



**ANALISIS PENERIMAAN *E-PERFORMANCE* PADA PEGAWAI DINAS
KOPERASI DAN UMKM SURABAYA MENGGUNAKAN METODE
*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2***



TUGAS AKHIR

Program Studi

S1 Sistem Informasi

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

Oleh:

Rifatul Fithri

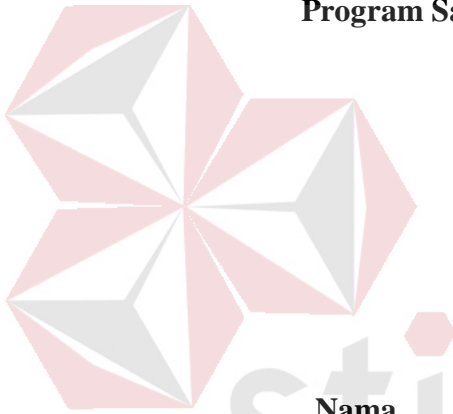
13410100108

**ANALISIS PENERIMAAN *E-PERFORMANCE* PADA PEGAWAI DINAS
KOPERASI DAN UMKM SURABAYA MENGGUNAKAN METODE
*TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2***

TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Sistem Informasi



Oleh:

Nama : Rifatul Fithri

NIM : 13410100108

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018



“Without self-discipline, success is impossible”

Tanpa disiplin, kesuksesan tak mungkin terjadi

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

Kupersembahkan Untuk

Bapak, Ibu, Adek

Kekasih yang kusayangi

Keluarga Besar Sistem Informasi

Seluruh Teman-teman Stikom

yang Telah Mendukung



stikom
SURABAYA

INSTITUT BISNIS
DAK INFORMATIKA

TUGAS AKHIR
ANALISIS PENERIMAAN *E-PERFORMANCE* PADA PEGAWAI DINAS
KOPERASI DAN UMKM SURABAYA MENGGUNAKAN METODE *TECHNOLOGY*
ACCEPTANCE MODEL 2

Dipersiapkan dan disusun oleh

Rifatul Fithri

NIM : 13.41010.0108

Telah diperiksa, diuji dan disetujui oleh Dewan Penguji
Pada : Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing

I. **Sulistiowati, S.Si., M.M.**
NIDN. 0719016801

II. **Puspita Kartikasari, M.Si.**
NIDN. 0721059102

Pembahas

I. **Slamet, M.T., CCNA**
NIDN. 0701127503

Handwritten signatures and dates of the examiners. The top signature is dated 14/2 '18. The middle signature is dated 14/2 '18. The bottom signature is dated 19/2 '18.

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana



Dr. Jusak

Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya :

Nama : Rifatul Fithri

NIM : 13410100108

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Judul Karya : **ANALISIS PENERIMAAN E-PERFORMANCE PADA PEGAWAI DINAS KOPERASI DAN UMKM SURABAYA MENGGUNAKAN METODE *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL 2***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Februari 2018

Yang menyatakan



Rifatul Fithri
Rifatul Fithri

Nim : 13410100108

ABSTRAK

Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya pada saat ini menggunakan aplikasi *E-Performance* untuk mengukur penilaian kinerja pegawai dan melakukan monitoring kegiatan pegawai. Aplikasi *E-Performance* digunakan mulai tahun 2015 dan dilakukan banyak perubahan setiap tahunnya. Sejak awal penggunaan aplikasi *E-Performance* hingga saat ini belum pernah dilakukan evaluasi terhadap penerimaan dalam menerapkan aplikasi tersebut.

Oleh sebab itu dalam penelitian ini dilakukan analisis penerimaan aplikasi *E-Performance* dengan metode *Technology Acceptance Model 2* yang terdiri atas Variabel *Subjective Norm*, *Image*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Result Demonstrability* sebagai variabel independen, sedangkan variabel dependen meliputi *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Intention to Use*, *Usage Behaviour* dan variabel moderasi meliputi variabel *Experience*.

