

# Pengaruh Penggunaan Teknologi dan Penerapan *e-Procurement* terhadap Kinerja *Procurement*

Viany Utami Tjhin

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Nusantara, Jakarta, Indonesia

Diterima 10 Mei 2016

Disetujui 18 Juni 2016

**Abstract**—This research aimed to determine the impact of the use of e-procurement technology and the use of e-procurement technology on the procurement performance at PT. VivaStor Techno Logica. The method used in this research consisted of three phases. The first stage is the study of literature that aims to deepen the knowledge about the topic of e-procurement and electronic procurement system (SPSE) on the Electronic Procurement Service (LPSE Ministry of Finance). The second stage was distributing questionnaires, which aims to obtain primary data from companies. The last step was observe the e-procurement business processes that are running on the website LPSE. The samples in this study using purposive sampling technique (judgment sampling). Questionnaires were distributed to users of e-procurement PT. VivaStor Techno Logica, then distributed questionnaires to 30 respondents. The results showed that the usage of e-procurement technology gives effect to the procurement practice at VivaStor Techno Logica; e-procurement technology usage has influences on procurement performance at PT. VivaStor Techno Logica; and procurement practices gives effect to procurement performance at PT. VivaStor Techno Logica.

**Index Terms**— procurement practice, e-procurement technology usage, , procurement performance

## I. Pendahuluan

Dalam penyelenggaraan pelayanan publik, pengadaan barang dan jasa di instansi pemerintah merupakan salah satu kegiatan yang dilakukan pemerintah. Pemerintah memberikan kesempatan kepada masyarakat yang memiliki badan usaha untuk dapat berkesempatan mengikuti kegiatan pengadaan barang dan jasa yang diadakan oleh

pemerintah sesuai dengan jenis badan usaha yang dimilikinya. Pemerintah dalam hal ini bisa disebut sebagai pelanggan yang membutuhkan barang dan jasa dari pihak penyedia barang dan jasa yang kita sebut sebagai pemasok (*supplier*).

Sebagai pelanggan, pemerintah membutuhkan suatu barang dan jasa dengan memperhatikan beberapa atribut utama, seperti harga yang kompetitif, barang yang berkualitas tinggi, pelayanan yang bagus, garansi atau layanan purna jual yang baik, reputasi perusahaan yang bagus, bahkan kondisi keuangan perusahaan juga perlu diketahui.

Pada awalnya, pengadaan barang atau jasa bagi pemerintah dilakukan secara konvensional. Penyebaran informasi akan kebutuhan barang dan jasa terbatas hanya melalui pihak-pihak tertentu seperti referensi atau penyedia barang dan jasa yang sebelumnya sudah pernah mengikuti kegiatan tersebut. Kelemahan pada sistem konvensional ini adalah sulitnya menemukan pihak penyedia barang dan jasa sehingga proses pengambilan keputusan pemenang membutuhkan waktu yang lama.

Selain itu penyebaran informasi terbatas menyebabkan proses pengadaan terkesan lebih tertutup, sehingga rentan akan berbagai praktek kecurangan seperti, adanya peluang menang besar bagi pemain-pemain lama karena mereka sudah mengerti bagaimana cara kerja dalam proses pengadaan barang dan jasa, terjadinya suap, kolusi dan nepotisme. Adanya berbagai macam permasalahan dalam sistem konvensional ini akan berdampak pada rendahnya pelayanan publik pada instansi pemerintahan.

Salah satu upaya pemerintah untuk menciptakan transparansi publik adalah dengan

Inpres nomor 3 tahun 2003 tentang kebijakan dan strategi nasional pengembangan *e-Government* khususnya Sistem Pengadaan Secara Elektronik (SPSE). Pengembangan SPSE merupakan upaya pengembangan penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik dalam rangka meningkatkan kualitas layanan publik secara efektif dan efisien.

