

Analisis Penerapan Model UTAUT 2 (*UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2*) Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara

Anggreiny A. Onibala¹⁾, Yaulie Rindengan²⁾, Arie S. Lumenta³⁾

Teknik Elektro Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi Manado, Jl. Kampus Bahu-Unsrat Manado, 95115

E-mail : 13021106053@student.unsrat.ac.id¹⁾, rindengan@unsrat.ac.id²⁾, al@unsrat.ac.id³⁾

Abstract – *This study analyzes of the acceptance and use of E-Kinerja in the North Sulawesi provincial government using the UTAUT2 Model. E-Kinerja is a tool for assessing employee performance online in the North Sulawesi provincial government. The purpose of this study is to prove that the factors of E-Kinerja utilization (performance expectations, effort expectations, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation and habits) influence the behave on users. The number of respondents in this study were 50 respondents. The data analysis used Structural Equation Modeling - Partial Least Square (PLS-SEM) analysis techniques with the help of SmartPLS. The results of this study indicate that of the 8 hypotheses tested, 3 hypotheses were accepted and 5 hypotheses were rejected. The results of hypothesis testing state that the performance expectation variable has a significant effect on behavioral intention, habits have a significant effect on behavioral intention and Use Behavioral has a significant effect on behavioral intention. As for the variables of effort expectations, social influence, facilitating conditions, hedonic motivation and habits on behavioral intention, there was no significant effect.*

Keywords: UTAUT2, E-Kinerja, Behavioral intention, Use behavior, PLS-SEM

Abstrak — Penelitian ini menganalisa penerimaan dan penggunaan E-Kinerja pada pemerintah provinsi Sulawesi utara menggunakan Model UTAUT2. E-Kinerja merupakan tools untuk menilai kinerja pegawai yang secara online di lingkungan pemerintahan provinsi Sulawesi utara. Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan bahwa faktor faktor pemanfaatan E-Kinerja (ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor social, kondisi pemfalitasasi, motivasi hedonis dan kebiasaan) mempengaruhi minat penggunaan pada penggunanya. Jumlah responden dalam penelitian ini sebanyak 50 responden. Adapun analisis data menggunakan teknik analisis Structural Equation Modeling - Partial Least Square (PLS-SEM) dengan bantuan SmartPLS. Hasilnya penelentian ini menunjukkan bahwa dari 8 hipotesis yang diuji, hipotesis yang diterima sebanyak 3 hipotesis dan yang ditolak sebanyak 5 hipotesis. Hasil uji hipotesis menyatakan bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan, kebiasaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan dan minat penggunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan. Adapun untuk variabel ekspektasi usaha, faktor social, kondisi pemfalitasasi, motivasi hedonis dan kebiasaan terhadap minat penggunaan tidak ditemukan adanya pengaruh yang signifikan.

Kata kunci— UTAUT2, E-Kinerja, Minat pemanfaatan, Perilaku penggunaan, PLS-SEM.

I. PENDAHULUAN

Pemerintah Republik Indonesia mulai mengembangkan penggunaan elektronik *government* dalam bentuk Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tentang Pengembangan *e-government*. Kemudian ditegaskan kembali dengan adanya Peraturan Presiden No. 95 tahun 2018 tentang Sistem Pemerintah Berbasis Elektronik (SPBE) atau biasa disebut *e-government* yang merupakan suatu sistem tata kelola pemerintahan yang memanfaatkan teknologi informasi secara menyeluruh dan terpadu dalam pelaksanaan administrasi pemerintahan dan penyelenggaraan pelayanan publik pada badan pemerintahan. Pelaksanaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) di instansi pusat dan pemerintahan daerah ditujukan untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan dan proses kerja yang bersih, efisien, efektif, transparan, dan akuntabel, meningkatkan kualitas pelayanan publik, serta mampu mewujudkan bangsa yang berdaya saing.

Bentuk keseriusan Pemerintah Republik Indonesia dalam menerapkan *e-government* dalam birokrasi pemerintahannya ditunjukkan dari survey penerapan *e-government* oleh Perserikatan Bangsa-bangsa melalui data ranking *e-government Development Indeks* (EGDI) dalam *United Nations E-Government Survey 2018* (2018:229) yakni Indonesia dimana Tahun 2014 berada di level *medium EGDI*, Tahun 2018 meningkat menjadi *high EGDI*. Penggunaan teknologi informasi dalam pemerintahan daerah merupakan bentuk keterkaitan antara teknologi informasi sebagai alat dalam menunjukkan kualitas pelayanan dengan hasilnya berupa kecepatan pelayanan. (Parasuraman, 1988 dalam Hardiansyah, 2011).

Saat ini telah banyak instansi pusat dan pemerintah daerah sudah banyak menerapkan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) di seluruh indonesia tujuannya untuk mempercepat penerapan aplikasi umum berbagi pakai yang terintegrasi dan tersinkronasi dengan fokus empat quick wins diantaranya integrasi layanan perencanaan, penganggaran berbasis kinerja, integrasi layanan kepegawaian, integrasi layanan kearsipan, dan integrasi layanan pengaduan pelayanan public, salah satunya adalah E-Kinerja.

E-Kinerja Merupakan tools untuk menilai kinerja pegawai. E-Kinerja adalah salah satu aplikasi berbasis web untuk menganalisis kebutuhan jabatan, beban kerja jabatan dan beban kerja unit atau satuan kerja organisasi sebagai dasar perhitungan prestasi kerja dan pemberian insentif kerja. [1] Pengukuran kinerja pegawai sebelumnya dilakukan dengan

menggunakan DP3 (Daftar Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan), seiring dengan perkembangan zaman, penilaian prestasi kerja PNS dengan DP3 sudah tidak relevan lagi. Penilaian pegawai saat ini sudah berubah dari yang sebelumnya menggunakan DP3 menjadi SKP. E-kinerja merupakan contoh penerapan dari teori-teori akuntansi sumber daya manusia yang terangkum dalam sebuah aplikasi berbasis web.

E-kinerja dapat mengukur, mengidentifikasi, menyampaikan, memberikan penilaian, serta penghargaan berupa tambahan penghasilan. Ermawati (2012) menyatakan kemampuan teknik personal sebagai tingkat pemahaman pemakai terhadap teknologi, tugas dan keputusan yang harus diambil, dan lingkungan sosial politik. Kemampuan yang dimiliki setiap pengguna berbeda dengan yang lainnya, baik dari segi kemampuan menggunakan komputer, internet, maupun mengoperasikan e-kinerja karena itu pengguna mengharapkan sistem yang digunakan mampu melayani kebutuhan sesuai dengan kemampuan mereka sehingga pengguna merasa puas dalam menggunakan sistem tersebut.

Penerapan E-kinerja Dalam PEMPROV SULUT sendiri telah mulai dilakukan pada tahun 2018 dalam masa uji coba, sebagaimana yang diatur berdasarkan prestasi kerja dan beban kerja sesuai Peraturan Gubernur Nomor 72 Tahun 2017 tentang Akuntabilitas Kinerja PNS dan baru benar-benar diterapkan secara keseluruhan pada tahun 2019. dalam rangka meningkatkan kinerja PNS dengan pemberian tunjangan yang berbeda setiap bulannya berdasarkan hasil kerja yang mampu dicapai. Dengan adanya sistem penilaian kinerja ini, diharapkan pekerjaan yang dilakukan lebih produktif dari sebelumnya. Sehingga pemberian tunjangan sesuai dengan tingkat pekerjaan yang dilakukan oleh pegawai. Semakin produktif kinerja yang dilakukan semakin besar pula tunjangan yang didapat begitupun sebaliknya apabila kinerja menurun maka mereka akan mendapat imbalan sesuai dengan hasil kerja. Nilai capaian aktivitas kerja pegawai berdasarkan waktu yang telah ditetapkan e-kinerja, dengan pemberlakuan jam maksimal dan minimal untuk memberikan tunjangan penghasilan kepada pegawai bersatus PNS.

Pada dasarnya dalam menunjang dan mewujudkan penggunaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) yang terintegrasi, Sumber Daya Manusia merupakan salah satu dari tiga pilar utama yang harus dibangun. Kualitas Sumber Daya Manusia yang baik terhadap penggunaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) merupakan faktor yang sangatlah penting. Selain itu, diperlukan aparat yang mau belajar dan mampu menanggapi perubahan.