Dari hasil penyebaran kuesioner sebanyak 44 responden dan dianalisis dengan metode *Structural Equation Modeling (SEM)* diperoleh bahwa Variabel *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap *Image* sebesar 46%, *Output Quality* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 70%, *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* sebesar 75%. Berdasarkan hasil pengaruh tersebut menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan pengalaman pegawai, pengetahuan, penggunaan, proses penilaian kinerja pegawai dan meningkatkan fungsionalitas pada aplikasi *E-Performance*.

Kata Kunci: *E-Performance*, Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya, *Technology Acceptance Model 2*.

KATA PENGANTAR

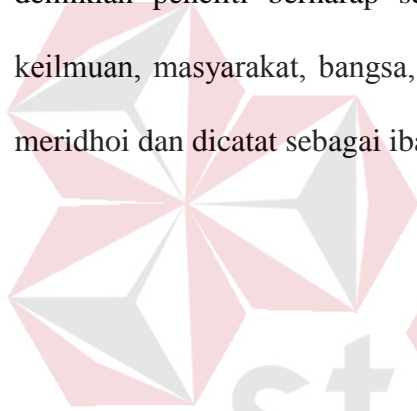
Puji dan syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala, atas karunia dan rahmatnya akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir beserta laporannya yang berjudul: “Analisis Penerimaan *E-Performance* Dengan Menggunakan *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)* Pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya”.

Dalam pelaksanaan Tugas Akhir maupun pembuatan laporan Tugas Akhir ini, berbagai pihak telah banyak memberikan dorongan, bantuan serta masukan sehingga dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ayah dan Ibunda tercinta, serta adek tersayang yang telah memberikan dukungan dan pengorbanan serta kasih sayang yang tak terhingga banyaknya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ibu Sulistiowati, S.Si., MM, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan banyak waktu untuk memberikan pengetahuan dan bimbingannya yang sangat bermanfaat bagi penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Puspita Kartikasari, M.Si. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar memberikan berbagai masukan, informasi, pengetahuan, dan bimbingannya selama ini kepada penulis.
4. Bapak Slamet, M.T., CCNA. selaku dosen pembahas yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis.
5. Ibu Djoeharijah, SH. selaku Kasubag Kepegawaian pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Teman-teman tercinta yang selalu menemani dan memberikan semangat kepada penulis dalam pengerjaan tugas akhir ini
7. Alanvianto Mukti Tamtomo yang kusayangi dalam memberikan banyak bantuan kepada penulis.
8. Seluruh pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Suarabaya yang telah membantu proses pengambilan data.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna karena terbatasnya kemampuan dan pengalaman peneliti. Namun demikian peneliti berharap semoga memberikan manfaat dalam membangun keilmuan, masyarakat, bangsa, dan negara. Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala meridhoi dan dicatat sebagai ibadah disisi-Nya. Aamiin.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Surabaya, Febuari 2018

stikom
SURABAYA

Penulis

Daftar Isi

	Halaman
Abstrak.....	vii
Kata Pengantar.....	ii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiv
Daftar Tabel	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Penelitian Sebelumnya	7
2.2 Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.....	8
2.3 <i>E-Performance</i>	8
2.4 Penilaian Kinerja SDM.....	9
2.5 Sumber Daya Manusia (SDM).....	11
2.6 <i>User Acceptance</i>	12
2.7 <i>Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)</i>	13