Selain permasalahan rendahnya layanan publik pada instansi pemerintahan, kegiatan pengadaan barang atau jasa pada sektor publik masih mempunyai banyak masalah baik itu prosedur maupun hasilnya. Prinsip dasar pengadaan barang dan jasa yang sesuai dengan pedoman pelaksanaan pengadaan barang atau jasa pemerintah tahun 2013 yaitu efisien, efektif, terbuka dan bersaing, transparan, adil, dan akuntabel, masih menyisakan berbagai kasus korupsi yang banyak ditemukan.

Namun demikian, pemberantasan korupsi tentu saja tidak hanya dilakukan dengan menginstal sistem komputer, melainkan juga harus dipersiapkan berbagai hal yang dapat memastikan sistem tersebut berjalan dengan baik, termasuk diantaranya adalah sistem pengelolaan sumber daya manusia, regulasi dan penataan kelembagaan. Untuk mencapai perbaikan sistem secara efektif, maka diperlukan pengembangan sistem integritas yang dapat di implementasikan di seluruh daerah di Indonesia.

Sebagai salah satu pengguna sistem *e-Procurement*, PT. VivaStor Techno Logica sebagai penyedia barang dan jasa dapat merasakan keuntungan *e-Procurement* yaitu penghematan uang, waktu, dan beban kerja tambahan yang normalnya berhubungan dengan pekerjaan yang bersifat administratif, proses unggah yang tidak memakan waktu terlalu lama sehingga tidak perlu repot untuk mendatangi tiap-tiap Lembaga Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) untuk mengunggah dokumen penawaran (Gambar 1).

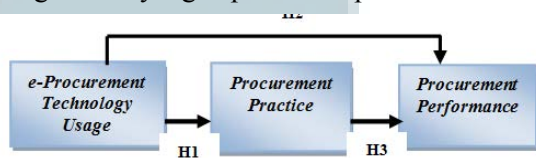


Gambar 1. Situs Web LPSE

Dengan adanya latar belakang di atas, penulis tertarik untuk meneliti “Analisis Pengaruh Penggunaan Teknologi *e-Procurement* dan Penerapan Pengadaan Terhadap Kinerja Pengadaan, Studi Kasus pada PT. Vivastor Techno Logica”. Berdasarkan latar belakang di atas, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Untuk mengetahui pengaruh *e-Procurement Technology Usage* terhadap *Procurement Practice*.
- Untuk mengetahui pengaruh *e-Procurement Technology Usage* terhadap *Procurement Performance*.
- Untuk mengetahui pengaruh *Procurement Practice* terhadap *Procurement Performance*.

Hipotesis penelitian dikembangkan sebagaimana yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Hipotesis Penelitian

## II. Metode

*e-Procurement Technology Usage* merupakan sarana teknologi akuisisi barang dan jasa dengan menggunakan media elektronik seperti internet atau jaringan komputer. *e-Procurement Technology Usage* diterapkan dalam proses pembelian dan penjualan secara online supaya lebih efisien dan efektif. *e-Procurement Technology Usage* menggambarkan untuk penggunaan internet pada tugas-tugas pengadaan (Quesada et al., 2010:518). Penekanan keliru pada internet hanya dapat menyebabkan akademisi dan praktisi untuk memahami terlalu sempit yang kemampuan, manfaat dan keterbatasan *e-Procurement*.

*Procurement Practice* didefinisikan sebagai praktek suatu organisasi yang di dalamnya terdapat *information gathering, supplier contact, contracting, requisitioning, dan intelligence and analysis* (Quesada et al., 2010:519).

*Procurement Performance* merupakan pengaruh dari penggunaan sistem *e-Procurement* terhadap proses pengadaan sehingga berdampak pada kinerja operasional organisasi. Menurut Quesada et al., (2010:521), dampak terhadap

kinerja pengadaan dapat diukur dengan tiga dimensi, yaitu: *internal performance*, *supplier-related*, dan *internal customer*.