Maka fokus pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi minat pemanfaatan dan perilaku penggunaan terhadap E-Kinerja pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara. Untuk mengungkapkan faktor-faktor ini peneliti menerapkan model yang diperkenalkan oleh Venkatesh *et al* pada tahun 2012. Model ini disebut sebagai *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2).

Sebagai bahan yang akan diteliti mengenai analisa penerapan model UTAUT 2 dalam mengetahui dan memahami penggunaan E-Kinerja. UTAUT 2 merupakan sebuah model penerimaan teknologi terkini yang dikembangkan oleh Venkatesh *dkk*. Dalam penelitian ini terdapat variabel pengukur

Behavioral Intention dan *use behavior* serta dipengaruhi langsung oleh tujuh konstruk utama yaitu ekspektasi kinerja (*Performance Expectancy*), ekspektasi usaha (*Effort expectancy*), faktor sosial (*Social Influence*), dan kondisi yang memfasilitasi (*Facilitating Conditions*), motivasi hedonic (*hedonic motivation*), nilai harga (*Price Value*), Kebiasaan (*Habit*).

A. Penelitian Terkait

1. Nia Auliya (2018) Telah melakukan penelitian tentang “Penerapan Model *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* terhadap minat dan perilaku penggunaan *E-Ticket* di Yogyakarta”. Penelitian ini membahas dan menjelaskan minat dan perilaku penggunaan *e-ticket* melalui penerapan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT2). Data penelitian diperoleh melalui metode survei dengan teknik kuesioner. Alat statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah menggunakan path analisis dengan bantuan *SmartPLS 2.0*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan variabel ekspektasi kinerja tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket* dan kondisi yang memfasilitasi tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. Variabel ekspektasi usaha, motivasi hedonisme, nilai harga berpengaruh positif signifikan terhadap minat penggunaan *e-ticket*, serta variabel kebiasaan dan minat penggunaan berpengaruh positif signifikan terhadap perilaku penggunaan *e-ticket*. [2]
2. Ratna Dzulhaida, Refi Rifaldi Windya Giri (2015) Telah Melakukan Penelitian Tentang “Analisis minat masyarakat terhadap penggunaan layanan E-Money di Indonesia dengan menggunakan Model Modifikasi *Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2* (UTAUT 2). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan layanan e-money di Indonesia. Model penelitian yang digunakan adalah model modifikasi *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2). Pengumpulan data menggunakan metode purposive sampling dengan jumlah responden penelitian ini yaitu sebanyak 277 responden yang tersebar di lima kota di Indonesia yaitu kota Bandung, Jakarta, Surabaya, Medan dan Makassar. Teknik analisis data dalam penelitian menggunakan Structural Equation Modeling (SEM) dengan software WarpPLS versi 4.0. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa variabel kepercayaan yang dirasakan (Perceived Trust) merupakan faktor utama yang mempengaruhi minat masyarakat untuk menggunakan layanan e-money.[3]
3. Sutanto, Imam Ghozali, Rr. Sri Handayani (2018) Telah melakukan penelitian tentang “Faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) dalam perspektif *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* (UTAUT 2) di Kabupaten Semarang”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan

mendapatkan bukti empiris faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna akhir SIPKD di Kabupaten Semarang dengan menggunakan model UTAUT 2. Variabel populasi dalam penelitian ini adalah pengguna atau operator SIPKD di 46 daerah Pemerintah Kabupaten Semarang yang berjumlah 331 pengguna SIPKD. Teknik penentuan sampel menggunakan metode stratified random sampling proporsional sehingga sampel dalam penelitian ini sebanyak 207 pengguna SIPKD. Data yang digunakan adalah data primer yang dikumpulkan menggunakan metode survei kuesioner. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan analisis *Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* dengan aplikasi *SmartPLS v.3.2.7*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan kebiasaan hedonis mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan SIPKD, semakin tinggi tingkat kesenangan dan kebiasaan menggunakan SIPKD maka niat untuk menggunakan SIPKD akan semakin kuat. Kondisi fasilitasi, kebiasaan dan niat perilaku memiliki efek pada perilaku penggunaan. Semakin baik kondisi yang memfasilitasi, semakin tinggi penggunaan SIPKD, dan niat untuk menggunakan semakin kuat semakin sering perilaku penggunaan SIPKD. Hasil uji usia, jenis kelamin, dan variabel pengalaman menunjukkan tidak ada efek moderat pada niat perilaku dan perilaku penggunaan.[4]

4. Gusti Ayu Made Mas Marhaeni (2014) Telah melakukan penelitian tentang “Analisis perilaku penggunaan aplikasi pesan instan dengan menggunakan model *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2* di Kota Bandung”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi niat dan perilaku penggunaan aplikasi instant messenger di Bandung berdasarkan Model UTAUT 2 yang dikembangkan oleh Venkatesh, Thong, dan Xu (2012). Penelitian ini menggunakan 600 sampel ukuran orang yang tinggal di Bandung dan menggunakan setidaknya satu aplikasi instant messenger. Menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data utama, 34 item survei dan 9 konstruk dalam penelitian ini memenuhi validitas konvergen dan diskriminan dan juga memiliki keandalan yang baik. Untuk menguji hipotesis, penelitian ini menggunakan *Structural Equation Modeling (SEM)* dengan *SmartPLS 2.0* sebagai perangkat lunak statistik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor yang paling signifikan untuk memprediksi *Behavioral Intention* adalah Kebiasaan, diikuti oleh Hedonic Motivation, Nilai Harga, Kondisi Fasilitasi, Pengaruh Sosial, dan Harapan Kinerja. Faktor-faktor ini dapat memprediksi Intensi Perilaku sekitar 69% sementara Kondisi Fasilitasi, Intensi Perilaku, dan Kebiasaan dapat memprediksi Penggunaan Perilaku sekitar 57%. Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa *Age and Gender* memoderasi hubungan antara konstruksi eksogen dan konstruksi endogen.[5]

B. SISTEM PEMERINTAHAN BERBASIS ELEKTRONIK (SPBE)

Sistem pemerintahan berbasis elektronik merupakan Suatu sistem tata kelola pemerintahan yang memanfaatkan teknologi

informasi secara menyeluruh dan terpadu dalam pelaksanaan administrasi pemerintahan dan penyelenggaraan pelayanan publik yang dilakukan pada instansi pemerintahan. Penerapan Sistem Pemerintah Berbasis Elektronik (SPBE) juga merupakan salah satu upaya pemangkasan biaya dan waktu, serta meminimalisasi kemungkinan terjadinya praktik korupsi dalam pelayanan yang dilakukan oleh pemerintah. Dapat dikatakan SPBE adalah *e-government* yang telah dikembangkan secara menyeluruh dan memiliki tujuan dalam meningkatkan kualitas pelayanan administrasi dan pelayanan publik secara lebih terintegrasi dan tersinkronasi di setiap instansi pemerintahan.[6]

E-Government merupakan kependekan dari *Electronic Government*. *E-Government* adalah salah satu bentuk atau model sistem pemerintahan yang berlandaskan pada kekuatan teknologi digital, di mana semua pekerjaan administrasi, pelayanan terhadap masyarakat, pengawasan dan pengendalian sumber daya milik organisasi yang bersangkutan, keuangan, pajak, retribusi, karyawan dan sebagainya dikendalikan dalam satu sistem. *E-Government* merupakan perkembangan baru dalam rangka peningkatan layanan publik yang berbasis pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi sehingga layanan publik menjadi lebih transparan, akuntabel, efektif dan efisien.

C. E-KINERJA

E-Kinerja adalah sebuah aplikasi atau sistem berbasis IT berupa website. E-Kinerja tersebut akan digunakan sebagai alat atau cara untuk memantau para ASN di lingkungan instansi pemerintah atau SKPD. Jadi bisa dikatakan juga bahwa E-Kinerja merupakan sebuah sistem yang terpadu yang digunakan untuk mengukur, menilai, mengawasi serta mengelola kinerja para ASN.[7]

Aplikasi E-Kinerja Provinsi Sulawesi Utara dapat diakses melalui website *ekin.sulutprov.go.id*. E-kinerja memiliki motto “tulis yang anda kerjakan, kerjakan yang anda tulis”. Adapun tujuan dari program e-kinerja antara lain:

- a. Peningkatan kinerja PNS dan organisasi;
- b. Melakukan penataan dan penyempurnaan organisasi;
- c. Melakukan penilaian atas prestasi kerja PNS dan organisasi;
- d. Memberikan rasa keadilan dan meningkatkan kesejahteraan PNS;
- e. Mendorong terciptanya kompetisi kerja yang sehat antar PNS;
- f. Meningkatkan kompetensi SDM dan jabatan yang dimiliki PNS; dan
- g. Menumbuhkan kreatifitas dan inovasi kerja PNS.