	Halaman
2.8 Populasi dan Sampel.....	18
2.9 Hipotesis.....	18
2.10 Teknik <i>Sampling</i>	19
2.11 Skala Pengukuran	19
2.12 Analisis Deskriptif.....	20
2.13 Uji Validitas.....	20
2.14 Uji Reliabilitas.....	21
2.15 Analisis SEM-PLS.....	22
2.16 Kriteria Website Yang Baik	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Model Konseptual dan Hipotesis.....	25
3.2 Alur Proses Metodologi Penelitian.....	28
3.3 Tahap Awal	30
3.3.1 Observasi dan Wawancara	30
3.3.2 Studi Literatur	44
3.3.3 Mengidentifikasi Permasalahan	48
3.4 Tahap Pengumpulan Data.....	48
3.4.1 Penentuan Variabel	49
3.4.2 Penyusunan Kuesioner	49
3.4.3 Penyebaran Kuesioner.....	55

	Halaman
3.4.4	Tabulasi Data.....55
3.4.5	Analisis Deskriptif.....56
3.5	Tahap Analisis Menggunakan PLS 56
3.5.1	<i>Outer</i> Model56
3.5.2	Uji Pengaruh (<i>Bootstraping</i>)58
3.5.4	Uji Kesesuaian Model59
3.5.3	Inner Model60
3.5.5	Pembahasan60
3.6	Tahap Akhir..... 60
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN62	
4.1	Hasil Observasi dan Wawancara 62
4.2	Identifikasi Permasalahan..... 62
4.3	Tahap Pengumpulan Data..... 63
4.3.1	Tabulasi Data.....63
4.3.2	Analisis Deskriptif.....64
4.4	Tahap Analisis Dengan SEM <i>PLS</i> 74
4.4.1	Pengujian <i>Outer</i> Model74
4.4.3	Hasil <i>Bootstraping</i> 117
4.4.2	Uji Kesesuaian Model (<i>Goodness of Fit</i>)..... 129
4.4.4	Pengujian <i>Inner</i> Model.....131

	Halaman
4.5 Pembahasan	137
BAB V PENUTUP	141
5.1 Kesimpulan.....	141
5.2 Saran	143
DAFTAR PUSTAKA	144
BIODATA PENULIS	146
LAMPIRAN.....	147



Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 2.1 <i>Technology Acceptance Model 2</i>	15
Gambar 3.1 Model Konseptual.....	25
Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian.....	29
Gambar 3.3 <i>Home/Dashboard</i>	31
Gambar 3.4 Daftar Perangkat Daerah	31
Gambar 3.5 Daftar Pegawai	32
Gambar 3.6 Daftar Aktivitas	32
Gambar 3.7 <i>Checklist</i> Penilaian Kinerja Pegawai.....	33
Gambar 3.8 Proses <i>Checklist</i>	34
Gambar 3.9 <i>Monitoring</i> Pelaksanaan Penilaian Perilaku Kerja.....	34
Gambar 3.10 Sistem Penilaian	35
Gambar 3.11 Sinkronisasi Data <i>E-Monev</i>	36
Gambar 3.12 Pemetaan Kegiatan	36
Gambar 3.13 Daftar Antrian Penilaian.....	37
Gambar 3.14 Rapor Pegawai.....	37
Gambar 3.15 Halaman <i>Login</i>	38
Gambar 3.16 Halaman Aktivitas Harian	38
Gambar 3.17 Halaman Perkegiatan.....	39
Gambar 3.18 Halaman Master Aktivitas.....	39
Gambar 3.19 Halaman Pengesahan.....	40
Gambar 3.20 Halaman Pembatalan	40
Gambar 3.21 Halaman Monitor Pelaksanaan Perilaku Kerja.....	41

