

PENGARUH PERCEIVED EASE OF USE DAN PERCEIVED USEFULNESS TERHADAP BEHAVIOR INTENTION TO USE

Nursiah Nursiah¹⁾

STMIK Bina Mulia Palu
Website: stmik-binamulia.ac.id

ABSTRAK

Sejumlah literatur dan hasil riset empiris telah menjelaskan bahwa keberhasilan penggunaan teknologi informasi sangat tergantung pada manusia, bukan pada teknologi informasi tersebut. Karena itu suatu teknologi informasi bisa atau tidak bisa diterima oleh seseorang merupakan tahap yang kritis bagi implementasi teknologi informasi tersebut. Penelitian ini bertujuan mengeksplorasi kerangka teoritis dan empiris tentang pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap *behavior intention to use*, secara simultan dan secara parsial. Model penelitian yang digunakan adalah replikasi model. Model yang dihasilkan mengidentifikasi dua variabel eksogen, yaitu *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* serta satu variabel endogen, yaitu *behavior intention to use*. Model dianalisis menggunakan regresi linier berganda pada SPSS 17 for windows. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dengan *behavior intention to use*, baik secara simultan maupun parsial. Adapun perubahan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* memiliki pengaruh sebesar 71,9% terhadap perubahan *behavior intention to use*. Sedangkan merupakan variabel yang secara dominan mempengaruhi *behavior intention to use* adalah *perceived ease of use*.

Kata Kunci: *Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavior Intention to Use.*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan sistem informasi semakin pesat, baik untuk perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) yang semakin ramah dalam penggunaan (*user friendly*). Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah *internet*. Melalui *internet*, beberapa aktivitas dapat dilakukan secara elektronik dengan pelayanan 24 jam, misalnya *e-banking*, *e-government*, *e-library*, dan lain-lain.

Karena itu perusahaan yang dapat mengelola dan memanfaatkan informasi secara efektif akan memperoleh keuntungan kompetitif di pasar global. Kesuksesan suatu sistem informasi tidak hanya ditentukan oleh bagaimana sistem tersebut dapat menghasilkan informasi dengan baik, tetapi juga ditentukan oleh kesesuaiannya dengan lingkungan pekerjaan, yang berarti informasi tersebut dibutuhkan oleh *user*. Hal ini karena meskipun secara teknis suatu sistem dianggap sempurna, tetapi belum dapat dikatakan berhasil jika *user* tidak menggunakannya.

Banyak perusahaan mengimplementasikan teknologi informasi yang modern dan canggih untuk mendukung sistem informasi mereka. Teknologi informasi memungkinkan perusahaan untuk memproses data dan menghasilkan berbagai

informasi secara cepat dan akurat. Penggunaan sistem informasi merupakan variabel penting yang sangat mempengaruhi kinerja manajerial. Karena itu, memahami kondisi apakah sistem informasi diterima atau tidak diterima dalam organisasi, akan selalu menjadi isu yang penting bagi setiap pengembang sistem.

Berkaitan untuk memahami kondisi sistem informasi bisa atau tidak bisa diterima oleh seseorang, terdapat sebuah model teoritikal, yaitu *The Teknologi Acceptance Model* (TAM) yang bertujuan untuk menjelaskan dan memprediksi penerimaan dan perubahan desain fasilitas teknologi informasi sebelum individu memiliki pengalaman dengan sebuah sistem.

TAM merupakan salah satu model yang baku karena konsepnya telah diuji secara empiris. Penelitian di bidang TAM telah diujicobakan pada berbagai macam obyek penelitian, antara lain seperti pada *e-mail*, *virtual workplace system*, *telemedicine technology*, *e-library*, *e-government*, dan *World Wide Web* di berbagai negara, misalnya Amerika Serikat, Australia, Hongkong, Cina, dan Indonesia sendiri.

Hasil penelitian yang dilakukan semakin memperkuat model TAM sebagai salah satu model yang dapat digunakan untuk memprediksi perilaku adopsi individu terhadap teknologi informasi.

¹⁾ Dosen STMIK Bina Mulia Palu

TAM menggambarkan hubungan antara dua sisi, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*) yang disebut keyakinan (*beliefs*) pada satu sisi, dan sisi lainnya adalah sikap (*attitude*), minat untuk menggunakan (*intention to use*) dan perilaku penggunaan (*usage behavior*).

Berdasarkan konsep tersebut maka penelitian ini akan mengeksplorasi kerangka teoritis dan empiris tentang pengaruh *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* terhadap *behavior intention to use*, baik secara simultan maupun secara parsial.

2. Kerangka Teoritis

2.1 The Technology Acceptance Model

Keberhasilan penggunaan teknologi informasi sangat tergantung pada manusia dan bukan pada teknologi informasi tersebut [1]. Dengan demikian suatu teknologi informasi bisa atau tidak bisa diterima oleh seorang individu merupakan tahapan yang kritis bagi implementasi teknologi informasi tersebut.

Untuk mengukur kondisi tersebut Davis (1989) mengembangkan model teoritikal yang disebut *The Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan untuk menjelaskan perilaku penggunaan komputer. TAM merupakan sebuah model penelitian yang sangat berpengaruh dalam menyelesaikan perilaku adopsi sistem informasi atau teknologi informasi [2] [3].