Aplikasi e-kinerja terdiri dari dua buah modul, yaitu modul Anjab (analisis jabatan) dan ABK (analisis beban kerja). Anjab bertujuan untuk menjelaskan apa saja fungsi dan tugas dari jabatan pegawai. Sedangkan ABK digunakan oleh pegawai untuk menginput laporan kegiatan/pekerjaan yang dilakukan dan membuat Laporan Kerja Harian (LKH) dan juga digunakan oleh pimpinan untuk mengetahui kinerja pegawai dan satuan/unit kerja.

Beberapa manfaat yang akan diperoleh jika sistem E-Kinerja dilaksanakan dengan benar dan sebaik-baiknya bukan hanya akan dirasakan oleh ASN maupun instansi saja. Dengan

adanya pemantauan kerja melalui E-Kinerja tersebut secara tidak langsung juga bisa berdampak baik bagi masyarakat atau publik. Inilah beberapa manfaat yang akan dihasilkan dari pelaksanaan sistem E-Kinerja dengan benar.

- Pelayanan terhadap publik atau masyarakat akan semakin baik sebagai dampak dari semakin meningkatnya kualitas kerja para ASN.
- Pelaksanaan sistem pemerintahan di dalam instansi atau SKPD akan semakin efisien dan efektif sehingga diharapkan akan mendapatkan output yang semakin bagus.
- Pengawasan terhadap kinerja dan aktivitas para ASN akan semakin mudah dan terstruktur.
- Lebih mudah dalam melakukan penilaian kerja dan prestasi terhadap ASN yang nantinya akan digunakan untuk memberikan reward dan punishment kepada yang bersangkutan.
- Sebagai landasan untuk menentukan besaran gaji, kenaikan pangkat otomatis atau KPO dan juga proses pensiun otomatis atau PPO bagi para ASN.
- Membantu terciptanya pemerintahan yang baik dan bersih atau good governance di lingkungan instansi pemerintah dan SKPD.
- Membantu transparansi administrasi karena semua surat tidak rahasia harus diunggah ke dalam website E-Kinerja tersebut.
- Mempermudah pemberian tunjangan pada para ASN yang besarnya akan ditentukan berdasarkan pada hasil penilaian serta prestasi yang dimuat dalam E-Kinerja.
- Memacu para ASN untuk bisa bekerja dengan lebih baik, lebih profesional dan bermartabat.



Gambar 1 Tampilan Aplikasi E-Kinerja v3 2019

D. SUMBER DAYA MANUSIA

Sumber daya dibutuhkan perusahaan atau organisasi tidak dapat dilihat sebagai bagian yang berdiri sendiri, tetapi sebagai satu kesatuan yang tangguh membentuk suatu sinergi. Peran sumber daya manusia sangat menentukan. Sumber daya manusia yaitu terjemahan dari “*human resources*”, namun ada

pula ahli yang menyamakan sumber daya manusia dengan “*manpower*” (tenaga kerja). Sebagian orang menyetarakan pengertian sumber daya manusia dengan personal (personalia, kepegawaian, dan sebagainya). [8]

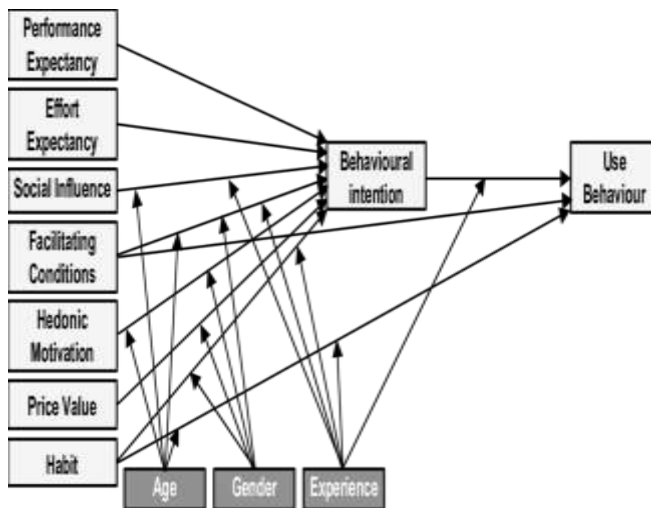
Sumber daya manusia merupakan satu-satunya sumber daya yang memiliki akal perasaan, keinginan, keterampilan, pengetahuan, dorongan, daya, dan karya (rasio, rasa, dan karsa). Semua potensi sumber daya manusia berpengaruh terhadap upaya organisasi dalam mencapai tujuan. Betapapun majunya teknologi, perkembangan informasi, tersedianya modal dan memadainya bahan, jika tanpa sumber daya manusia sulit bagi organisasi untuk mencapai tujuannya (Sutrisno, 2011). Werther dan Davis (1996) menyatakan bahwa sumber daya manusia adalah “pegawai yang siap, mampu, dan siaga dalam mencapai tujuan organisasi”. Sebagaimana dikemukakan bahwa dimensi pokok sisi sumber daya manusia adalah kontribusinya terhadap organisasi sedangkan dimensi pokok manusia adalah perlakuan kontribusi terhadapnya yang pada gilirannya akan menentukan kualitas dan kapabilitas hidupnya.

E. MODEL UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2

Model UTAUT adalah model penerimaan dan penggunaan teknologi yang dikemukakan oleh Venkatesh et al. (2003). Tersusun atas teori-teori dasar mengenai penerimaan dan perilaku penggunaan teknologi, UTAUT menyatukan karakteristik terbaik yang berasal dari delapan teori penerimaan teknologi lainnya sehingga Model tersebut telah dikembangkan sedemikian rupa oleh Venkatesh et al. (2003) dengan review dan konsolidasi model-model sebelumnya yang telah ada.

Pada tahun 2013, Venkatesh dan beberapa peneliti lainnya mengembangkan model UTAUT pertama menjadi UTAUT 2. Model UTAUT 2 merupakan pengembangan lebih lanjut dari model UTAUT yang mempelajari penerimaan dan penggunaan dari sebuah teknologi dalam konteks konsumen [9]. Tujuan dari model UTAUT2 adalah mengidentifikasi tiga konstruk penting dari penelitian penerimaan dan penggunaan teknologi baik untuk umum maupun konsumen, merubah beberapa hubungan yang sudah ada pada konsep model UTAUT, dan mengenalkan hubungan baru [9]. Tiga konstruk ditambahkan yaitu motivasi hedonis, nilai harga, dan kebiasaan, memperluas UTAUT ke UTAUT2 [10]. Sampai saat ini UTAUT sudah dikembangkan kembali dari konteks organisasi menjadi konteks konsumen individu yang diberi nama Model UTAUT2 [9]. Metode UTAUT2 merupakan sistesis atau penggabungan daripada elemen elemen yang terdapat dalam delapan model penerimaan teknologi terkemuka lainnya dengan tujuan untuk memperoleh kesatuan pandangan mengenai user atau pengguna [11].

Tujuan utama penelitian menggunakan UTAUT adalah membantu organisasi untuk memahami bagaimana penggunaan bereaksi terhadap pengenalan teknologi baru (Wang, 2005). Pada awalnya, UTAUT dikembangkan dari *Technology Acceptance Model* (TAM) pada tahun 2003 dengan empat konstruk yang mempengaruhi niat perilaku untuk menggunakan teknologi yaitu: performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions.



Gambar 2. Model penelitian UTAUT 2 (Venkatesh et al., 2012:160)

Alasan dari penambahan tiga konstruk utama tersebut adalah (1) *Hedonic Motivation* merupakan prediktor kunci dalam banyak penelitian mengenai perilaku konsumen dalam konteks penggunaan teknologi oleh konsumen; (2) *Price Value* dikarenakan konsumen akan mengeluarkan biaya dalam penggunaan teknologi yang dianggap sesuai dengan manfaat yang diberikan; dan (3) *Habit* yang telah terbukti sebagai faktor yang dapat memprediksi kebiasaan dalam penggunaan teknologi [9].