Gambar 3.22	Halaman Kunci Fitur	41
Gambar 3.23	Halaman <i>E-Monev</i>	42
Gambar 3.24	Pemetaan Kegiatan	42
Gambar 3.25	Halaman Antrian	43
Gambar 3.26	Halaman Rapor	43
Gambar 3.27	Mapping <i>TAM 2</i> dengan Kriteria <i>Website</i> yang baik	45
Gambar 4.1	Rata-rata Jenis Kelamin.....	63
Gambar 4.2	Umur.....	64
Gambar 4.3	<i>Diagram Average Variance Extracted (AVE)</i>	76
Gambar 4.4	Model Lengkap SEM PLS.....	76
Gambar 4.5	Model <i>Subjective Norm</i>	77
Gambar 4.6	Model <i>Image</i>	77
Gambar 4.7	Model <i>Job relevance</i>	78
Gambar 4.8	Model <i>Output quality</i>	78
Gambar 4.9	Model <i>Result Demonstrability</i>	79
Gambar 4.10	Model <i>Perceived Usefulness</i>	79
Gambar 4.11	Model <i>Perceived Ease of Use</i>	80
Gambar 4.12	Model <i>Intention to Use</i>	80
Gambar 4.13	Model <i>Usage Behaviour</i>	81
Gambar 4.14	Model <i>Experience</i>	81
Gambar 4.15	<i>Average Variance Extractes (AVE)</i>	82
Gambar 4.16	Model SEM PLS (kalkulasi ke-2)	83
Gambar 4.17	Model <i>Subjective Norm</i>	84

	Halaman
Gambar 4.18 Model <i>Image</i>	84
Gambar 4.19 Model <i>Job Relevance</i>	84
Gambar 4.20 Model <i>Output Quality</i>	85
Gambar 4.21 Model <i>Result Demonstrability</i>	85
Gambar 4.22 Model <i>Perceived Usefulness</i>	86
Gambar 4.23 Model <i>Perceived Ease of Use</i>	87
Gambar 4.24 Model <i>Intention to Use</i>	87
Gambar 4.25 Model <i>Usage Behaviour</i>	88
Gambar 4.26 Model <i>Experience</i>	88
Gambar 4.27 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	89
Gambar 4.28 Model SEM PLS (kalkulasi ke-3)	90
Gambar 4.29 Model <i>Subjective Norm</i>	90
Gambar 4.30 Model <i>Image</i>	91
Gambar 4.31 Model <i>Job relevance</i>	91
Gambar 4.32 Model <i>Output Quality</i>	92
Gambar 4.33 Model <i>Result Demonstrability</i>	92
Gambar 4.34 Model <i>Perceived Usefulness</i>	93
Gambar 4.35 Model <i>Perceived Ease of Use</i>	94
Gambar 4.36 Model <i>Intention to Use</i>	94
Gambar 4.37 Model <i>Usage Behaviour</i>	95
Gambar 4.38 Model <i>Experience</i>	96
Gambar 4.39 <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	97
Gambar 4.40 Model SEM PLS (kalkulasi ke-4)	98

	Halaman
Gambar 4.41 Model <i>Subjective Norm</i>	98
Gambar 4.42 Model <i>Image</i>	99
Gambar 4.43 Model <i>Job Relevance</i>	99
Gambar 4.44 Model <i>Output Quality</i>	100
Gambar 4.45 Model <i>Result Demonstrability</i>	100
Gambar 4.46 Model <i>Perceived Usefulness</i>	101
Gambar 4.47 Model <i>Perceived Ease of use</i>	102
Gambar 4.48 Model <i>Intention to Use</i>	102
Gambar 4.49 Model <i>Usage Behaviour</i>	103
Gambar 4.50 Model <i>Experience</i>	103
Gambar 4.51 Model <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	104
Gambar 4.52 Model SEM PLS Terbaik (kalkulasi ke-5)	105
Gambar 4.53 Model <i>Subjective Norm</i>	105
Gambar 4.54 Model <i>Image</i>	106
Gambar 4.55 Model <i>Job Relevance</i>	106
Gambar 4.56 Model <i>Output Quality</i>	107
Gambar 4.57 Model <i>Result Demonstrability</i>	107
Gambar 4.58 Model <i>Perceived Usefulness</i>	108
Gambar 4.59 Model <i>Perceived Ease of Use</i>	108
Gambar 4.60 Model <i>Intention to Use</i>	109
Gambar 4.61 Model <i>Usage Behaviour</i>	109
Gambar 4.62 Model <i>Experience</i>	110
Gambar 4.63 Model <i>Bootstrapping</i>	117