TAM merupakan adaptasi dari *The Theory of Reasoned Action Model* (TRA) yang dikembangkan oleh Venkatesh & Morris [4] dan Hung, D'Ambra & Bhalla [5] dalam konteks pemberdayaan penerimaan teknologi komputer.

TAM memiliki dua sisi besar, yaitu sisi pertama atau yang biasa disebut *beliefs* terdiri atas *perceived usefulness* dan *perceived ease-of-use*, dan sisi kedua terdiri atas *attitude*, *behavior intention to use* dan *usage behavior* [6].

TAM menggambarkan hubungan antara persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan dalam penggunaan (*perceived ease of use*), pada satu sisi, dan sisi lainnya terdapat sikap (*attitude*), minat untuk menggunakan (*intention to use*) dan perilaku penggunaan (*usage behavior*) [5]. Dalam konteks penelitian di bidang TAM, *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* biasa disebut juga keyakinan (*beliefs*).

Pada perkembangan selanjutnya, banyak penelitian di bidang TAM tidak menyertakan variabel *attitude* dalam analisisnya karena berdasarkan fakta empiris ditemukan hubungan mediasi *attitude* yang lemah antara *beliefs* dan *behavior intention to use* [7], walaupun masih ada

beberapa penelitian yang mencoba untuk memasukkan variabel *attitude* sebagai bahan analisisnya [8].

Berkaitan dengan hubungan variabel *attitude* yang lemah terhadap kebiasaan (*behavior*), ada dua alasan yang mendasarinya, yaitu (1) pada konteks tempat kerja, individu yang memiliki *behavior* terhadap pengguna suatu teknologi belum tentu memiliki *attitude* yang positif, karena kemungkinan penggunaannya merupakan suatu keharusan dari perusahaan (bersifat mandator) atau tidak ada teknologi informasi lain yang bisa menggantikannya [7], dan (2) item-item pertanyaan *attitude* yang diajukan kepada responden tidak spesifik mendekati perilaku aktualnya sehingga pengaruhnya pada perilaku semakin tidak signifikan [9].

Terlepas dari model TAM awal dan revisinya, penelitian di bidang TAM juga masih sedikit mengungkap bagaimana *beliefs* terbentuk. Riset-riset mengenai penggunaan teknologi informasi selama ini sangat difokuskan pada *beliefs* dalam beberapa *outcome* seperti *attitude* dan *usage* [4] [5] [10], namun hanya sedikit riset yang meneliti tentang bagaimana *beliefs* diformulasikan, diantaranya adalah *self-efficacy* [1] [7], dan masih terdapat beberapa riset yang lainnya.

Dengan sedikitnya studi tersebut, masing-masing pakar menguji pengaruh pada formulasi *beliefs* yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease-of-use* sebuah teknologi informasi dari sudut pandang yang berbeda, diantaranya adalah kepercayaan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan (*self-efficacy*) [1] [7].

2.2 Computer Self-Efficacy

Self-efficacy diartikan sebagai sebuah kognisi individu atau kepercayaan (*conviction*) tentang kemampuannya untuk memobilisasi motivasi, sumber daya kognitif (*cognitive resources*), dan jalan tindakan (*courses of action*) yang diinginkan untuk dengan sukses melaksanakan sebuah tugas spesifik dalam sebuah konteks yang ada.

Individu yang memiliki *level computer self-efficacy* tinggi akan menganggap dirinya lebih mampu dalam mengoperasikan komputer dengan dorongan dan arahan yang kecil dari pada individu yang *level Computer self-efficacy*-nya rendah [1].

Berkaitan dengan hubungan antara *computer self-efficacy* dan *beliefs*, disebutkan dalam penelitian Davis (1989) bahwa pengembangan konsep *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* didasarkan pada teori *self-efficacy* [3]. Dalam fakta empiris, Venkatesh dan Davis (1996) yang melaksanakan penelitian di bidang mikro

komputer menemukan bahwa *computer self-efficacy* secara signifikan mempengaruhi *perceived ease of use*, baik sebelum maupun setelah memiliki pengalaman [3].

Hubungan *self-efficacy* dengan *perceived ease of use* lebih kuat dan signifikan dari pada hubungan antara *computer self-efficacy* dengan *perceived usefulness*. Hal ini dibuktikan dalam penelitian di bidang *e-library* bahwa *computer self-efficacy* memiliki pengaruh yang kuat pada *perceived ease of use* [3]. Penelitian lainnya juga menemukan terdapat hubungan yang kuat diantara variabel *computer self-efficacy* dan variabel *perceived ease of use* [11].

2.3 Perceived Ease of Use

Perceived ease of use merupakan tingkatan kepercayaan individu bahwa menggunakan sebuah teknologi akan terbebas dari usaha [4]. Konsep ini memberikan pengertian bahwa bila sistem informasi mudah digunakan, maka *user* akan cenderung untuk menggunakan sistem informasi tersebut.

Perceived ease of use juga didefinisikan sebagai *the degree to which a person believes that using a particular system would be free of effort*. Dengan kata lain merupakan tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Kemudahan ini akan mengurangi tenaga, pikiran, dan waktu yang digunakan untuk mempelajari dan menggunakan sistem informasi. Orang yang bekerja dengan sistem informasi, bekerja lebih mudah dibandingkan orang yang bekerja secara manual tanpa sistem informasi.