Berdasarkan tujuan dan karakteristiknya, penelitian ini termasuk dalam metode penelitian deskriptif dan asosiatif. Metode penelitian yang digunakan adalah melakukan survei dengan menyebarkan kuesioner yang berisi pernyataan yang berisi mengenai persepsi penggunaan teknologi *e-Procurement* pada PT. VivaStor Techno Logica di mana hasilnya digunakan sebagai data primer dalam pembuatan penelitian ini.

Penelitian kuantitatif ini dilakukan satu kali pengumpulan dalam periode Mei sampai dengan November 2015 dengan desain penelitian potong lintang atau *cross sectional*. Unit analisis yang dituju adalah individu, yaitu pengguna teknologi *e-Procurement* pada PT. VivaStor Techno Logica.

Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan ada 3 variabel yaitu *e-Procurement Technology Usage* (X), *Procurement Practice* (Y) dan *Procurement Performance* (Z). Berdasarkan rujukan [1], dikembangkan operasionalisasi variabel yang dijelaskan dimensi dan indikator dari setiap variabel yang ada yang dapat dilihat pada Tabel 1, Tabel 2, dan Tabel 3.

### III. Hasil Penelitian

Responden dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 pengguna maupun pihak yang terkait dengan teknologi *e-procurement* yaitu pengguna teknologi *e-Procurement* selama satu tahun terakhir pada PT. VivaStor Techno Logica.

Tabel 1 Operasionalisasi Variabel *e-Procurement Technology Usage*

| Dimensi          | Indikator                               |
|------------------|---|
| Technology Usage | a. Internet Search Engines              |
|                  | b. Extranet                             |
|                  | c. Pertukaran Data Secara Elektronik    |
|                  | d. Surat Elektronik/Email               |
|                  | e. Video Conferencing                   |
|                  | f. Electronic Market                    |
|                  | g. Pelelangan secara elektronik/eLelang |

Tabel 2 Operasionalisasi Variabel *Procurement Practice*

| Dimensi                   | Indikator  |
|---------------------------|--|
| Information Gathering     | a. Mencari pemasok untuk kontrak pembelian   |
|                           | b. Mencari barang dan jasa sesuai dengan permintaan  |
|                           | c. Mencari referensi barang dan jasa yang berkualitas  |
|                           | d. Mempelajari persyaratan untuk layanan purna jual, instalasi dan garansi                           |
| Supplier Contract         | a. Quotes (RFQ)  |
|                           | b. Proposal (RFP)  |
|                           | c. Informasi (RFI)   |
|                           | d. Penawaran (Bid's)   |
| Contracting               | a. Harga   |
|                           | b. Standar Mutu  |
|                           | c. Adanya kemungkinan dapat dilakukan kustomisasi ( <i>customized</i> )                              |
|                           | d. Jadwal Pengiriman   |
|                           | e. Jumlah Pengiriman   |
|                           | f. Perjanjian Akhir ( <i>final contract</i> )  |
| Requisitioning            | a. Menyetujui pesanan  |
|                           | b. Membuat Pesanan   |
|                           | c. Memproses faktur pemasok  |
|                           | d. Memproses pembayaran  |
| Intelligence and Analysis | a. Pemesanan material  |
|                           | b. Pengiriman material   |
|                           | c. Spesifikasi barang/jasa dan keluhan atas produk yang cacat  |
|                           | d. Keluhan mengenai pengiriman   |
|                           | e. Kinerja pemasok   |
|                           | f. Laporan <i>historical spending on materials</i> sesuai dengan estimasi yang dibuat oleh pelanggan |
|                           | g. Permintaan barang/jasa  |
|                           | h. Kinerja pengadaan barang/jasa   |