Gambar 4.64 Model Pengaruh langsung 130



Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 2.1	Penelitian Sebelumnya 7
Tabel 2.2	Variabel dan Indikator <i>TAM 2</i> 17
Tabel 2.3	Skala <i>Likert</i> 20
Tabel 3.1	Penjelasan <i>Mapping</i> Variabel <i>TAM 2</i> dengan Kriteria <i>Website</i> Yang Baik Menurut Moustakis 45
Tabel 3.2	Indikator <i>TAM 2</i> 50
Tabel 3.3	Pernyataan <i>Subjective Norm</i> 51
Tabel 3.4	Pernyataan <i>Image</i> 52
Tabel 3.5	Pernyataan <i>Job Relevance</i> 52
Tabel 3.6	Pernyataan <i>Output Quality</i> 53
Tabel 3.7	Pernyataan <i>Result Demonstrability</i> 53
Tabel 3.8	Pernyataan <i>Perceived Usefulness</i> 53
Tabel 3.9	Pernyataan <i>Perceived Ease of Use</i> 54
Tabel 3.10	Pernyataan <i>Intention to Use</i> 54
Tabel 3.11	Pernyataan <i>Usage Behavior</i> 55
Tabel 3.12	Pernyataan <i>Experience</i> 55
Tabel 4.1	Jenis Kelamin 63
Tabel 4.2	Umur Responden 64
Tabel 4.3	Tabulasi Variabel <i>Subjective Norm</i> 65
Tabel 4.4	Tabulasi Variabel <i>Image</i> 66
Tabel 4.5	Tabulasi Variabel <i>Job Relevance</i> 67
Tabel 4.6	Tabulasi Variabel <i>Output Quality</i> 68

Tabel 4.7	Tabulasi Variabel <i>Result Demonstrability</i>	69
Tabel 4.8	Tabulasi <i>Perceived Usefulness</i>	70
Tabel 4.9	Tabulasi <i>Perceived Ease of Use</i>	71
Tabel 4.10	Tabulasi <i>Intention to Use</i>	72
Tabel 4.11	Tabulasi Variabel <i>Usage Behaviour</i>	73
Tabel 4.12	Tabulasi Variabel <i>Experience</i>	73
Tabel 4.13	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	75
Tabel 4.14	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	82
Tabel 4.15	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	89
Tabel 4.16	Variabel <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	96
Tabel 4.17	Variabel <i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	104
Tabel 4.18	<i>Cross Loading Subject Norm</i>	111
Tabel 4.19	<i>Cross Loading Image</i>	111
Tabel 4.20	<i>Cross Loading Job Relevance</i>	112
Tabel 4.21	<i>Cross loading Output Quality</i>	112
Tabel 4.22	<i>Cross Loading Result Demonstrability</i>	113
Tabel 4.23	<i>Cross Loading Perceived Usefulness</i>	114
Tabel 4.24	<i>Cross Loading Preceived Ease of Use</i>	114
Tabel 4.25	<i>Cross loading Intention to Use</i>	115
Tabel 4.26	<i>Cross Loading Usage Behaviour</i>	116
Tabel 4.27	<i>Cross Loading Experience</i>	116
Tabel 4.28	<i>Path Coeficient</i>	118
Tabel 4.29	<i>Indirect Effect</i>	120