Ukuran indikator kemudahan ini adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kemudahan mempelajari.
- b. Mengerjakan pekerjaan yang diinginkan dengan mudah.
- c. Mudah untuk meningkatkan keterampilan pengguna.
- d. Mudah untuk digunakan/dioperasikan.

Pentingnya konstruk *perceived ease of use* didasarkan pada teori *self-efficacy*, yaitu *judgments of how well one can execute courses of action required to deal with prospective situations*. Konsep ini berarti bahwa pertimbangan seberapa baik seseorang dapat melaksanakan sebuah tindakan yang diperlukan untuk menghadapi situasi yang baik (prospektif).

Hal ini berarti bahwa sebuah tindakan yang berdasarkan pada pertimbangan yang matang dapat terlaksana dengan baik jika ada suatu kondisi tertentu yang memudahkannya dan tidak memerlukan banyak tenaga, biaya, maupun waktu.

Konsep biaya versus manfaat (*cost and benefit*) relevan dengan kedua variabel penentu penggunaan sistem informasi. Pilihan orang di berbagai jenis pembuatan keputusan strategis (kompensasi) dalam kerangka *trade off* antara usaha (*cost*) yang diperlukan untuk mengembangkan strategi dengan kualitas hasil keputusan (*benefit*). Artinya, manfaat yang diharapkan dan didapat harus lebih besar daripada pengorbanan biaya yang diperlukannya.

Hasil penelitian TAM menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dipengaruhi oleh *self efficacy*, *perceived of internal control*, kemahiran komputer, dan kenyamanan yang dirasakan berhubungan dengan pelatihan, dukungan komputasi dan manajemen. Dalam lingkungan yang diwajibkan (*mandatory*) *perceived ease of use* berpengaruh kuat terhadap kepuasan pemakai akhir sistem informasi. Meskipun hasil penelitian Agarwal dan Prasad [6] menyatakan bahwa *perceived ease of use* tidak signifikan berhubungan dengan penggunaan sistem informasi saat ini. Pada organisasi yang sudah menerapkan *Enterprise Resources Planning* (ERP), ternyata *end user* lebih menyukai sisi *perceived ease of use*.

Perceived ease of use merefleksikan individu yang dapat berinteraksi dengan suatu *software* tertentu. Hal ini menggambarkan bahwa individu akan lebih suka untuk berinteraksi dengan teknologi baru jika mereka mempresepsikan bahwa usaha kognitif mereka relatif kecil selama berinteraksi.

Perceived ease of use merupakan proses pengharapan (*expectancy*) dan *perceived usefulness* merupakan hasil *expectancy*. Sehingga *perceived ease of use* diharapkan dapat mempengaruhi *perceived usefulness* karena semakin mudah sebuah teknologi digunakan, maka semakin berguna teknologi tersebut [7].

Hal ini juga didukung secara empiris di bidang TAM yang menjelaskan bahwa *perceived ease of use* merupakan anteseden variabel (*perceived usefulness*, *attitude*, dan *behavior intention to use*). Seperti penelitian yang dilakukan oleh Venkatesh dan Morris [4] dengan fokus penelitian pada penggunaan teknologi baru di suatu tempat kerja, ditemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan pada variabel *perceived usefulness* dan *behavior intention to use*.

Penelitian lainnya [8] pada responden sebanyak 786 mahasiswa sekolah bisnis dengan obyek penelitian penggunaan sebuah *Computing Resources Center* (CRC). Responden penelitian ini dibagi dalam dua kelompok besar yaitu mahasiswa yang memiliki pengalaman di bidang CRC dan tidak memiliki pengalaman di bidang

CRC. Hasilnya adalah *perceived ease of use* memiliki pengaruh yang kuat pada *perceived usefulness*, baik untuk kelompok yang memiliki pengalaman maupun yang tidak memiliki pengalaman di bidang CRC.

Penelitian di bidang TAM lainnya pada penggunaan *voice e-mail* ditemukan bahwa *perceived ease of use* memiliki pengaruh yang kuat untuk variabel *perceived usefulness*. Penelitian lainnya adalah yang dilakukan pada pengenalan sebuah teknologi baru di lima organisasi yang berbeda [4], disebutkan bahwa baik untuk dampak jangka pendek maupun jangka panjang, ditemukan bahwa *perceived ease of use* memiliki hubungan yang kuat pada *perceived usefulness* dan *behavior intention to use*.

Selanjutnya penelitian dengan mengambil obyek penelitian *world wide web* sebagai informasi lowongan pekerjaan dengan penggunaan *internet* [11], memberikan hasil yang sama, yaitu adanya pengaruh yang signifikan antara variabel *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* dan *behavior to use*.

2.4 Perceived Usefulness

Perceived usefulness dapat diartikan sebagai derajat di mana individu percaya bahwa penggunaan sebuah teknologi tertentu akan mendorong kinerja tugasnya [4]. Jadi konsep *perceived usefulness* menunjukkan keyakinan pemakai pada kontribusi sistem informasi terhadap kinerja pemakai.

Perceived usefulness juga didefinisikan sebagai *the degree to which a person believes that using a particular system would enhance his or her job performance*. Dengan kata lain, tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerjanya. Seseorang menggunakan teknologi informasi karena mempunyai keyakinan bahwa prestasi dan kinerja akan meningkat. Konsep ini menggambarkan ukuran dimana penggunaan teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi pemakai.