Tabel 3 Operasionalisasi Variabel Procurement Performance

| Dimensi              | Indikator  |
|----------------------|--|
| Internal Performance | a. Mengurangi waktu transaksi                                    |
|                      | b. Mengurangi biaya transaksi                                    |
|                      | c. Mengurangi penggunaan kertas                                  |
|                      | d. Mengurangi kesalahan dalam proses pemesanan                   |
|                      | e. Mengurangi penumpukan persediaan barang                       |
|                      | f. Mengurangi biaya pengadaan Barang dan jasa                    |
| Supplier-Related     | a. Meningkatkan kualitas barang dan jasa                         |
|                      | b. Mengurangi praktek <i>maverick buying</i>                     |
|                      | c. Mengurangi jumlah pemasok                                     |
|                      | d. Meningkatkan komunikasi dengan pemasok                        |
|                      | e. Meningkatkan kerja sama dengan pemasok                        |
|                      | f. Meningkatkan <i>data sharing</i> dengan pemasok               |
| Internal Customer    | a. Meningkatkan kualitas layanan kepada pelanggan                |
|                      | b. Meningkatkan kehandalan informasi kepada pelanggan            |
|                      | c. Memenuhi harapan pelanggan                                    |
|                      | d. Meningkatkan komunikasi dengan pelanggan                      |
|                      | e. Menyediakan barang/jasa tepat waktu kepada Pelanggan          |
|                      | f. Menyediakan barang/jasa tepat waktu kepada Pelanggan          |
|                      | g. Menyediakan informasi tepat waktu kepada Pelanggan            |
|                      | h. Meningkatkan kualitas barang jasa kepada pelanggan            |
|                      | i. Meningkatkan fleksibilitas atas perubahan kebutuhan pelanggan |

Penelitian ini menggunakan tiga variabel penelitian yaitu *e-Procurement Technology Usage* (X), *Procurement Practice* (Y), dan *Procurement Performance* (Z).

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi pernyataan-pernyataan yang berisi mengenai persepsi penggunaan teknologi *e-Procurement* pada PT. VivaStor Techno Logica di mana hasilnya digunakan sebagai bahan acuan dalam pembuatan penelitian ini. Jumlah kuesioner yang disebar adalah 30 eksemplar dan seluruhnya dikembalikan oleh responden dengan jumlah keseluruhan pernyataan sebanyak 54 item di mana

9 item untuk variabel *e-Procurement Technology Usage*, 25 item untuk variabel *Procurement Practice*, dan 20 item untuk variabel *Procurement Performance*.

Jumlah kuesioner yang disebar seluruhnya telah dikembalikan oleh responden. Hasil jawaban dari masing-masing responden berdasarkan deskripsi data yang peneliti peroleh meliputi jabatan, usia, tingkat pendidikan, bidang pendidikan, lama bekerja dan lama penggunaan *e-Procurement*.

#### A. Profil Responden berdasarkan Jabatan

Berdasarkan hasil kuesioner, pada peringkat pertama responden yang mengisi kuesioner yaitu Presales sebanyak 12 responden (40%), pada peringkat kedua ditempati yaitu Admin Sales, Head of Sales, dan Procurement Specialist masing-masing sebanyak 5 responden (16,7%) dan peringkat ketiga ditempati yaitu Account Manager sebanyak 3 responden (10%)

#### B. Profil Responden berdasarkan Usia

Berdasarkan hasil kuesioner, usia responden pada PT. Vivastor Techno Logica sebagai berikut, pada peringkat pertama usia responden 21-30 tahun yaitu sebanyak 21 responden (70%), pada peringkat kedua, umur responden 31-40 tahun yaitu sebanyak 6 responden (20%), pada peringkat ketiga, umur responden 41-50 tahun yaitu sebanyak 3 responden (10%).

#### C. Profil Responden berdasarkan Tingkat dan Bidang Pendidikan

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa tingkat pendidikan responden pada PT. Vivastor Techno Logica adalah D3 sebanyak 16 orang (53,3%), S1 sebanyak 13 orang (43,3%) dan S2 sebanyak 1 orang (3,3%).

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa bidang pendidikan responden pada PT. Vivastor Techno Logica adalah IT/IS sebanyak 15 orang (50%), Teknik sebanyak 11 orang (36,7%) dan Manajemen sebanyak 4 orang (13,3%).

