47 Pojok Garum
		3	Sinar Tani Tk	Asrul Asahari	Ds. Tingal RT. 02 RW. 01
		4	Sumber Tani Tk	Miftakul Janah	Kel. Tawangsari RT. 02 RW. 07
		5	Utama Tani Tk	Sunardi	Lk. Combong RT. 03 RW. 01
		6	Widuri Tk	Masruri	Lk. Bence II RT. 02 RW. 02
3	Nglegok	1	Bina Tani Tk	Rijadi	Ds. Penataran RT. 03 RW. 06
		2	Langgeng Makmur Tk	Joko Sutrisno	Ds. Modangan RT. 02 RW. 01
		3	Rukun Tani Abadi UD	Purwanto	Dsn. Karanganom RT. 04 RW. 07 Ke. Nglegok
		4	Sembilan Jaya Tani Tk	Sri Minarsih	Ds. Jiwut RT. 02 RW. 01
		5	Sinar Tani Tk	Nanda Dwi Prabowo	Dsn. Pesantren RT. 02 RW. 04
		6	Tani Makmur Tk	Kasminanto	Dsn. Ngentak Ds. Dayu
		7	Tani Subur Tk	Suwandi	Ds. Kedawung RT. 02 RW. 06
4	Ponggok	1	Agro Mandiri Tk	Sutrisno	Ds. Ponggok RT. 09 RW. 02
		2	Nata Tani Tk	Agus Hari Subagyo	Ds. Dadaplangu RT. 02 RW. 04
		3	Puspa Nugraha Tk	Sugito	Ds. Pojok RT. 01 RW. 01
		4	Sahabat Tani UD	Choirul Sholeh	Ds. Gembongan RT. 03 RW. 01
		5	Sidorejo Tk	Irhamaji	Ds. Sidorejo RT. 01 RW. 02

C. Kuesioner

P1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 UNIVERSITAS JEMBER
 FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

PANDUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Inderati Mumpuni
 Jabatan : Pengecer kios resmi Fajar Mulia
 Tanggal : 23 Desember 2020
 Tempat : Kios Fajar Mulia
 Judul Penelitian : Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Pengecer

1. Apa yang anda ketahui tentang aplikasi SIAGA?

Aplikasi pemesanan pupuk, stok, dan pengaturan

2. Apa ada pelatihan sebelum diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

Ada

- a. Apa bentuk pelatihan yang diberikan oleh Distributor?

Sosialisasi cara penggunaan aplikasi

- b. Berapa kali diadakannya pelatihan tentang aplikasi SIAGA oleh Distributor?

Dua kali

3. Apakah anda memiliki pengalaman yang mengecewakan terhadap aplikasi SIAGA sehingga kurang minat menggunakannya?

Tidak ada, cuma tingkat pengetahuan sebagai orang tua untuk memahami IT kurang



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
Jember 68121

a. (Jawaban Ya) Pengalaman kecewa seperti apa yang membuat anda kurang minat menggunakan aplikasi SIAGA?

.....

b. (Jawaban Tidak) Apa yang membuat anda tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA?

ribet. biasanya langsung WA.

.....

4. Bagaimana respon Distributor ketika Pengecer memesan pupuk melalui aplikasi SIAGA?

Langsung di konfirmasi

.....

5. Apakah aplikasi SIAGA memberikan pengaruh terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

Tidak ada.

.....

a. (Jawaban Ya) Pengaruh seperti apa yang diberikan ketika diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

.....

6. Bagaimana penilaian anda tentang aplikasi SIAGA?

Sebenarnya jika dipakai lebih terkontrol.

.....

7. Apa saran Pengecer untuk aplikasi SIAGA?

Harapannya kalau sudah memakai aplikasi tidak usah membuat laporan secara manual.

.....