Konsep manfaat yang dirasakan ini dapat dikelompokkan dalam dua kategori, yaitu:

- a. Kegunaan yang dirasakan dengan estimasi satu faktor, indikatornya adalah:
 1. Menjadikan pekerjaan lebih mudah (*make job easier*).
 2. Bermanfaat (*usefulness*).
 3. Meningkatkan produktivitas (*increase productivity*).
 4. Mempertinggi efektivitas (*enhance effectiveness*).
 5. Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*).
- b. Kegunaan yang dirasakan dengan dua estimator, indikatornya adalah:

1. Kemanfaatan, meliputi dimensi pekerjaan lebih mudah, bermanfaat, dan menambah produktivitas.

2. Efektivitas, meliputi dimensi mempertinggi efektivitas dan mengembangkan kinerja.

Kegunaan yang dirasakan oleh pengguna terhadap sistem informasi dapat diketahui dari kepercayaan pemakai itu sendiri dalam memutuskan penerimaan sistem informasi, yang meyakini bahwa penggunaan sistem informasi itu memberikan nilai positif baginya. Seseorang mempercayai dan merasakan bahwa penggunaan sistem informasi membantu mempertinggi kinerja dan prestasi kerja yang dicapainya.

Teori pentingnya variabel penentu *perceived usefulness* dalam penggunaan sistem informasi diindikasikan oleh beberapa penelitian yang terpisah sebelumnya. *Perceived usefulness* merupakan dimensi kinerja (*performance*) yang diinterpretasikan sebagai *effect of the model on the manager's job performance*. Hal ini berarti manfaat atau kegunaan adalah salah satu bagian dari kinerja itu sendiri.

Sebuah sistem pada dasarnya dibuat untuk mengatur dan mendukung anggota organisasi dalam pencapaian tujuan. Sebuah sistem yang tidak dapat membantu kinerja pekerjaan orang maka tidak akan disukai untuk diterima.

Hasil penelitian TAM menunjukkan bahwa *perceived usefulness* dipengaruhi oleh *perceived ease of use* berhubungan dengan pelatihan, dukungan komputasi dan manajemen. Korelasi hubungan *perceived usefulness* terhadap perilaku penggunaan sistem informasi lebih kuat dari pada *perceived ease of use* dan dapat untuk menentukan *self-reported usage* sistem informasi sehingga berpengaruh langsung terhadap penggunaan sistem informasi.

Suatu penelitian menemukan bukti secara signifikan bahwa *perceived usefulness* sebagai *kreditor behavior intention to use* [4] [10]. Sedangkan penelitian lainnya menyebutkan bahwa *perceived usefulness* memiliki dampak yang kuat pada pembentukan *behavior intention to use* [5] [8].

2.5 Attitude

Attitude (sikap) didefinisikan sebagai *a learned predisposition to respond in a consistently favorable or unfavorable manner with respect to a given object*. Hal ini berarti sikap merupakan kecenderungan tanggapan awal atas kondisi yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan pada suatu objek tertentu.

Secara teoritis, sikap merupakan refleksi perasaan seseorang atas obyek dalam kondisi baik atau buruk, menguntungkan atau merugikan. Sikap muncul karena seseorang memiliki nilai

yang ditentukan oleh kepercayaan atas objek tersebut.

Sikap terhadap objek mempunyai hubungan yang kuat dengan niat untuk melakukan suatu perilaku tertentu. Pada kondisi lain, perilaku tertentu juga dapat mempengaruhi kepercayaan baru seseorang sehingga dapat membawa perubahan pada sikap.

Peneliti lain menyatakan sikap terhadap perilaku (*attitude towards behavior*) sebagai *an individual's positive or negative feeling about performing the target behavior*. Hal ini berarti perasaan positif atau negatif dari seseorang jika harus melakukan perilaku yang ditentukan. Sikap merupakan refleksi dari keyakinan dan informasi yang dimiliki oleh seseorang terhadap tindakan yang harus dilakukannya.

Sikap merupakan sistem yang kompleks dan terdiri dari kepercayaan, perasaan dan kecenderungan untuk bertindak atas suatu objek tertentu. Sikap dapat berdasarkan pertimbangan aspek kognitif yang muncul karena ingatan, evaluasi dan keyakinan seseorang terhadap objek tertentu. Sebuah keyakinan merupakan perkiraan (probabilitas) mengenai kebenaran atas sesuatu.

Dalam konteks sistem informasi, sikap dapat ditunjukkan seseorang yakin bahwa sistem informasi yang dipakainya punya kemampuan yang lebih baik, cepat, dan banyak manfaatnya.

Sikap juga dapat didasarkan atas aspek afektif, yang mewakili perasaan, intuisi, nilai-nilai, dan emosi seseorang terhadap objek tertentu, misalnya seseorang merasa lebih nyaman dan lebih senang bekerja dengan bantuan sistem informasi. Sikap dapat juga didasarkan atas perilaku yang mewakili harapan dan tujuan terhadap objek tertentu, misalnya seseorang berharap dapat terus menggunakan sistem informasi sehingga kinerja meningkat.