#### D. Profil Responden berdasarkan Lama Bekerja

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa lama bekerja responden pada PT. Vivastor Techno Logica adalah 7-12 bulan sebanyak 11 orang (36,7%), 4-6 tahun sebanyak 7 orang (23,3%) dan 0-6 bulan dan 1-3 tahun sebanyak 6 orang (20%).

#### E. Profil Responden Berdasarkan Lama Penggunaan-an Sistem e-Procurement

Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa lama penggunaan e-Procurement pada PT.Vivastor Techno Logica adalah 7-12 bulan sebanyak 11 orang (36,7%), 4-6 tahun sebanyak 7 orang (23,3%) dan 0-6 bulan dan 1-3 tahun sebanyak 6 orang (20%).

#### IV. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh hasil perhitungan statistik berdasarkan hasil jawaban responden. Adapun data distribusi hasil jawaban responden berdasarkan variabel *e-Procurement Technology Usage*, *Procurement Practice*, dan *Procurement Performance* dengan kategori jawaban responden Sangat Berpengaruh (SB), Berpengaruh (B), Cukup Berpengaruh (CB), Berpengaruh (B) dan Tidak Berpengaruh (TB).

Adapun maksud dan tujuan dilakukan analisa deskriptif data masing-masing variabel adalah untuk mengetahui dan menggambarkan hasil sebaran data jawaban responden berdasarkan kategori jawaban dan merupakan metode yang berkaitan dengan pengumpulan, peringkasan, dan penyajian suatu data sehingga memberikan informasi yang berguna dan juga menatanya ke dalam bentuk yang siap untuk dianalisis. Dengan kata lain, statistika deskriptif ini merupakan fase yang membicarakan mengenai penjabaran dan penggambaran termasuk penyajian data.

Dalam fase ini dibahas mengenai ukuran-ukuran statistik seperti ukuran sebaran, dan ukuran lokasi dari persebaran atau distribusi data. Deskripsi hasil jawaban responden diperoleh gambaran sebagai berikut:

##### A. Analisa Deskriptif Variabel *e-Procurement Technology Usage*

Distribusi hasil jawaban responden menunjukkan penyebaran data hasil jawaban responden untuk variabel *e-Procurement Technology Usage* bahwa jawaban sangat berpengaruh (skor 5) berjumlah 40%, berpengaruh (skor 4) berjumlah 30%, cukup berpengaruh (skor 3) berjumlah 19%, kurang berpengaruh (skor 2) berjumlah 9%, dan tidak berpengaruh (skor 1) berjumlah 2%.

##### B. Analisa Deskriptif Variabel *Procurement Practice*

Distribusi hasil jawaban responden menunjukkan penyebaran data hasil jawaban responden untuk variabel *Procurement Practice* bahwa jawaban sangat berpengaruh (skor 5) berjumlah 37%, berpengaruh (skor 4) berjumlah 34%, cukup berpengaruh (skor 3) berjumlah 20%, kurang berpengaruh (skor 2) berjumlah 8%, dan tidak berpengaruh (skor 1) berjumlah 1%.

##### C. Analisa Deskriptif Variabel *Procurement Performance*

Distribusi hasil jawaban responden menunjukkan penyebaran data hasil jawaban responden untuk variabel *Procurement Performance* bahwa jawaban sangat berpengaruh (skor 5) berjumlah 39%, berpengaruh (skor 4) berjumlah 30%, cukup berpengaruh (skor 3) berjumlah 19%, kurang berpengaruh (skor 2) berjumlah 10%, dan tidak berpengaruh (skor 1) berjumlah 2%.

Uji validitas yang digunakan untuk menyatakan item valid atau tidak adalah dengan melihat arah kolerasinya dan perbandingan nilai  $r_{hitung}$  dengan  $r_{tabel}$ . Pada  $r_{tabel}$  pada taraf kesalahan 5% diperoleh  $r_{tabel}$  sebesar 0,361 ( $df = 30 - 2 = 28$ ), karena seluruh item memiliki kolerasi positif dan nilai  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$  (0,361), maka dapat dinyatakan bahwa seluruh item dalam variabel penelitian ini dinyatakan valid dari total 30 responden.