1. Minat Pemanfaatan (*Behavioral Intention*)

Minat pemanfaatan teknologi informasi (*behavioral intention*) didefinisikan sebagai tingkat keinginan atau niat pemakai menggunakan sistem secara terus menerus dengan asumsi bahwa mereka mempunyai akses terhadap informasi. Seorang akan berminat menggunakan suatu teknologi informasi yang baru apabila si pengguna tersebut meyakini dengan menggunakan teknologi informasi tersebut akan meningkatkan kinerjanya, menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan dengan mudah, dan si pengguna tersebut mendapatkan pengaruh lingkungan sekitarnya dalam menggunakan teknologi informasi tersebut [12].

2. Perilaku Penggunaan (*Use Behavior*)

Perilaku penggunaan teknologi informasi (*use behavior*) didefinisikan sebagai intensitas dan atau frekuensi pemakai dalam menggunakan teknologi informasi. Perilaku penggunaan teknologi informasi sangat bergantung pada evaluasi pengguna dari sistem tersebut. Suatu teknologi informasi akan digunakan apabila pemakai teknologi informasi tersebut berminat dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena keyakinan bahwa menggunakan teknologi informasi tersebut dapat meningkatkan kinerjanya, menggunakan teknologi informasi dapat dilakukan dengan mudah, dan pengaruh lingkungan sekitarnya dalam menggunakan teknologi informasi tersebut. [12].

3. *Performance Expectancy* (*Ekspektasi Kerja*)

Ekspektasi kinerja adalah sejauh mana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem akan membantu dia untuk mencapai keuntungan dalam kinerja pekerjaannya. Ekspektasi

kinerja merupakan konstruksi yang kuat atas niat menggunakan sehingga dapat disimpulkan bahwa seseorang yang telah percaya sebuah sistem informasi dapat membantu pekerjaannya akan cenderung menggunakan sistem tersebut dalam waktu yang lebih lama. Dalam konsep ini terdapat gabungan variabel-variabel yang diperoleh dari model penelitian sebelumnya tentang model penerimaan dan penggunaan teknologi [12].

4. *Effort Expectancy* (*Ekspektasi Usaha*)

Ekspektasi usaha merupakan tingkat kemudahan terkait dalam pengguna sistem[12]. Penggunaan teknologi informasi yang mudah dapat menimbulkan persepsi bahwa sistem itu berguna baginya dan menimbulkan kenyamanan bila menggunakannya. Namun jika sistem ini dirasa sulit untuk digunakan maka rasa nyaman bekerja dengan sistem tidak akan muncul dan niat menggunakan untuk memanfaatkan sistem akan berkurang.

5. *Social Influence* (*Faktor Sosial*)

Menurut Venkatesh dan Davis (2000), pengaruh sosial mempunyai dampak pada perilaku individual melalui tiga mekanisme yaitu ketaatan (*compliance*), internalisasi (*internalization*), dan identifikasi (*identification*). Dapat disimpulkan bahwa semakin banyak pengaruh yang diberikan sebuah lingkungan terhadap calon pengguna teknologi informasi untuk menggunakan suatu teknologi informasi yang baru maka semakin besar minat yang timbul dari personal calon pengguna tersebut dalam menggunakan teknologi informasi tersebut karena pengaruh yang kuat dari lingkungan sekitarnya.

6. *Facilitating Conditions* (*Kondisi yang Memfasilitasi*)

Facilitating Conditions merupakan variabel yang memiliki pengaruh langsung terhadap penggunaan sistem dan juga didefinisikan sebagai “sejauh mana seseorang percaya bahwa infrastruktur organisasi dan teknis dapat mendukung penggunaan sistem”[9]. Secara umum pengguna dengan tingkat kondisi yang memfasilitasi lebih rendah akan memiliki niat yang lebih rendah untuk menggunakan suatu teknologi [9]. Dampak kondisi yang memfasilitasi tersebut dimoderasi oleh usia, jenis kelamin, dan pengalaman. Konsumen yang memiliki usia lebih tua cenderung menghadapi lebih banyak kesulitan dalam memproses informasi baru (Morris dkk., 2005).

7. *Hedonic Motivation* (*Motivasi Hedonis*)

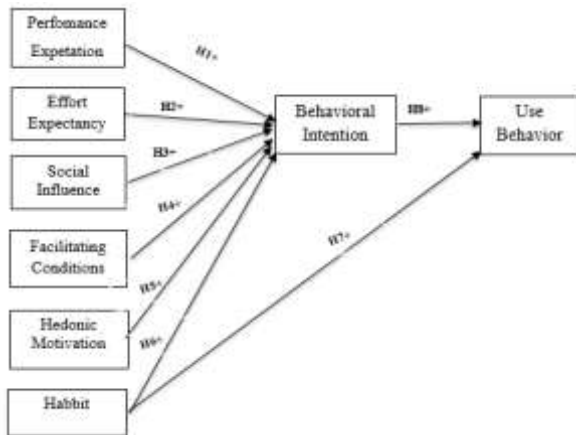
Hedonic motivation (motivasi hedonis) merupakan hal yang menyenangkan kesenangan yang berasal dari penggunaan teknologi, dan telah terbukti memainkan peran penting dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi [13]. Menurut Venkatesh et al (2012) bahwa *Hedonic Motivation* merupakan motivasi kesenangan yang diperoleh dari penggunaan suatu sistem atau teknologi. Pada beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh *Van der Heijden* (2004) dan *Thong et al* (2006) bahwa ditemukan *Hedonic Motivation* mempengaruhi penerimaan dan penggunaan teknologi secara langsung. Dalam konteks konsumen, *Hedonic Motivation* juga telah ditemukan sebagai penentu penting penerimaan dan penggunaan teknologi [13]. Dengan demikian, kita menambahkan *Hedonic Motivation* sebagai prediktor perilaku konsumen untuk menggunakan teknologi.

8. *Habit (Kebiasaan)*

Konstruk terakhir yang ditambahkan ke UTAUT adalah Habit. Venkatesh dkk. (2003) pengalaman yang dioperasikan sebagai tiga tingkat berdasarkan berlalunya waktu: (1) pasca pelatihan adalah saat sistem awalnya tersedia untuk digunakan; (2) satu bulan kemudian; (3) tiga bulan kemudian. Kebiasaan didefinisikan oleh Limayem et al. (2007) sejauh mana orang cenderung melakukan perilaku secara otomatis karena belajar, sementara Kim et al. (2005) menyamakan kebiasaan dengan otomatisitas. Meski dikonseptualisasikan dengan cara yang sama, kebiasaan telah diatur dalam dua cara yang berbeda.

II. METODE PENELITIAN

[1] Kerangka Pikiran Teoritis



Gambar 3. Usulan Model Penelitian

2. *Hipotesis Penelitian*

Berdasarkan pada kerangka pemikiran pada Gambar 3 maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H1 : Ekspektasi kinerja memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan E-kinerja.
- H2 : Ekspektasi usaha memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan E-Kinerja.
- H3 : Faktor sosial memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan dalam menggunakan E-Kinerja.
- H4 : Kondisi yang Memfasilitasi memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan dalam menggunakan E-Kinerja.
- H5 : Motivasi Hedonisme memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan dalam menggunakan E-Kinerja.
- H6 : Kebiasaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Minat penggunaan dalam menggunakan E-Kinerja.
- H7 : Kebiasaan memiliki pengaruh positif dan

signifikan terhadap Perilaku Penggunaan E-Kinerja.

- H8 : Minat penggunaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku penggunaan E-Kinerja.