Dalam konteks adopsi sistem informasi, sikap negatif menunjukkan bahwa pemakai (*user*) akan cenderung untuk menolak menggunakan sistem informasi, tapi jika sikap positif maka pemakai (*user*) akan menerima penggunaan sistem informasi. Berdasarkan TAM, sikap terhadap sistem informasi dipengaruhi langsung oleh persepsi pemakainya, yaitu adanya kegunaan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan. Dengan demikian, sikap merupakan evaluasi pemakai terhadap ketertarikannya menggunakan sistem informasi.

Hasil penelitian TAM menunjukkan bahwa sikap pengguna sistem informasi dipengaruhi *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*, kultur, pengaruh sosial berupa kepatuhan, identifikasi dan internalisasi. Sikap berpengaruh positif terhadap minat perilaku (*behavioral intention*).

2.6 Behavioral Intention

Berdasarkan TRA, *behavioral intention* (minat perilaku) merupakan fungsi dari sikap (*attitude*) dan norma subjektif. Perilaku (*behavior*) dilakukan karena individu mempunyai minat atau keinginan untuk melakukannya atau minat perilaku akan menentukan perilakunya. Minat perilaku (*behavioral intention*) adalah suatu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu atau kecenderungan seseorang untuk tetap menggunakan teknologi tertentu.

Seseorang akan melakukan suatu perilaku (*behavior*) jika mempunyai keinginan atau minat untuk melakukannya. Tingkat penggunaan teknologi seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatiannya terhadap teknologi tersebut, misal motivasinya untuk tetap menggunakan maupun memotivasi pengguna lain.

TAM dapat menjelaskan minat perilaku dengan baik dan lebih sederhana. Hasil penelitian TAM menunjukkan bahwa minat dipengaruhi oleh sikap, motivasi intrinsik, ekspektasi kinerja, usaha dan faktor sosial, *perceived ease of use* tidak signifikan, *self efficacy*, proses sosial/kultur, dan tidak langsung dipengaruhi faktor sosial. Minat perilaku juga merupakan prediktor yang baik dalam penggunaan sistem informasi [7].

2.7 Behavior

Behavior (perilaku) merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang. Dalam konteks penggunaan sistem informasi, perilaku (*behavior*) adalah penggunaan sesungguhnya (*actual usage*) teknologi itu sendiri atau kondisi nyata penggunaan sistem informasi.

Perilaku atau penggunaan sesungguhnya sulit diobservasi dan diukur melalui daftar pertanyaan. Studi Davis (1989) mengukur perilaku ini dengan pengukuran pemakaian yang dirasakan (*perceived usage*) sebagai jumlah waktu yang digunakan untuk berinteraksi dengan sistem informasi dan frekuensi penggunaannya. Hasil penelitian TAM menunjukkan bahwa penggunaan sistem informasi dapat diprediksi dengan baik dengan menggunakan variabel minat perilaku (*behavioral intention*) [7].

2.8 Behavior Intention to Use

Penggunaan sistem informasi telah lama dihipotesiskan karena adanya niat perilaku untuk menggunakan (*behavior intention to use*). Karena niat perilaku diperkirakan oleh sikap terhadap tindakan, sehingga wajar untuk memprediksi bahwa sikap yang baik akan mengarah pada perilaku yang baik. Selanjutnya dinyatakan bahwa niat perilaku untuk menggunakan (*behavior intention to use*) adalah prediksi yang baik untuk mengetahui penggunaan sesungguhnya (*actual*

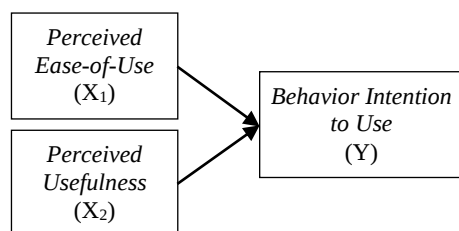
system usage). *Behavior intention to use* pada teknologi informasi adalah kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan teknologi informasi.

Behavior intention to use adalah keinginan individu untuk menggunakan kembali sesuatu yang sama apabila suatu waktu memerlukan kembali [8]. Dengan kata lain, sebagai probabilitas subyektif seseorang bahwa seseorang akan melakukan suatu perilaku atau beberapa perilaku yang berkaitan dengan obyek tertentu.

3. Metode Penelitian

Model penelitian yang akan digunakan merupakan replikasi model yang dikembangkan oleh Venkatesh dan Morris [4] serta Venkatesh dan Davis [7]. Venkatesh dan Morris [4] menjelaskan *perceived ease of use* berpengaruh secara signifikan pada variabel *perceived usefulness* dan *behavior intention to use*. Sedangkan Venkatesh dan Davis [7] menjelaskan bahwa *computer self-efficacy* secara signifikan mempengaruhi *perceived ease of use*.

Model penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 1 Model Penelitian

Konstruksi penelitian ini adalah abstraksi fenomena atau realitas yang dapat diamati, baik berupa kejadian, proses, atribut, subjek, atau objek tertentu. Konstruksi umumnya merupakan konsep yang abstrak sehingga harus dioperasionalkan dalam bentuk variabel yang dapat dinilai. Konstruksi dapat dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu konstruksi eksogen dan konstruksi endogen.