P2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

PANDUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Bu Endang Nikmaturohmah
 Jabatan : Pengecer
 Tanggal : 25 Desember 2020
 Tempat : Kios Kawan Tani.
 Judul Penelitian : Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Pengecer

1. Apa yang anda ketahui tentang aplikasi SIAGA?

aplikasi pupuk

2. Apa ada pelatihan sebelum diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

Ya, ada

a. Apa bentuk pelatihan yang diberikan oleh Distributor?

Diajari cara menggunakan

b. Berapa kali diadakannya pelatihan tentang aplikasi SIAGA oleh Distributor?

Berulang kali

3. Apakah anda memiliki pengalaman yang mengecewakan terhadap aplikasi SIAGA sehingga kurang minat menggunakannya?

Ya



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto

☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482

Jember 68121

a. (Jawaban Ya) Pengalaman kecewa seperti apa yang membuat anda kurang minat menggunakan aplikasi SIAGA?

Sulit, kadang bisa kadang enggak.

kadang pemesanan masuk kadang enggak

b. (Jawaban Tidak) Apa yang membuat anda tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA?

-

4. Bagaimana respon Distributor ketika Pengecer memesan pupuk melalui aplikasi SIAGA?

Cepat lewat langsung

5. Apakah aplikasi SIAGA memberikan pengaruh terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

Tidak

a. (Jawaban Ya) Pengaruh seperti apa yang diberikan ketika diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

6. Bagaimana penilaian anda tentang aplikasi SIAGA?

mudah memakai manual

7. Apa saran Pengecer untuk aplikasi SIAGA?

Lebih mudah manual

P3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

PANDUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : Supri Yanto
 Jabatan : Pemilik kios "POJOK"
 Tanggal : 1-12-2020
 Tempat : WONOREJO
 Judul Penelitian : Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA (Sistem Informasi Niaga) di Kalangan Pengecer Pupuk Mitra PT. Petrokimia (Persero)

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Pengecer

1. Apa yang anda ketahui tentang aplikasi SIAGA?

Aplikasi untuk order pupuk ke distributor

2. Apa ada pelatihan sebelum diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

Ya

- a. Apa bentuk pelatihan yang diberikan oleh Distributor?

sosialisasi cara penggunaan aplikasi SIAGA

- b. Berapa kali diadakannya pelatihan tentang aplikasi SIAGA oleh Distributor?

satu kali

3. Apakah anda memiliki pengalaman yang mengecewakan terhadap aplikasi SIAGA sehingga kurang minatnya menggunakannya?

Tidak ada



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto

☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482

Jember 68121

a. (Jawaban Ya) Pengalaman kecewa seperti apa yang membuat anda kurang minat menggunakan aplikasi SIAGA?

.....

b. (Jawaban Tidak) Apa yang membuat anda tidak minat menggunakan aplikasi SIAGA?

Ribet.....

4. Bagaimana respon Distributor ketika Pengecer memesan pupuk melalui aplikasi SIAGA?

Sama dengan manual.....

5. Apakah aplikasi SIAGA memberikan pengaruh terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

Tidak.....

a. (Jawaban Ya) Pengaruh seperti apa yang diberikan ketika diimplementasikannya aplikasi SIAGA?

.....

6. Bagaimana penilaian anda tentang aplikasi SIAGA?

Sama saja sama manual cuma kalau pakai aplikasi lebih Ribet

7. Apa saran Pengecer untuk aplikasi SIAGA?

Tidak usah pakai Aplikasi Siaga, Ribet kita orang sibuk.

D1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

PANDUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : LELY PUSPITASARI
 Jabatan : ASISTEN MANAGER PEMASARAN
 Tanggal : 28 DESEMBER 2020
 Tempat : CV. DAMAI INDAH LESTARI
 Judul Penelitian : Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA di Kalangan Pengecer Mitra PT. Petrokimia (Persero)

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Distributor

1. Apa saja aplikasi yang diberikan Pupuk Indonesia kepada Distributor?

SIAGA, WCM

- a. Apa tujuan Pupuk Indonesia merilis aplikasi SIAGA?