Pada uji reliabilitas, koefisien yang dihasilkan dari uji reliabilitas dalam variabel *e-Procurement Technology Usage* adalah 0,932, *Procurement Practice* 0,971 dan *Procurement Performance* 0,967 artinya bahwa uji tersebut dikatakan reliabel karena nilai  $\alpha > r_{tabel}$  (0,361). Dengan demikian tiga instrumen pengukur variabel yang diteliti dapat dinyatakan reliabel sehingga dapat digunakan sebagai data untuk analisis lanjutan.

##### D. Pengaruh *e-Procurement Technology Usage* terhadap *Procurement Practice*

Hasil pengujian hipotesis dengan uji  $t$  menunjukkan hasil bahwa  $t_{hitung}$  sebesar sebesar 21,549 dan  $t_{tabel}$  sebesar 1,697, dengan nilai sigma sebesar 0,000. Karena  $t_{hitung} (21,549) > t_{tabel} (1,697)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis berdasarkan uji  $t$  untuk variabel *e-Procurement Technology Usage*

berpengaruh terhadap *Procurement Practice* pada PT. VivaStor Techno Logica.

Hasil pengujian hipotesis dengan uji F menunjukkan hasil bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 464,363 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,922, dengan nilai sigma sebesar 0,000, Karena nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi *Procurement Practice*. Dengan hipotesis nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa hipotesis terbukti kebenarannya bahwa Pengaruh *e-Procurement Technology Usage* berpengaruh terhadap *Procurement Practice*.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan Nevalainen [2] yang menyatakan bahwa praktek *e-Procurement* memiliki kelebihan lebih banyak bila dibandingkan dengan sistem berbasis kertas. Beberapa keuntungan yaitu pengurangan yang signifikan dalam biaya pemrosesan pemesanan produk dan jasa lebih cepat pengiriman karena efisiensi sistem *e-Procurement*. Sebuah perusahaan dapat berkomunikasi dengan sistem aplikasi dan mengurangi pengeluaran kertas, sehingga fungsi pengadaan menjadi fokus dan dapat menghemat biaya dan juga membatasi. Fokus utama dari strategi *e-Procurement* perusahaan adalah untuk lebih baik dalam mengelola biaya operasional.

Rujukan [3] menyatakan bahwa untuk mencapai manfaat potensi penuh dari *e-Procurement* pada akhirnya tergantung pada memberikan sistem dan penyediaan dukungan dengan cara yang memenuhi harapan pengguna. Temuan Brandon sangat sejalan dengan perspektif operasi perilaku, yang akan menunjukkan bahwa keberhasilan perubahan sistem, seperti penyediaan *e-Procurement*, sangat ditentukan oleh orang-orang diharapkan untuk mengadopsi proses baru. Hal ini diperkuat menurut [4] yang menjelaskan bahwa adanya pelatihan staf suatu organisasi dalam penerapan pengadaan yang berfungsi untuk mengoperasikan sistem *e-Procurement* secara efektif dan efisien. Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-Procurement Technology Usage* memiliki pengaruh terhadap *Procurement Practice*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil frekuensi penyebaran data hasil jawaban kuesioner untuk variabel *e-Procurement Technology Usage* di mana hasil jawaban tertinggi responden

yakni sebesar (40%) mendukung pernyataan yang diajukan terkait variabel *e-Procurement Technology Usage*.

#### E. Pengaruh *e-Procurement Technology Usage* terhadap *Procurement Performance*

Hasil pengujian hipotesis dengan uji t menunjukkan hasil bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 14,439 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,697, dengan nilai sigma sebesar 0,000. Karena  $t_{hitung} (14,439) > t_{tabel} (1,697)$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis berdasarkan uji t untuk variabel *e-Procurement Technology Usage* berpengaruh terhadap *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica.