Konstruksi endogen merupakan variabel bebas (independen) yang tidak dipengaruhi oleh variabel yang lain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Variabel *perceived ease of use* (X_1)

yaitu tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem informasi merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Variabel ini diukur dan diadaptasi dari instrumen (kuesioner) Davis *et al* (1989) dan Adam *et al* (1992), yang terdiri dari 8 item pernyataan. Responden diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada angka 1 (STS = sangat

tidak setuju), 2 (TS = tidak setuju), 3 (N = netral), 4 (S = setuju), atau 5 (SS = sangat setuju).

b. Variabel *perceived usefulness* (X_2)

yaitu tingkat kepercayaan seseorang bahwa penggunaan sistem akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Variabel ini diukur dan diadaptasi dari instrumen (kuesioner) Davis *et al* (1989) dan Adam *et al* (1992), yang terdiri dari 8 item pernyataan. Responden diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada angka 1 (STS = sangat tidak setuju), 2 (TS = tidak setuju), 3 (N = netral), 4 (S = setuju), atau 5 (SS = sangat setuju).

Konstruksi eksogen merupakan variabel terikat (*dependent*) yang dipengaruhi oleh variabel yang lain. Pada penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah *behavioral intention to use* (Y), yaitu keinginan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu atau kecenderungan seseorang untuk tetap menggunakan teknologi tertentu. Variabel ini diukur dan diadaptasi dari instrumen (kuesioner) Davis *et al* (1989) yang terdiri dari 8 item pernyataan. Responden diminta memilih salah satu jawaban dengan memberi tanda silang (X) pada angka 1 (STS = sangat tidak setuju), 2 (TS = tidak setuju), 3 (N = netral), 4 (S = setuju), atau 5 (SS = sangat setuju).

Populasi yang menjadi obyek penelitian ini adalah Sarjana (S1). Jumlah sampel yang digunakan adalah minimal 55 responden, yaitu sepuluh kali atau lebih dari jumlah variabel penelitian [12]. Pemilihan sampel menggunakan metode *non probability sampling*, dengan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih sampel dengan kriteria tertentu [12]. Metode ini digunakan karena sampel diambil berdasarkan kriteria yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu Sarjana (S1) yang belum memiliki pekerjaan tetap dan telah memiliki pengalaman menggunakan *internet* minimal satu tahun.

Pengumpulan data dilakukan dengan metode survei melalui penyebaran kuesioner (*mailed questionnaires*) yang dibagikan langsung kepada responden yang menjadi sampel dan pengembalian kuesioner dikumpulkan langsung dari responden oleh peneliti.

Sebelum kuesioner diedarkan, dilakukan uji instrumen penelitian, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur atau instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Uji validitas yang digunakan adalah *construct validity* untuk mengukur sejauh mana instrumen dapat menjelaskan konstruk yang diamati dalam penelitian ini.

Metode pengujian yang digunakan adalah *Confirmatory Factor Analysis* dengan program SPSS 17 for windows. Analisis faktor bersifat *confirmatory* karena item pernyataan dalam kuesioner diadopsi dari penelitian sebelumnya. Nilai dianggap valid jika nilai *factor loading* lebih atau sama dengan 0,4 atau membandingkan antara *r* hitung dengan *r* tabel, dengan menggunakan *level confidence* 95% ($\alpha = 5\%$). Apabila *r* hitung > *r* tabel maka instrumen tersebut valid.

Adapun uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana konsistensi instrumen yang digunakan dalam penelitian. Metode yang digunakan adalah *Cronbach Alpha* dalam *Reliability Analysis* dengan program SPSS 17 for windows. Nilai *alpha* harus lebih besar 0,7 meskipun nilai 0,6 dianggap cukup *reliable* [13].

Metode analisis yang digunakan adalah Analisis Regresi Linier Berganda (*Multiple Regression Analysis*), yaitu suatu teknik statistik yang dapat digunakan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel terikat (*dependent/criterion variable*) dan beberapa variabel bebas (*independent/predictor variable*) [13].

Metode analisis ini digunakan karena dalam penelitian ini mengamati lebih dari satu variabel independen. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 17 for windows. Secara matematis, model persamaan regresi berganda (*multiple regression*) dituliskan dengan formulasi sebagai berikut:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Dimana: Y = *Behavior intention to use*.
 X_1 = *Perceived ease of use*.
 X_2 = *Perceived usefulness*.
 a = Konstanta.
 b_1, b_2 = Koefisien regresi.
 e = *error*.

4. Hasil Penelitian

4.1 Uji Instrumen Penelitian

4.1.1 Uji Validitas

Uji validitas variabel *perceived ease-of-use* dari 8 butir pernyataan yang diajukan dalam kuesioner menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Item Pernyataan Variabel *Perceived Ease of Use*

Item Pernyataan	r- hitung	r- kritis	Status
1	0,584	0,30	Valid
2	0,483	0,30	Valid
3	0,782	0,30	Valid
4	0,587	0,30	Valid
5	0,584	0,30	Valid
6	0,483	0,30	Valid
7	0,782	0,30	Valid
8	0,587	0,30	Valid

Sumber: Kuesioner, data diolah.