3. *Indikator Variabel UTAUT 2*

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel terikat (variable endogen) dan variabel bebas (variable eksogen). Berikut definisi operasional dari masing-masing variabel tersebut :

Tabel 1 Indikator Variabel UTAUT (Venkatesh et al, 2012)

Variabel Endogen			
Variabel	Indikator	Pertanyaan	Kode
Behavioral Intention (BI)	<i>Repurchase intentions</i>	Pengguna mempunyai keinginan untuk datang kembali dengan menggunakan teknologi.	BI1
	<i>Positive word-of-mouth communication</i>	Pengguna membicarakan hal yang positif mengenai teknologi.	BI2
	<i>Service quality</i>	Kualitas pelayanan teknologi sudah baik.	BI3
Use Behavior (UB)	<i>Usage frequency</i>	Pengguna sudah menggunakan teknologi berulang kali	UB1

Tabel 2 Indikator Variabel UTAUT (Venkatesh et al, 2012) (lanjutan)

Variabel Eksogen			
Variabel	Indikator	Pertanyaan	Kode
Performance Expectancy (PE)	<i>Perceived usefulness</i>	Tingkat dimana orang percaya bahwa menggunakan sistem akan meningkatkan pekerjaannya.	PE1
	<i>Extrinsic motivation</i>	Kegiatan untuk mencapai hasil berbeda yang dihargai, seperti peningkatan prestasi kerja, gaji, atau promosi.	PE2
	<i>Job-fit</i>	Bagaimana kemampuan dari sistem untuk meningkatkan prestasi kerja bagi individu.	PE3
Effort Expectancy (EE)	<i>Perceived ease of use</i>	Tingkat dimana seorang percaya bahwa menggunakan sistem akan meminimalkan usaha dalam proses mengerjakan pekerjaan.	EE1
	<i>Complexity</i>	Tingkat dimana sebuah sistem dianggap sebagai relatif sulit untuk memahami dan menggunakan.	EE2
	<i>Ease of use</i>	Sejauh mana menggunakan teknologi baru dianggap sebagai sulit untuk digunakan.	EE3

Tabel 3 Indikator Variabel UTAUT (Venkatesh et al, 2012) (lanjutan)

<i>Social Influence (SI)</i>	<i>Subjective Norm</i>	Persepsi seseorang bahwa orang lain yang penting baginya harus atau tidak harus menggunakan sistem	SI1
	<i>Social Factor</i>	Penggunaan sistem dipengaruhi oleh sebuah kelompok dalam organisasi budaya, ataupun seorang individu lain dalam status sosial tertentu	SI2
	<i>Image</i>	Sejauh mana penggunaan dianggap meningkatkan citra seseorang atau status dalam satu sosial.	SI3
<i>Facilitating Condition (FC)</i>	<i>Perceived behavioral control</i>	Mencerminkan persepsi internal dan kendala eksternal pada perilaku yang meliputi memfasilitasi kondisi sumber daya dan memfasilitasi kondisi teknologi.	FC1
	<i>Facilitating conditions</i>	Faktor-faktor objektif dalam lingkungan pengamat yang setuju membuat tindakan yang mudah dilakukan, termasuk ketentuan dukungan komputer.	FC2

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data menggunakan pendekatan *Partial Least Squares-Structural Equation Modeling (PLS-SEM)* dengan aplikasi software *SmartPLS 3.2.7* yang terdiri dari Uji kualitas Data, Model Pengukuran (Outer Model), Uji Validitas, Uji Reabilitas, Model Struktural (Inner Model), Uji R-Square (R2), Uji T-Statistik, dan Path Coefficient.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pengukuran (Outer Model)

Perhitungan tahap awal dalam PLS dilakukan melalui evaluasi outer model. Outer model atau model pengukuran merupakan tahapan untuk mengevaluasi validitas dan reliabilitas suatu konstruk. Terdapat dua uji validitas konstruk dalam model pengukuran PLS yaitu validitas konvergen dan validitas diskriminan. Outer model dievaluasi dengan menggunakan parameter *AVE*, *community*, *outer loading*, *cross loading*, *cronbach alpha*, dan *composite reliability* (Cahyonowati et al., 2011). Berikut hasil analisis pengukuran model dijelaskan dalam empat tahap.

1. Uji Validitas

Validitas dimaksudkan untuk mengukur sejauh mana variabel yang diukur digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas dalam penelitian

ini menggunakan uji validitas konvergen dan uji validitas diskriminan. Rule of thumb yang digunakan untuk uji validitas konvergen adalah *outer loading* > 0,70 dan *average variance extracted (AVE)* > 0,5. Jika skor *loading* < 0,70 maka indikator ini dapat dihapus dari konstraknya karena indikator tidak termuat (load) ke konstruk yang mewakilinya [14]. Berdasarkan data pada tabel 4 seluruh item pertanyaan telah memiliki nilai *loading* lebih besar dari 0,7. Hasil ini mengindikasikan bahwa data telah valid.

Tabel 4 Nilai Outer Loading Model Akhir

Variable	Item	Outer Loading	Keterangan
<i>Performance Expectancy</i> (Ekspetasi Kinerja)	PE1	0.858	Valid
	PE2	0.899	Valid
	PE3	0.907	Valid
<i>Effort Expectancy</i> (Ekspetasi Usaha)	EE1	0.895	Valid
	EE2	0.907	Valid
	EE3	0.753	Valid
<i>Social Influence</i> (Faktor Sosial)	SI2	0.733	Valid
	SI3	0.935	Valid
<i>Facilitating Conditions</i> (Kondisi Pemfalitasasi)	FC1	0.861	Valid
	FC2	0.885	Valid
<i>Hedonic Motivation</i> (Motivasi Hedonic)	HM1	0.858	Valid
	HM2	0.935	Valid
	HM3	0.881	Valid
<i>Habit</i> (Kebiasaan)	H1	0.806	Valid
	H2	0.865	Valid
	H3	0.836	Valid
<i>Behavioral Intentions</i> (Minat Penggunaan)	BI1	0.870	Valid
	BI2	0.958	Valid
	BI3	0.946	Valid
<i>Use Behavior</i> (Perilaku Penggunaan)	UB2	0.897	Valid
	UB3	0.856	Valid

Tabel 5. Hasil Uji Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
Ekspetasi Kerja (PE)	0.789
Ekspetasi Usaha (EE)	0.730
Faktor Sosial (FC)	0.704
Kondisi Pemfalitasasi (FC)	0.762
Motivasi Hedonic (HM)	0.795
Kebiasaan (H)	0.699
Minat Penggunaan (BI)	0.857
Perilaku Penggunaan (UB)	0.769

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilakukan menggunakan dua metode, yaitu Cronbach's alpha dan Composite reliability. Menurut Jogiyanto (2011) rule of thumb dari Cronbach's alpha dan Composite reliability harus lebih besar dari 0,7 meskipun 0,6 masih dapat diterima. Apabila keduanya sudah memenuhi syarat yaitu memiliki nilai lebih besar dari 0,7 maka data tersebut reliable. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dapat dilihat dari composite reliability dan cronbach's alpha pada Tabel 6 menunjukkan bahwa nilai composite reliability untuk semua konstruk berada di atas 0,70 meskipun pada nilai cronbach's alpha terdapat dua konstruk yang memiliki nilai 0,6 tapi itu masih dapat diterima. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa semua konstruk dalam penelitian ini adalah reliable atau memenuhi uji reliabilitas. Tabel 6 dibawah ini menunjukkan nilai dari cronbach's alpha dan composite reliability.

Tabel 6. cronbach's alpha dan composite reliability

Variabel	Composite Reliability	Cronbach's Alpha
Ekspetasi Kerja (PE)	0.918	0.866
Ekspetasi Usaha (EE)	0.889	0.812
Faktor Sosial (SI)	0.824	0.609
Kondisi Pemfalisasi (FC)	0.865	0.689
Motivasi Hedonic (HM)	0.921	0.871
Kebiasaan (H)	0.874	0.790
Minat Penggunaan (BI)	0.947	0.916
Perilaku Penggunaan (UB)	0.869	0.701

A. Model Struktural (Inner Model)

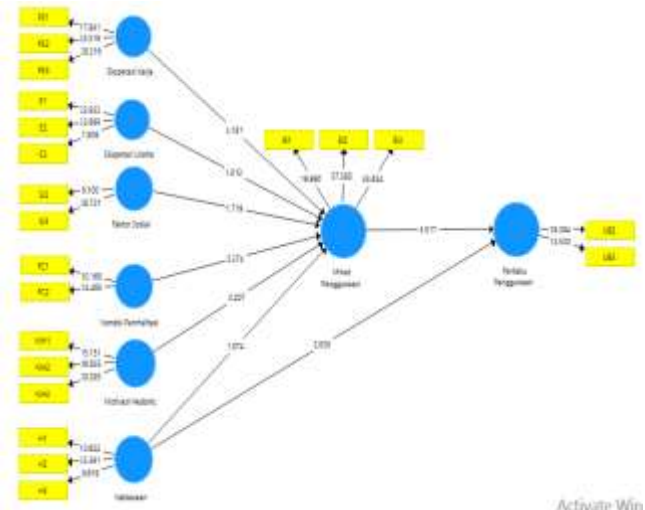
Setelah dilakukan model pengukuran untuk menilai validitas dan reliabilitas, selanjutnya dilakukan pengujian model structural (inner model). Model structural dalam PLS dievaluasi dengan menggunakan R2. Persentase pengaruh semua variabel independen terhadap nilai variabel dependen ditunjukkan oleh besarnya koefisien determinasi R-Square (R2) antara satu dan nol, dimana nilai R2 yang mendekati satu memberikan persentase pengaruh yang besar [15]. Berikut nilai R2 pada konstruk yang akan disajikan pada Tabel 7.