	Halaman
Tabel 4.30	<i>Total Effect</i> 124
Tabel 4.31	Nilai R^2 131
Tabel 4.32	<i>Construct Crossvalidated Redudancy</i> 132
Tabel 4.33	<i>Indicator Crossvalidated Redudancy</i> 132
Tabel 4.34	<i>Construct Crossvalidated Communalilty</i> 133
Tabel 4.35	<i>Indicator Crossvalidated Communalilty</i> 133
Tabel 4.36	Analisis F^2 135
Tabel 4.37	<i>Goodness of Fit</i> 129
Tabel 4.38	<i>Original Sample dan Sample Mean Subjective Norm</i> 137
Tabel 4.39	<i>Original Sample dan Sample Mean Experience</i> 138
Tabel 4.40	<i>Original Sample dan Sample Mean Output Quality</i> 138
Tabel 4.41	<i>Original Sample dan Sample Mean Perceived Usefulness</i> 139
Tabel 4.42	<i>Original Sample dan Sample Mean Intention to Use</i> 140

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Surabaya adalah dinas yang mengelola Usaha Kecil Menengah (UKM) yang ada di Surabaya. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya terletak di Jl. Gayungsari I No 1. Dalam melayani masyarakat Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya mempunyai kegiatan utama yaitu melakukan pembinaan, memberikan pelatihan dan pemantauan perkembangan kepada para wirausaha. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut diperlukan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk dapat mengetahui SDM itu berkualitas dapat diukur berdasarkan penilaian kinerja. Penilaian kinerja pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya meliputi 2 aspek yaitu Nilai Kinerja Individu (NKI) dengan bobot nilai sebesar 80% dan Perilaku Kinerja sebesar 20%. Dari hasil penilaian kinerja tersebut dapat dilakukan evaluasi kualitas kinerja SDM. Untuk memudahkan evaluasi kinerja SDM, maka Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya menggunakan aplikasi *E-Performance*.

E-Performance adalah aplikasi berbasis *online* yang digunakan untuk penilaian prestasi kinerja pegawai yang lebih objektif, terukur, akuntabel, partisipatif dan transparan, sehingga terwujud manajemen pegawai berdasarkan prestasi kerja dan sistem karier kerja Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Pengguna aplikasi *E-Performance* adalah seluruh pegawai PNS dengan jumlah 48 orang dan digunakan setiap hari (pada saat melakukan

kegiatan/aktivitas) oleh Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Tujuan menggunakan aplikasi *E-Performance* adalah untuk memudahkan atasan dalam melakukan penilaian kinerja pegawai. *E-Performance* mempunyai berbagai macam fitur diantaranya menu dashboard, aktivitas harian, penugasan kegiatan, aktivitas, penilaian perilaku kerja, indikator kinerja dan rapor kinerja. Dengan adanya aplikasi *E-Performance* atasan dapat mengetahui informasi kualitas SDM yang dimilikinya serta dapat memantau pekerjaan yang dibagikan kepada masing-masing pegawai. Apabila aplikasi *E-Performance* ini tidak digunakan maka proses penilaian kinerja semakin lambat, pengawasan kepada setiap pegawai menjadi lemah dan meningkatnya kesalahan/ penyimpangan dalam *job desk* yang telah dibagikan kepada pegawai, sehingga program kerja yang telah disusun dari awal akan jadi sia-sia.

Aplikasi *E-Performance* sudah diimplementasikan pada tahun 2015 hingga saat ini. Aplikasi *E-Performance* setiap tahunnya dilakukan perubahan baik dari segi *interface* maupun dari segi proses penilaian kinerja pegawai. Setiap perubahan pada aplikasi *E-Performance* setiap tahunnya masih belum dilakukan evaluasi penerimaan pengguna terhadap *E-Performance*, akan tetapi pada bulan Juni 2017 aplikasi *E-Performance* sudah dilakukan evaluasi kesuksesan dengan menggunakan metode Delone dan McLean pada tahun 2017. Berdasarkan hasil penelitian ini ditemukan bahwa variabel penggunaan mempunyai pengaruh sebesar 50% terhadap variabel manfaat bersih. Berdasarkan dari penelitian sebelumnya aplikasi *E-Performance* telah sukses diterapkan kepada penggunanya, namun dalam analisis kesuksesan yang menggunakan metode Delone dan McLean tidak dapat menunjukkan hasil evaluasi penerimaan pengguna terhadap pemakaian

aplikasi *E-Performance* dikarenakan dalam metode Delone dan McLean tidak menjelaskan variabel tentang kebutuhan/kesesuaian pengguna terkait penerimaan sistem informasi. Maka dari itu, Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya membutuhkan evaluasi penerimaan aplikasi *E-Performance* untuk mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi *E-Performance*.