Hasil uji validitas variabel *perceived ease of use* dalam tabel 1 diatas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai *r* hitung > nilai *r* kritis sehingga dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Adapun uji validitas variabel *perceived usefulness* dari 8 item pernyataan yang diajukan dalam kuesioner menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Hasil Uji Validitas Item Pernyataan Variabel *Perceived Usefulness*

Item Pernyataan	r- hitung	r- kritis	Status
1	0,549	0,30	Valid
2	0,703	0,30	Valid
3	0,744	0,30	Valid
4	0,519	0,30	Valid
5	0,612	0,30	Valid
6	0,778	0,30	Valid
7	0,747	0,30	Valid
8	0,521	0,30	Valid

Sumber: Kuesioner, data diolah.

Hasil uji validitas variabel *perceived usefulness* dalam tabel 2 diatas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai *r* hitung > nilai *r* kritis sehingga dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

Sedangkan uji validitas variabel *behavior intention to use* dari 8 item pernyataan yang diajukan dalam kuesioner menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Validitas Item Pernyataan Variabel *Behavior Intention to Use*

Item Pernyataan	r- hitung	r- kritis	Status
1	0,541	0,30	Valid
2	0,704	0,30	Valid
3	0,694	0,30	Valid
4	0,547	0,30	Valid
5	0,521	0,30	Valid
6	0,682	0,30	Valid
7	0,688	0,30	Valid
8	0,649	0,30	Valid

Sumber: Kuesioner, data diolah.

Hasil uji validitas variabel *behavior intention to use* dalam tabel 3 diatas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai *r* hitung > nilai *r* kritis sehingga dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan.

4.1.2 Uji Reliabilitas

Selain harus valid, suatu instrumen juga harus *reliable* (dapat diandalkan). Instrumen dikatakan *reliable* atau handal jika alat ukur tersebut menghasilkan hasil yang konsisten. Untuk menguji tingkat reliabilitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan melalui uji internal *consistency* dengan menggunakan koefisien

reliabilitas (*cronbach alpha*). Hasil pengujian reliabilitas adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Item Pernyataan Ketiga Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	Alpha (α)	Keterangan
<i>Perceived Ease of Use</i>	0,852	Reliabel
<i>Perceived Usefulness</i>	0,880	Reliabel
<i>Behavior Intention to Use</i>	0,869	Reliabel

Sumber: Kuesioner, data diolah.

Hasil uji reliabilitas dalam tabel 4 diatas menunjukkan bahwa ketiga variabel yang diteliti mempunyai nilai diatas 0,7. Hal ini berarti bahwa kuesioner penelitian ini dapat dikatakan handal dalam mengukur obyektifitas, stabilitas, dan konsistensi persepsi responden terhadap ketiga variabel penelitian sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini.

4.2 Analisis Regresi Linier Berganda

Hasil analisis regresi linier berganda dengan program SPSS 17 for windows yang menggunakan data dari 55 orang responden dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Analisis Regresi Linier Berganda

No	Variabel Independen	Variabel Dependen (Y = Behavior Intention to Use)			
		Koefisien Regresi	Uji t	Prob. (sig. t)	r Part.
1	Constant	5.675	2,488	0,018	
2	<i>Perceived Ease of Use</i>	0,599	2,639	0,011	0,344
3	<i>Perceived Usefulness</i>	0,236	2,930	0,357	0,128
<i>Multiple Regression</i>		= 0,848	F-hitung = 66,385		
<i>R. Square</i>		= 0,719	F-tabel = 3,16		
<i>Adjusted R. Square</i>		= 0,708	t-tabel = 2,048		
α = 0,05			Sig. F = 0,000		

Sumber: Kuesioner, data diolah.

Hasil analisis regresi linear berganda pada tabel 5 diatas selanjutnya dimasukkan kedalam model persamaan regresi linier berganda dengan formulasi sebagai berikut:

$$Y = 5.675 + 0,599 X_1 + 0,236 X_2$$

4.3 Pembahasan

Persamaan regresi linear berganda diatas menunjukkan bahwa variabel bebas *perceived ease of use* (X_1) dan *perceived usefulness* (X_2) yang dianalisis berpengaruh positif terhadap *behavior intention to use* (Y). Hasil ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang searah antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dengan *behavior intention to use*.

Hal ini berarti peningkatan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dapat meningkatkan *behavior intention to use*. Demikian pula sebaliknya penurunan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* juga dapat menurunkan *behavior intention to use*.

Secara mendetail, hasil analisis regresi pada tabel 5 diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- Nilai konstanta a sebesar 5.675 menunjukkan bahwa jika *perceived ease of use* (X_1) dan *perceived usefulness* (X_2) diasumsikan bernilai nol (0) maka *behavior intention to use* sebesar 5.675.
- Koefisien regresi b_1 sebesar 0,599 menunjukkan bahwa *perceived ease of use* memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention to use*, sehingga jika *perceived ease of use* (X_1) meningkat sedangkan *perceived usefulness* (X_2) dianggap konstan maka *behavior intention to use* akan meningkat sebesar 0,599.
- Koefisien regresi b_2 sebesar 0,236 menunjukkan bahwa *perceived usefulness* memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention to use*, sehingga jika *perceived usefulness* (X_2) meningkat sedangkan *perceived ease of use* (X_1) dianggap konstan maka *behavior intention to use* akan meningkat sebesar 0,236.

Dengan demikian nampak bahwa dari kedua variabel independen yang diamati dalam penelitian ini, *perceived ease of use* merupakan variabel yang dominan mempengaruhi *behavior intention to use*.