Hasil pengujian hipotesis dengan uji F menunjukkan hasil bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 208,485 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,922, dengan nilai sigma sebesar 0,000, karena nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi *Procurement Performance*. Dengan hipotesis nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa hipotesis terbukti kebenarannya bahwa Pengaruh *e-Procurement Technology Usage* memiliki pengaruh terhadap *Procurement Performance*.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan [5] yang menjelaskan bahwa kinerja sistem *e-Procurement* akan bergantung pada siapa yang akan menilainya. Bagi pengelola, kinerja pengadaan diukur berdasarkan atas ongkos operasional pengadaan untuk suatu kurun waktu horison perencanaan operasi tertentu (dalam waktu satu tahun) tanpa mengabaikan tuntutan pelayanan penggunaannya dan bagi pengguna yang penting adalah barang/jasa tersedia pada saat diperlukan dan dengan pelayanan yang sebaik mungkin.

Rujukan [6] menjelaskan bahwa *e-Procurement Technology Usage* dapat membantu mengurangi transaksi biaya dan waktu siklus pembelian sekaligus meningkatkan harga kompetitif. Selain itu, siklus pembelian lebih cepat dan dapat memberikan informasi yang lebih akurat untuk pemesanan barang/jasa. Pendapat ini diperkuat [4] yang menjelaskan bahwa *e-Procurement* dapat meningkatkan kinerja pengadaan dalam hal proses lelang dapat meningkatkan akuntabilitas dan transparansi. Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa *e-Procurement Technology*

*Usage* memiliki hubungan terhadap *Procurement Performance* [7].

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil frekuensi penyebaran data hasil jawaban kuesioner untuk variabel *Procurement Practice* di mana hasil jawaban tertinggi responden yakni sebesar (37%) mendukung pernyataan yang diajukan terkait variabel *Procurement Practice*.

#### F. Pengaruh *Procurement Practice* terhadap *Procurement Performance*

Hasil pengujian hipotesis dengan uji t menunjukkan hasil bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 16,283 dan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,697, dengan nilai sigma sebesar 0,034. Karena  $t_{hitung}$  (16,283) >  $t_{tabel}$  (1,697), maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa hipotesis berdasarkan uji t untuk variabel *Procurement Practice* berpengaruh terhadap *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica.

Hasil pengujian hipotesis dengan uji F menunjukkan hasil bahwa  $F_{hitung}$  sebesar 265,122 dan  $F_{tabel}$  sebesar 2,922, dengan nilai sigma sebesar 0,000, karena nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi *Procurement Performance*. Dengan hipotesis nilai sigma  $0,000 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya bahwa hipotesis terbukti kebenarannya bahwa Pengaruh *Procurement Practice* berpengaruh terhadap *Procurement Performance*.

Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pernyataan Gebauer et al. yang menggambarkan *Procurement Practice* dapat mempengaruhi positif kinerja *Procurement Performance* dari segi biaya, waktu, kepuasan, kualitas, saham, dan nilai [8]. Hal ini diperkuat menurut [9] yang menjelaskan kontribusi penerapan pengadaan suatu organisasi berpengaruh terhadap kinerja pengadaan suatu organisasi yang memberikan dampak besar di sektor swasta dalam pengawasan yang efektif dalam persediaan keuangan, pengelolaan sumber daya yang baik serta terjalin hubungan antara pemasok dan pembeli. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *Procurement Practice* memiliki pengaruh terhadap *Procurement Performance*.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan hasil frekuensi penyebaran data hasil jawaban kuesioner untuk variabel *Procurement Performance* di mana

hasil jawaban tertinggi responden yakni sebesar (39%) mendukung pernyataan yang diajukan terkait variabel *Procurement Performance*.