Oleh sebab itu dalam tugas akhir ini dilakukan penelitian lebih lanjut untuk membantu Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya dalam menemukan apakah pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya dapat menerima penggunaan aplikasi *E-Performance* dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*, karena metode ini merupakan salah satu teori yang menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. Menurut Jogiyanto (2007), *TAM 2* secara khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam sebuah teknologi informasi. *TAM 2* memiliki dua variabel perilaku utama, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*Perceived Usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaan (*Perceived Ease of Use*). Berdasarkan metode *TAM 2*, *perceived usefulness* memiliki beberapa faktor penentu, yaitu *Subjective Norm (SN)*, *Image (IMG)*, *Job Relevance (REL)*, *Output Quality (OUT)*, *Result Demonstrability (RES)*, dan *Perceived Ease of Use (PEOU)*. Hasil pengukuran penerimaan aplikasi *E-Performance* dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengevaluasi masukkan kepada pihak pengelola aplikasi *E-Performance* Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana menganalisis Penerimaan *E-Performance* pada pegawai dinas koperasi dan UMKM Surabaya dengan melihat hubungan antar variabel *Technology Acceptance Model 2 (TAM2)*
2. Bagaimana rekomendasi yang diberikan kepada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada analisis Penerimaan *E-Performance* pada pegawai dinas koperasi dan UMKM Surabaya yaitu:

1. Metode pengambilan sampel menggunakan sampel jenuh atau total sampling
2. Skala pengukuran diambil dari dalam penelitian ini yaitu 1 sampai 4
3. Pertanyaan diadopsi dari jurnal Viswanath Venkatesh and Fred D. Davis (2000) yang berjudul *Atheoretical Extension of the Technology Acceptance Model: four Longitudinal Field Studies*

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah adapun tujuan yang akan dicapai yaitu:

1. Mengetahui Analisis Penerimaan *E-Performance* pada Pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.
2. Memberikan rekomendasi kepada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi aplikasi *E-Performance*.

1.5 Sistematika Penulisan

Di dalam penyusunan laporan tugas akhir ini secara sistematis diatur dan disusun dalam lima bab, yang masing-masing terdiri dari beberapa sub bab. Adapun urutan dari sub-sub bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Teori-teori penunjang antara lain sistem informasi, populasi dan sampel, teknik *Stratified Random Sampling*, *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*, analisis validitas, analisis reliabilitas, uji asumsi, *Goodness of Fit*

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang model konseptual dan hipotesis, metode penelitian identifikasi variabel, definisi operasional variabel, populasi, sampel dan teknik-teknik analisis yang akan digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan penulis yaitu uji validitas dan uji reliabilitas menggunakan perangkat lunak SMART PLS, dilakukan uji asumsi setiap variabel dan untuk analisis data menggunakan metode *Structural Equation Model (SEM)* dengan

bantuan perangkat lunak yang digunakan untuk pengolahan data adalah Smart PLS.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan uraian dari kesimpulan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan, beserta saran yang dapat digunakan untuk perbaikan yang dilakukan peneliti di masa mendatang.



BAB II
LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Sebelumnya

Rujukan penelitian sebelumnya yang dijadikan bahan referensi pada penelitian ini dijelaskan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No	Penelitian Sebelumnya	Tahun	Tempat	Variabel	Hasil
1.	Analisis Kesuksesan Aplikasi <i>E-Performance</i> pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya	2017	Penelitian ini dilakukan pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya	Kualitas Sistem, Kualitas Informasi, Kualitas Layanan, Penggunaan dan Kepuasan Pengguna	Hasil penelitian ini memiliki implikasi bahwa untuk meningkatkan manfaat bersih dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dipengaruhi oleh penggunaan yang sebesar 50% akan tetapi pada kepuasan pengguna tidak dapat dipengaruhi oleh penggunaan demikian juga terhadap manfaat bersih.