SEGALA BENTUK PEMESANAN, PENGIRIMAN, PENYALURAN
 BISA DILIHAT DARI PUSAT

- b. Bagaimana alur penggunaan aplikasi SIAGA?

KIOS KETIKA AKAN ORDER HARUS LEWAT SIAGA, ORDER DULU
 LEWAT SIAGA, LALU DISTRIBUTOR MERESPON, KEMUDIAN
 DIKIRIM KE KIOS, KETIKA PUPUK SAMPAI KIOS, PENGECEK
 HARUS KONFIRMASI LEWAT SIAGA

2. Berapa jumlah Pengecer yang Anda bina?

45 KIOS (5 KECAMATAN)

KADEMAHEAN, KAMIGORO, PAHEGUNG BEJO, SRENGAT, TALUM

- a. Berapa rata-rata jumlah Pengecer yang menggunakan aplikasi SIAGA?

HANYA 16 KIOS DARI 45 KIOS



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER**

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto

☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
Jember 68121

3. Apakah Distributor memberikan pelatihan kepada Pengecer tentang aplikasi SIAGA?
DISTRIBUTOR DIBERI PELATIHAN OLEH PETROKIRMA, KEMUDIPIAN
DISTRIBUTOR MEMBERIKAN PELATIHAN PADA KIOS.

(Jawaban Ya)

- a. Apa bentuk pelatihan yang diberikan Distributor kepada Pengecer?

ARAHAN CARA MENGGUNAKAN SIAGA.

- b. Berapa kali Distributor memberikan pelatihan kepada Pengecer?

SAAT AWAL DIBERLAKUKAN DAN KETIKA KIOS KEBERHEUHAN
DALAM MENGGUNAKAN SIAGA.

4. Apakah masih ada Intruksi dari Pemerintah untuk selalu menggunakan aplikasi SIAGA
atau sudah vakum?

PETRO MASIH MEMANTAU PENGGUNAAN SIAGA, TETAPI
TIDAK ADA HUKUMANN, DAN PUPUK TETAP PIKIPIM
MESKIPUN KIOS ORDER SECARA MANUAL

5. Apa saja tanggungjawab Distributor tentang penggunaan aplikasi SIAGA?

MENINGATKAN, SEBATAS SOSIALISASI.

6. Apa tindakan Distributor terkait Pengcer yang melakukan order tidak menggunakan
aplikasi SIAGA?

PERTAMA MENINGATKAN, KALAU KIOS TETAP ORDER MANUAL
PEMESAHAN LEWA SIAGA AKAN DI BACK UP OLEH DISTRIBUTOR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto

☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482

Jember 68121

7. Menurut Distributor, sebenarnya secara teknis lebih suka Pengecer order menggunakan aplikasi SIAGA atau manual? Mengapa?

MANUAL. LEBIH CEPAT LEWAT WA ATAU TELFON.

8. Apakah aplikasi SIAGA memberikan dampak/kontribusi terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

TIDAK

- a. (Jawaban Ya) Apa saja bentuk aplikasi SIAGA membantu terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

- b. (Jawaban Tidak) Menurut Distributor kekurangan aplikasi SIAGA?

- TIDAK BISA CEPAT, TERLALU BANYAK KONFIRMASI TERKAIT PENGIRIMAN DAN PEMESANAN PUPUK
 - HARUS BUKA SATU PERSATU KIOS YANG PESAN PUPUK
 - TIDAK ADA RIWAYAT PENGIRIMAN PUPUK
 - LAPORAN KIOS KE DISTRIBUTOR MASIH MANUAL

9. Apa saran Distributor untuk aplikasi SIAGA?

- TIDAK USAH MEMAKAI SIAGA.
 - KERJA 2 KALI, FITURNYA TIDAK KOMPLEKS.