Tabel 7. Nilai R Square (R2)

Variabel	R Square
Minat Penggunaan	0.640
Perilaku Penggunaan	0.475

Berdasarkan Tabel 7. di atas, nilai R Square pada variabel minat penggunaan adalah sebesar 0,640 yang artinya variabel Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial, Kondisi yang Memfasilitasi, Motivasi Hedonis, Kebiasaan mampu memberikan persentase pengaruh sebesar 64,0% terhadap minat penggunaan. Nilai R2 pada variabel perilaku penggunaan adalah sebesar 0.475 yang menunjukkan bahwa variabel Kebiasaan, Minat penggunaan mampu memberikan persentase pengaruh sebesar 47,5% terhadap perilaku penggunaan.

B. Path Confidence



Gambar 4. Hasil Uji Path coefficient dengan SmartPLS

C. Pengujian Hipotesis

Setelah diketahui R2 yang dimiliki oleh model yang diajukan, maka proses selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan melihat nilai t-statistic untuk menentukan nilai signifikansi model, dan original sample yang merupakan skor beta yang digunakan untuk melihat sifat prediksi variabel eksogen terhadap variabel endogen [14]. Nilai positif koefisien beta menunjukkan sifat pengaruh yang positif, sedangkan nilai negative menunjukkan pengaruh negative variabel eksogen terhadap variabel endogen. Analisis data yang dilakukan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode resampling bootstrap dengan bantuan program SmartPLS 3.0. Berikut adalah hasil pengujian hipotesis.

Tabel 8. Hasil Path coefficient dan t-statistik

Hipotesa	Path	Original Sample	t-statistik	Hasil
H1	PE -> BI	0.543	4.181	Didukung
H2	EE -> BI	-0.165	1.013	Tidak Didukung
H3	SI -> BI	0.316	1.719	Tidak Didukung
H4	FC -> BI	0.063	0.374	Tidak Didukung
H5	HM -> BI	0.039	0.207	Tidak Didukung
H6	H -> BI	0.160	1.074	Tidak Didukung
H7	H -> UB	0.299	2.030	Didukung
H8	BI -> UB	0.477	3.517	Didukung

Keterangan :

- PE= Performance Expectancy (Eskpetasi Kerja);
- EE= Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha);
- SI= Social Influence (Faktor Sosial);
- FC= Facilitating Conditions (Kondisi yang Memfasilitasi);
- HM= Hedonic Motivation (Motivasi Hedonisme);
- H= Habit (Kebiasaan);
- BI= Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja;
- UB= Use Behaviors (Perilaku Penggunaan) E-Kinerja

Pengambilan keputusan:

1. Nilai t-statistik $>1,96$ (hipotesis diterima)
2. Nilai t-statistik $<1,96$ (hipotesis ditolak)

*D. Pembahasan Hasil Penelitian****Pengaruh Performance Expectancy (Ekspektasi Kinerja) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja.***

Berdasarkan hasil uji hipotesis 1 (H1) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel ekspektasi kinerja terhadap variabel minat penggunaan adalah sebesar 0,543 yang bermakna variabel ekspektasi kinerja berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar 4.181 $>1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi kinerja berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis pertama **didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian awal yang dilakukan Venkatesh et al. (2003) dan sejalan dengan penelitian terdahulu lainnya (Evlandari, 2011; Venkatesh .dkk. 2012; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018; Winduwiratsoko, 2018) dimana PE berpengaruh secara signifikan terhadap BI. Ekspektasi Kinerja diukur melalui manfaat, pencapaian, produktivitas, dan efisiensi yang dapat diperoleh user ketika menggunakan sistem. Hasil ini berarti penggunaan e-kinerja dapat bermanfaat dan dapat membantu menyelesaikan pekerjaan, serta dapat membantu dalam meningkatkan kualitas kinerja, sehingga berpengaruh kepada minat penggunaan untuk menggunakan e-kinerja.

Pengaruh Effort Expectancy (Ekspektasi Usaha) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 2 (H2) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel ekspektasi usaha terhadap variabel minat penggunaan adalah sebesar -0,165 yang bermakna variabel ekspektasi usaha tidak berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar 1.013 $<1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel ekspektasi usaha tidak berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis kedua **tidak didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (M Adriansyah Alam Putra, 2017; Sutanto Dkk, 2017; Winduwiratsoko, 2018; Shafira Rahmi Supriyanto, 2019) yang menyatakan bahwa ekspektasi usaha tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan suatu teknologi, namun hasil ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; Nia Aulia, 2018; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018).

Variabel ini diukur dari kemudahan dan persepsi yang dirasakan pengguna, serta kompleksitas sistem tersebut ketika digunakan. Hal ini dapat terjadi karena sistem memiliki fitur yang kompleks sehingga pegawai sulit untuk memahami dan menggunakan sistem.

Pengaruh Social Influence (Faktor Sosial) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja.

Berdasarkan hasil uji hipotesis 3 (H3) menunjukkan nilai

original sample yang dimiliki oleh variabel faktor social adalah sebesar 0,316 yang bermakna variabel ekspektasi usaha berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar 1.013 $<1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel faktor sosial tidak berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis ketiga **tidak didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi Rizki Sabarkhah, 2018; Sutanto Dkk, 2017) yang menyatakan bahwa faktor sosial tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan suatu teknologi, namun hasil ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; Nia Aulia, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Winduwiratsoko, 2018).

Faktor sosial diukur berdasarkan pendapat user mengenai seberapa besar orang lain dapat berpengaruh dan image yang diperoleh jika menggunakan sistem.

Berdasarkan pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti walaupun PNS di lingkungan daerah PEMPROV SULUT diwajibkan untuk menggunakan e-kinerja, tetapi pengguna mungkin tidak merasakan pengaruh terhadap penggunaan E-Kinerja mereka.

Pengaruh Facilitating Conditions (Kondisi Pemfalisasi) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis 4 (H4) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel kondisi pemfalisasi terhadap minat penggunaan adalah sebesar 0,063 yang bermakna variabel kondisi pemfalisasi tidak berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar 0.374 $<1,96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kondisi pemfalisasi tidak berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis keempat **tidak didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; Nia Aulia, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018; Shafira Rahmi Supriyanto, 2019) namun hasil ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Sutanto Dkk, 2017; Winduwiratsoko, 2018).

Kondisi Pemfalisasi diukur dari keadaan user seperti pengetahuan, sumber daya yang dimiliki, bantuan, serta fasilitas yang disediakan. Hasil ini kemungkinan disebabkan karena kepercayaan seseorang dengan adanya perangkat teknis akan mendukung penggunaan suatu sistem. Pengguna memiliki sumber daya yang diperlukan (misal: smartphone) untuk menggunakan e-kinerja Sementara itu, tidak semua pengguna memiliki pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan e-kinerja. Hal ini yang berarti bahwa meskipun pengguna memiliki sumber daya (seperti: smartphone) untuk menggunakan e-kinerja, tapi tanpa memiliki pengetahuan yang baik mengenai penggunaannya dan kurangnya mendapat bantuan dari orang lain maka akan berdampak pada minat penggunaan sistem.