#### V. Simpulan

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan:

- *e-Procurement Technology Usage* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Procurement Practice* pada PT. VivaStor Techno Logica berarti bahwa jika semakin baik *e-Procurement Technology Usage* yang dilakukan oleh PT. VivaStor Techno Logica maka *Procurement Practice* pada PT. VivaStor Techno Logica semakin meningkat.
- *e-Procurement Technology Usage* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica berarti bahwa jika semakin baik *e-Procurement Technology Usage* yang dilakukan oleh PT. VivaStor Techno Logica maka *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica semakin meningkat.
- *Procurement Practice* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica berarti bahwa jika semakin baik *Procurement Practice* yang dilakukan oleh PT. VivaStor Techno Logica maka *Procurement Performance* pada PT. VivaStor Techno Logica semakin meningkat.

Untuk penelitian selanjutnya, dapat ditambahkan beberapa anteseden lainnya seperti *e-Procurement usability* dan komitmen manajemen dalam meningkatkan *procurement performance*.

Berdasarkan simpulan di atas, saran yang dapat diajukan peneliti kepada perusahaan sebagai tindak lanjut bagi pengembangan di masa mendatang adalah:

- Pada katalog elektronik, perlu dibuatkan dalam bentuk CD-ROM yang mudah diakses dan mudah dibawa pada saat presentasi melalui perangkat komputer. Pada katalog elektronik tersebut juga memuat informasi secara detail terkait

sistem informasi elektronik yang memuat daftar, jenis, spesifikasi teknis dan harga barang tertentu dari berbagai penyedia barang/jasa pemerintah, dan tata cara pembelian barang/jasa.

- Pada proposal, perlu dibuatkan outline penulisan (template) yang difokuskan pada cover, struktur isi proposal disertai dengan dengan visualisasi gambar, tabel dan grafik semenarik mungkin yang mengacu pada dokumen rencana kerja dan persyaratan, sehingga dapat mencerminkan kemampuan/ keahlian/ profesionalisme dari perusahaan.
- Pada data sharing, perlu dibuatkan suatu aplikasi pada komputer antar pemasok yang sudah memiliki rekanan (*partnership*) dapat berguna untuk berbagi data atau informasi mengenai produk dan harga terbaru dalam waktu bersamaan

*in Kenya*. International Journal of Economics, Commerce and Management. Volume 3, Iss. 6.

- [8] Ingari, B.A., Mule R.K., Ondoro C.O., Obura J.M., Thairu S.N. (2012). *Procurement Best Practices, A Potential Solution to Kenya's Supermarket Performance Problem*. Business and Management Review. Volume 2.
- [9] Kennedy, K.M., Kiarie D. (2015). Influence of Procurement Practices on Organizational Performance in Private Sector in Kenya: A Case Study of Guaranty Trust Bank in Kenya Ltd. International Journal of Business & Law Research.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Quesada, G., Gonzales M.E., Mueller J., Mueller R. (2010). *Impact of e-Procurement on Procurement Practices and Performance*. An International Journal. Volume. 17, Iss 4.
- [2] Aikins, I., Osei A., Duah P.A., Adjei H., Broni A.O., Christian A.O.A. (2014). E-Procurement An Emerging Supply – Chain Management System In The Hospitality Industry: Perspectives Of Hoteliers In The Kumasi Metropolis. European Journal Of Business And Social Sciences. Volume 2, No 12.
- [3] Brandon-Jones, A., Carey S. (2011). *The Impact of User-Perceived e-Procurement Quality on System and Contract Compliance*. International Journal of Operations & Production Management.
- [4] Mose, J.M., Njihia J.M., Magutu P.O. (2013). The Critical Success Factors and Challenges in E-Procurement Adoption among Large Scale Manufacturing Firms in Nairobi, Kenya. European Scientific Journal. May Edition. Volume 9, No. 13.
- [5] Bahagia, S.N., Ramli S. (2011). Senarai Pengadaan Barang/Jasa Pemerintah. Jurnal LKPP: Senarai. Volume 1, No. 1.
- [6] Teich, J. (2010). Effective Benchmarking of Innovation Adoptions: A theoretical Framework for e-Procurement Technologies. An International Journal.
- [7] Rotich, G.K., Okello B. (2015). *Analysis of Use of E-Procurement on Performance of the Procurement Functions of County Governments*