D2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

PANDUAN WAWANCARA

Identitas Informan

Nama : DEFI SARI PRATINI
 Jabatan : ADMIN DISTRIBUTOR
 Tanggal : 28 DESEMBER 2020
 Tempat : PURWAD JATIM
 Judul Penelitian : Studi Kualitatif Terhadap Faktor-Faktor yang Menyebabkan Kurangnya Minat Penggunaan Aplikasi SIAGA di Kalangan Pengecer Mitra PT. Petrokimia (Persero)

Daftar Pertanyaan Wawancara untuk Distributor

1. Apa saja aplikasi yang diberikan Pupuk Indonesia kepada Distributor?

WCM, SIAGA, PHONSKAMAN

a. Apa tujuan Pupuk Indonesia merilis aplikasi SIAGA?

- UNTUK MELAKUKAN PENEBUHAN PUPUK DAN MENGETAHUI /
 MENEGONTROL ALIR PENYALURAN PUPUK KE MANTINYA
 AKAN MELINKA PADA PARTU TANI

b. Bagaimana alur penggunaan aplikasi SIAGA?

- PENGECEK / NIKI ORDER PUPUK PADA APLIKASI SIAGA
 - DISTRIBUTOR MENYACC PEMINTAAN ORDER DISESUAIKAN DE
 JUMIAH ALDASI DAN ROHA
 - PENGECEK MELAKUKAN PEMBAYARAN
 - DISTRIBUTOR MENYIRIM PUPUK DAN DITERIMA OLEH PENGECEK
 - BARANG DILIRIM DAN MENJADI STOK PENGECEK

2. Berapa jumlah Pengecer yang Anda bina?

22 (DUA PULUH DUA) PENGECEK

a. Berapa rata-rata jumlah Pengecer yang menggunakan aplikasi SIAGA?

SEMUA MENEBUNAKAN (22)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

3. Apakah Distributor memberikan pelatihan kepada Pengecer tentang aplikasi SIAGA?

YA

(Jawaban Ya)

a. Apa bentuk pelatihan yang diberikan Distributor kepada Pengecer?

PERTEMUAN, BIMBINGAN DAN PRAKTEK LANGSUNG

b. Berapa kali Distributor memberikan pelatihan kepada Pengecer?

3 (TIGA) KALI PERTEMUAN

4. Apakah masih ada Intruksi dari Pemerintah untuk selalu menggunakan aplikasi SIAGA atau sudah vakum?

TIDAK

5. Apa saja tanggungjawab Distributor tentang penggunaan aplikasi SIAGA?

WAJIB

6. Apa tindakan Distributor terkait Pengcer yang melakukan order tidak menggunakan aplikasi SIAGA?

SEMENTARA HANYA HIMBAUAN DAN MENEGATKAN UNTUK MELAKUKAN ORDER DENGAN SIAGA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
 Jl. Kalimantan 37 Kampus Tegal Boto
 ☎ (0331) 335462 – 330482 – 322808 – 322809 Fax. (0331) 330482
 Jember 68121

7. Menurut Distributor, sebenarnya secara teknis lebih suka Pengecer order menggunakan aplikasi SIAGA atau manual? Mengapa?

*DE SIAGA, KARENA SECARA OTOMATIS AKAN MENENTUKAN /
 MENENTUKAN STOK PUPUK YA ADA DI PENGEKER*

8. Apakah aplikasi SIAGA memberikan dampak/kontribusi terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

*- TERKAIT PENJUALAN TIDAK BERPENGARUH
 - TAPI TERKAIT ADMIN DAN PELAPORAN APLIKASI JSB
 SANGAT MEMBANTU*

- a. (Jawaban Ya) Apa saja bentuk aplikasi SIAGA membantu terhadap penjualan pupuk bersubsidi?

-

- b. (Jawaban Tidak) Menurut Distributor kekurangan aplikasi SIAGA?

- SERING ERROR KARENA PENGELOMPOKAN SELURUH INDONESIA

9. Apa saran Distributor untuk aplikasi SIAGA?

*- SERVER NYA LEBIH BAIK 4/ MEMINIMALISIR ERROR
 PADA APLIKASI*