Pengaruh Hedonic Motivation (Motivasi Hedonis) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis 5 (H5) menunjukkan nilai

original sample yang dimiliki oleh variabel motivasi hedonis terhadap minat penggunaan adalah sebesar 0.039 yang bermakna variabel motivasi hedonis tidak berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar $0.207 < 1.96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel motivasi hedonis tidak berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis kelima **tidak didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; Shafira Rahmi Supriyanto, 2019) namun hasil ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Nia Aulia, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018; Sutanto Dkk, 2017).

Motivasi Hedonis diukur berdasarkan ketika menggunakan sistem seperti senang, membanggakan, atau meningkatkan prestasi diri. Hal ini dapat dikarenakan karena sistem ini memang tidak bertujuan untuk hiburan semata, melainkan hanya untuk memudahkan para pegawai dalam hal mengisi aktifitas kerja dan surat lapor izin/sakit.

Untuk meningkatkan variabel ini, perlu ditingkatkan frekuensi dalam meng-update tampilan dan fitur sistem. Dengan tampilan dan fitur yang ditingkatkan, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan kenyamanan pegawai menggunakan sistem. Semakin pegawai dapat merasa nyaman dan percaya diri, diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan minat penggunaan e-kinerja.

Pengaruh Habit (Kebiasaan) terhadap Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) E-Kinerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis 6 (H6) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel kebiasaan terhadap minat penggunaan adalah sebesar 0.160 yang bermakna variabel kebiasaan berdampak positif terhadap variabel minat penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar $1.074 < 1.96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kebiasaan tidak berpengaruh signifikan pada variabel minat penggunaan hingga hipotesis keenam **tidak didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shafira Rahmi Supriyanto, 2019; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018) namun hasil ini bertentangan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Sutanto Dkk, 2017; Winduwiratsoko, 2018).

Kebiasaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang cenderung untuk berperilaku secara otomatis jika sudah terbiasa menggunakan suatu sistem. Hal ini mungkin disebabkan oleh walaupun pengguna wajib menggunakan e-kinerja tetapi jika belum menguasai sistem maka akan berdampak pada minat penggunaan.

Pengaruh Habit (Kebiasaan) terhadap Use Behavior (Perilaku Penggunaan) E-Kinerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis 7 (H7) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel kebiasaan terhadap perilaku penggunaan adalah sebesar 0.299 yang bermakna variabel kebiasaan berdampak positif terhadap variabel perilaku penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar $2.030 > 1.96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel kebiasaan berpengaruh signifikan pada variabel perilaku penggunaan hingga hipotesis ketujuh **didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh (Shafira Rahmi Supriyanto, 2019; Nia Aulia, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018) dimana kebiasaan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan.

Variabel ini berpengaruh signifikan karena kebiasaan pengguna terhadap minat tidak signifikan namun menjadi signifikan terhadap frekuensi pengguna terhadap perilaku penggunaan e-kinerja.

Pengaruh Behavioral Intentions (Minat Penggunaan) terhadap Use Behavior (Perilaku Penggunaan) E-Kinerja

Berdasarkan hasil uji hipotesis 8 (H8) menunjukkan nilai original sample yang dimiliki oleh variabel minat penggunaan terhadap perilaku penggunaan adalah sebesar 0.477 yang bermakna variabel kebiasaan berdampak positif terhadap variabel perilaku penggunaan. Setelah itu pada nilai t-statistik sebesar $3.517 > 1.96$. Hal ini menunjukkan bahwa variabel minat penggunaan berpengaruh signifikan pada variabel perilaku penggunaan hingga hipotesis kedelapan **didukung**.

Hal ini sesuai dengan penelitian awal yang dilakukan Venkatesh et al. (2003) dan sesuai dengan penelitian (Desi Kurnia Ekawanti, 2018; Nia Aulia, 2018; M Adriansyah Alam Putra, 2017; Dwi Rizki Sabarkhah, 2018; Sutanto Dkk, 2017) dimana minat penggunaan berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku penggunaan.

Hal ini dapat dibuktikan dari variabel independen Ekspektasi Kinerja yang mendapatkan nilai tinggi diantara variabel independen lainnya yang berhubungan dengan variabel dependen minat penggunaan bahwa e-kinerja sangat bermanfaat dan meningkatkan kualitas pekerjaan dan juga dikuatkan oleh pegawai pemprov sulut yang wajib menggunakan e-kinerja disetiap proses kerja mereka. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa minat penggunaan berpengaruh terhadap perilaku penggunaan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka beberapa kesimpulan yang dapat peneliti berikan sebagai berikut :

1. Hipotesis yang diterima dalam penelitian ini sebanyak tiga hipotesis yaitu Ekspektasi Kinerja→Minat Penggunaan, Kebiasaan→Perilaku Penggunaan dan Minat Penggunaan→Perilaku Penggunaan diatas ambang batas > 1.96 . Sedangkan lima hipotesis yang ditolak ialah Ekspektasi kinerja→Minat penggunaan, Faktor Sosial→Minat Penggunaan, Kondisi Pemfalitasasi→Minat Penggunaan, Metode Hedonis→Minat Penggunaan dan Kebiasaan→Perilaku Penggunaan. Hipotesis ini dinyatakan ditolak karena lima hipotesis ini memiliki nilai dibawah ambang batas < 1.96 . Sehingga faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna adalah sebagai berikut:

- a. Ekspektasi kinerja (PE) berpengaruh terhadap Minat Penggunaan (BI) dalam menggunakan E-

Kinerja.

- b. Kebiasaan (H) berpengaruh terhadap perilaku penggunaan (UB) E-Kinerja.
 - c. Minat penggunaan (BI) berpengaruh terhadap perilaku penggunaan (UB) E-Kinerja.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semakin tinggi ekspektasi kinerja (EE) menggunakan teknologi maka semakin tinggi niat untuk menggunakan sistem teknologi informasi. Menggunakan E-kinerja dirasakan dapat bermanfaat serta dapat membantu para pegawai untuk mencapai keuntungan dalam kinerja pekerjaannya. Kebiasaan (H) responden dalam menggunakan E-kinerja juga akan meningkatkan perilaku untuk menggunakan E-kinerja. E-kinerja mempunyai fitur pengisian aktifitas dalam pekerjaan kerja beserta dengan absen sehingga pegawai akan sering menggunakan sistem dan maka secara otomatis berpengaruh pada perilaku penggunaan E-kinerja. Minat penggunaan (BI) yang kuat juga akan meningkatkan perilaku menggunakan e-kinerja.
 3. Variabel dengan pengaruh terbesar ialah Ekspektasi Kinerja (PE) terhadap Minat Penggunaan (BI), diikuti oleh Minat Penggunaan (BI) terhadap Perilaku Penggunaan (UB) dan Kebiasaan (H) terhadap Perilaku Penggunaan (UB). Sedangkan pengaruh yang paling kecil ialah variabel Motivasi Hedonis (HM) terhadap Minat Penggunaan (BI), diikuti oleh Kondisi Pemfalisasi (FC) terhadap Minat Penggunaan (BI), Ekspektasi Usaha (EE) terhadap Minat Penggunaan (BI), Kebiasaan (H) terhadap Minat Penggunaan (BI) dan Faktor Sosial (SI) terhadap Minat Penggunaan (BI).
 4. Penggunaan sistem di organisasi dapat bersifat sukarela (voluntary) atau wajib (mandatory). E-kinerja merupakan pemakaian wajib yang sifatnya diharuskan, dengan demikian semua pemakai harus menggunakan sistem, namun demikian bukan berarti tidak ada variasi pemakaian sistem sehingga tidak dapat diprediksi. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Harwick dan Barki (1994) dalam Hartono (2008) yang beropini bahwa perilaku pemakaian wajib juga bervariasi. Pemakaian wajib merupakan perilaku di bawah kendali seseorang yang berbasis pada pertimbangan normatif atau keharusan. Pemakai wajib dapat memilih untuk menggunakan sistem atau tidak dalam bentuk membantah atasannya, atau tidak sepenuhnya menggunakan sistem jika merasa sistem tidak bermanfaat atau jika tidak ada pengawasan. Dapat disimpulkan bahwa pemakaian wajib dapat menyebabkan tingkat pemakaian sistem yang bervariasi antar pemakai sistem. Pendekatan dengan teori UTAUT 2 tidak membedakan lingkungan pengaturan (sukarela atau wajib) dan organisasi.