Adapun besarnya pengaruh kedua variabel independen secara serempak, ditunjukkan oleh nilai koefisien *R. Square*, yaitu sebesar 0,719. Nilai ini dapat diartikan bahwa perubahan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* mempunyai pengaruh sebesar 71,9% terhadap perubahan *behavior intention to use*, sedangkan sisanya yang sebesar 28,1% (100% - 71,9%) dipengaruhi oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan kedalam model penelitian ini.

Selanjutnya hasil uji F (uji simultan) yang dilakukan menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* secara simultan berpengaruh terhadap *behavior intention to use* dengan nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel (66,385 > 3,16) dan tingkat signifikansi lebih kecil dari taraf nyata (0,000 < 0,05). Hasil ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dengan *behavior intention to use*. Dengan kata lain, perubahan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* secara langsung akan mengubah *behavior intention to use*.

Sedangkan uji t (uji parsial) menunjukkan bahwa nilai t hitung variabel *perceived ease of use* lebih besar dari nilai t tabel ($2,639 > 2,048$). Hasil ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara *perceived ease of use* dengan *behavior intention to use*. Dengan kata lain, perubahan *perceived ease of use* secara langsung akan mengubah *behavior intention to use*.

Uji t juga menunjukkan bahwa nilai t hitung variabel *perceived usefulness* lebih besar dari nilai t tabel ($2,930 > 2,048$). Hasil ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara *perceived usefulness* dengan *behavior intention to use*. Dengan kata lain, perubahan *perceived usefulness* secara langsung akan mengubah *behavior intention to use*.

Hasil analisis regresi linier berganda dalam penelitian ini menunjukkan bahwa *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *behavior intention to use*. Dengan demikian, hasil yang dicapai dalam penelitian ini konsisten dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Venkatesh & Morris.

5. Penutup

Analisis regresi linier berganda dengan SPSS 17 for windows dalam penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dengan *behavior intention to use*, baik secara simultan maupun secara parsial. Hasil ini berarti peningkatan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* secara langsung dapat meningkatkan *behavior intention to use*. Demikian pula apabila yang terjadi adalah sebaliknya, penurunan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* juga secara langsung dapat menurunkan *behavior intention to use*.

Dari hasil analisis juga diperoleh informasi bahwa perubahan *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* memiliki pengaruh sebesar 71,9% terhadap perubahan *behavior intention to use*. Sedangkan merupakan variabel yang secara dominan mempengaruhi *behavior intention to use* adalah *perceived ease of use*.

Karena itu dalam mengembangkan suatu sistem informasi perlu dipertimbangkan faktor *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* dari pengguna terhadap sistem informasi.

Daftar Pustaka

- [1] Compeau, D. R. and Higgins, C. A. 1995. *Computer Self-Efficacy: Development of a Measure and Initial Test*. MIS Quarterly, 19 (2): 189-211.
- [2] Chan, P. Y. K. 1996. *An Empirical Assesment of a Modied Technology Acceptance Model*. Journal of Management Information System, 13 (2): 185-204.
- [3] Hong, W. Thong, J.Y.L, Wong, W.M. and Tam, K. Y. 2002. *Determinants of User Acceptance of Digital Libraries: An Empirical Examination of Individual Differences and System Characteristics*. Journal of Management Information System, 18 (3): 97-124.
- [4] Venkatesh, V. and Morris, M. G. 2000. *Why Don't Men Ever Stop do Ask Direction? Gender, Social Influence, and Their Role in Tecnology Acceptance and Usage Behavior*. MIS Quarterly, 24 (1): 115-139.
- [5] Huang, W., D'Ambra, J. and Bhalla, V. 2000. *An Empirical Investigation of The Adoption of E-Government in Australian Citizens: Research Finding*. The Journal of Computer Information System, 43 (1): 15-22.
- [6] Agarwal, R. and Karahanna, E. 2000. *Time Flies Whwn You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs a Bont Information Tecnology Usage*. MIS Quarterly, 24 (4): 665-694.
- [7] Venkatesh, V. and Davis, F. D. 2000. *The Theoritcal Extention of The Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. Management Science, 46 (2): 186-204.
- [8] Taylor, S. and Todd, P. 1995. *Assessing IT Usage: The Role of Prior Experience*. MIS Quarterly, 19 (4): 561-570.
- [9] Dharmesta, B. S. 2003. *Sikap dan Perilaku Konsumen Dalam Pemasaran: Sebuah Tinjauan Sosial-Kognitif*. Kajian Bisnis, 23: 1-25.
- [10] Venkatesh, V. and Brown, S. A. 2001. *A Longitudinal Investigation of Personal Computers in Homes: Adoption Determinants and Emerging Challenges*. MIS Quarterly, 25 (1): 71-102.
- [11] Wijaya, Mega. 2004. *Pengaruh Perbedaan Individu dan Karakteristik Sistem Terhadap Penggunaan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Tesis Program Pascasarjana Universitas Gadjah Mada.
- [12] Sekaran, U. 2000. *Research Methods or Business: A Skill Building Approach*. 3th ed. New York: John Willey & Sons, Inc.
- [13] Hair, J. R., R. E. Anderson, R. L. Tatham, and W. C. Black. 1998. *Multivariate Data Analysis*, 5th ed. Upper Saddle River, NJ: Prentise-Hall, Inc.