B. Rekomendasi Penelitian

Pada bagian ini peneliti memaparkan rekomendasi-rekomendasi terhadap evaluasi faktor-faktor yang tidak berpengaruh terhadap penggunaan E-kinerja. Rekomendasi ini semoga dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan performansi

dan kualitas E-kinerja.

1. Ekspektasi Usaha (EE)
Untuk meningkatkan variabel ini sebaiknya tampilan user interface sistem perlu lebih disederhanakan sehingga dirasa mudah digunakan. Hal kedua yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan notifikasi fungsi umum tiap tombol/menu untuk pegawai yang baru pertama kali menggunakan. Dengan pegawai merasa sistem mudah digunakan dan dipelajari, diharapkan mampu meningkatkan minat penggunaan sistem.
2. Faktor Sosial (SI)
Untuk meningkatkan variabel ini sebaiknya pihak pemerintahan lebih sering melakukan sosialisasi atau pelatihan untuk menggunakan e-kinerja agar pengguna lebih bias merasa percaya diri dalam menggunakan e-kinerja.
3. Kondisi Pemfalisasi (FC)
Untuk meningkatkan variabel ini sebaiknya sistem perlu disediakan fitur atau menu yang memfasilitasi pegawai agar mudah menghubungi seseorang/contact person ketika kesulitan menggunakan sistem. Terakhir, dapat disediakan buku petunjuk berisi fungsi menu dan fitur serta cara penggunaannya. Diharapkan setelah melengkapi fasilitas tersebut minat pegawai dapat meningkat juga.
4. Motivasi Hedonis (HM)
Untuk meningkatkan variabel ini, perlu ditingkatkan frekuensi dalam meng-update tampilan dan fitur sistem. Dengan tampilan dan fitur yang ditingkatkan, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan kenyamanan pegawai menggunakan sistem. Semakin pegawai dapat merasa nyaman, diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan minat penggunaan sistem.

C. Keterbatasan Penelitian Dan Saran

Saran yang di berikan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi peneliti selanjutnya agar menambah variabel lain yang akan diteliti pada model UTAUT2 seperti umur, jenis kelamin, eksperien sebagai variable moderasi.
2. Sebaiknya penelitian selanjutnya mencari model penelitian lain yang dianggap cocok dan sesuai dalam penerimaan model teknologi e-kinerja.
3. Peneliti selanjutnya sebaiknya menggunakan jumlah responden yang lebih banyak lagi sehingga akan mendekati gambaran hasil yang lebih mendekati kondisi yang sebenarnya.
4. Menambahkan dan Mengembangkan model UTAUT2 sehingga terdapat berbagai perspektif baru terkait penggunaan objek yang diteliti.

Keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya berfokus pada variabel ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor social, kondisi yang memfasilitasi, motivasi hedonis, nilai, kebiasaan, minat penggunaan dan perilaku penggunaan.

2. Penelitian ini hanya menggunakan 50 responden pengguna e-kinerja di lingkungan pemerintah provinsi Sulawesi utara.
3. Lamanya respon terkait surat balasan izin penelitian pengambilan data di pemerintah provinsi Sulawesi utara yang cukup membutuhkan waktu yang lama.

V. KUTIPAN

- [1] Putri, Komara Eka, Muhammad Arfan dan Hasan Basri. 2014. Pengaruh Penerapan E- Kinerja Dan Penghargaan (Reward) Terhadap Kinerja Aparatur Pengelolaan Keuangan Di Lingkungan Pemerintahan Kota Banda Aceh. *Jurnal Magister Akuntansi*, Pascasarjana Universitas Syiah Kuala. ISSN 2302-0164, pp. 1-10. Volume 3, No. 4, November.
- [2] Nia Auliya. (2018). “Penerapan Model Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology 2 terhadap minat dan perilaku penggunaan E-Ticket di Yogyakarta”. Skripsi, Universitas Islam Indonesia.
- [3] Dzulhaida, Ratna Rifaldi, Refi Giri, Windya. 2015. Analisis minat masyarakat terhadap penggunaan layanan e-money Di Indonesia dengan menggunakan model modifikasi unified theory of acceptance and use technology 2 (utaut 2). *Majalah Ilmiah UNIKOM*. 155-166, Vol.15, No. 2
- [4] Sutanto, Imam Ghozali, Rr. Sri Handayani. (2018). “Faktor-Faktor yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan Sistem Informasi Pengelolaan Keuangan Daerah (SIPKD) dalam perspektif The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT 2) di Kabupaten Semarang”. *Jurnal Akuntansi dan Auditing* Volume 15/No. 1, Tahun 2018, hlm.37-68. Universitas Diponegoro.
- [5] Gusti Ayu Made Mas Marhaeni . (2014). “Analisis perilaku penggunaan aplikasi pesan instan dengan menggunakan model The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 di Kota Bandung”. *Telkom University, Magister Manajemen*, Bandung.
- [6] SPBE. <https://spbe.go.id/tentang>. 20 April 2020.
- [7] BKN Perkenalkan Aplikasi E-Kinerja ke Daerah. <https://wiki.karinov.co.id/bkn-perkenalkan-aplikasi-e-kinerja/>, 20 April 2020.
- [8] Penegetrian Sumber Daya Manusia. <http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/7860/BAB%20II.pdf?sequence=2&isAllowed=y>, 20 April 2020.
- [9] Venkatesh, V., Thong, J. Y., & Xu, X. (2012). Consumer Acceptance and Use of Information Technology: Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology. *MIS Quaterly*, vol. 36, no. 1, pp. 157-178.
- [10] Pertiwi, Ni Wayan Yogi, dan Dodik Ariyanto. (2017). Penerapan Model Utaut2 Untuk Menjelaskan Minat Dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking di Kota Denpasar. *E-Jurnal Akuntansi Universitas Udayana* 18(2): 1369-1397.
- [11] Kusuma, V. (2015). Pengembangan dan Analisis Kualitas Sistem Informasi Ekstrakurikuler Berbasis WEB dia SMANegeri 1 Purbalingga. Yogyakarta: UNY.
- [12] Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B., & Davis F. D. (2003). User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quaterly*, vol. 27, no. 3, pp. 425-478.
- [13] Brown, S. A. & Venkatesh, V. (2005). Model of Adoption

- of Technology in the Household: A Baseline Model Test and Extension Incorporating Household Life Cycle. *MIS Quarterly*, vol. 29, no. 4, pp. 399-426.
- [14] Jogyanto. 2011. Konsep dan Aplikasi Structural Equation Modeling (SEM) Berbasis Varians dalam Penelitian Bisnis. STIM YKPN, Yogyakarta
- [15] Ghozali, I. dan Fuad. 2008. *Structural Equation Modeling*. Semarang: Universitas Diponegoro.



Sekilas tentang penulis, nama Anggreiny Annindy Onibala lahir di Manado, 30 Agustus 1995, anak pertama dari empat bersaudara, dari pasangan suami/istri Bapak Noldy F. Onibala dan Herlina C. Lengkong. Adapun riwayat pendidikan penulis yaitu Sekolah Dasar di SD GMIM 31 Manado (2001 - 2007), lalu melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP Negeri 4 Manado (2007 - 2010), kemudian melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Yaitu SMK Negeri 1 Manado (2010 - 2013). Pada tahun 2013 penulis melanjutkan pendidikan ke salah satu perguruan tinggi yang berada di Kota Manado yaitu Universitas Sam Ratulangi Manado dengan mengambil Program Studi Strata Satu (S-1) Teknik Informatika di Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik. Penulis pernah mengambil bagian dalam organisasi dan kepanitiaan yang ada yaitu pernah menjadi anggota Himpunan Mahasiswa Elektro (HME).

Penulis membuat Skripsi demi memenuhi syarat Sarjana (S1) dengan judul penelitian “Analisis Penerapan Model *UTAUT 2 (UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGY 2)* Terhadap E-Kinerja Pada Pemerintah Provinsi Sulawesi Utara”, yang dibimbing oleh Bapak Yaulie Rindengan, ST., MSc., MM dan Bapak Ir. Arie S.M. Lumenta, ST., MTI.