No	Penelitian Sebelumnya	Tahun	Tempat	Variabel	Hasil
2.	Analisis penerimaan aplikasi pembelajaran logika dan desain pemrograman dengan menggunakan <i>Technology Acceptance Model 2</i> (Tam 2) pada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya	2017	Penelitian ini dilakukan di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya	<i>Subjective Norm, Image, Job Relevance, Output Quality, Result Demonstrability, Experience, Voluntariness, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use, Usage Behaviour</i>	Hasil penelitian terhadap aplikasi Pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dapat diterima oleh mahasiswa dari faktor kemudahan dalam penggunaan yang mampu mendorong minat mahasiswa untuk menggunakan Aplikasi tersebut.

2.2 Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya

Dinas Koperasi dan UMKM adalah sebuah dinas yang didirikan oleh pemerintah kota Surabaya yang digunakan untuk membantu para pengusaha kecil hingga menengah (UKM) dalam membangun atau merintis usahanya. Dinas Koperasi dan UMKM memiliki kegiatan utama diantara memberikan pelatihan kepada para UKM agar dapat berkompetisi di dalam persaingan pangsa pasar, melakukan monitoring kepada para UKM yang bertujuan untuk mengetahui perkembangan para pengusaha tersebut dalam menjalankan bisnisnya dan Dinas Koperasi dan UMKM menyediakan layanan pinjaman dana untuk para UKM yang membutuhkan tambahan dana dalam menjalankan bisnis yang digelutinya.

2.3 E-Performance

E-Performance adalah sistem informasi manajemen kinerja dalam rangka penilaian prestasi kinerja pegawai yang lebih objektif, terukur, akuntabel,

partisipatif dan transparan, sehingga terwujud manajemen pegawai berdasarkan prestasi kerja dan sistem karier kerja Pegawai Negeri Sipil Daerah (PNSD) di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Aplikasi *E-Performance* ini dirancang sesuai dengan Peraturan Walikota No. 21 Tahun 2015 tentang Petunjuk Teknis Pemberian Uang Kinerja pada Belanja Langsung kepada PNSD di Lingkungan Pemerintah Kota Surabaya. Diharapkan dengan adanya sistem informasi dalam hal Manajemen Sumber Daya Manusia (SDM) akan dapat memotivasi kinerja PNS Pemerintah Kota Surabaya dalam meningkatkan kinerja individu dan organisasi, serta mendukung terlaksananya program kerja yang telah direncanakan dan disusun secara optimal.

Manfaat dari aplikasi *E-Performance* adalah untuk mengukur kinerja dan melakukan monitoring dalam melakukan aktivitas pada PNS yang dimana dapat diukur dari segi perilaku kerja dan nilai kinerja individu. Berdasarkan dari perolehan total nilai perilaku kinerja maka dilakukan sebagai evaluasi dan sebagai dasar pemberian tunjangan kinerja bagi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.

2.4 Penilaian Kinerja SDM

Menurut Mathis dan Jackson (2006) Penilaian kinerja (*performance appraisal*) adalah proses mengevaluasi seberapa baik karyawan melakukan pekerjaan mereka jika dibandingkan dengan seperangkat standar, dan kemudian mengkomunikasikan informasi tersebut kepada karyawan. Penilaian kinerja juga disebut pemeringkatan karyawan, evaluasi karyawan, tinjauan kerja, evaluasi kinerja, dan penilaian hasil.

Konsep penilaian kinerja, didalam lingkungan Pegawai Negeri Sipil disebut dengan Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 1979 Tentang Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan Pegawai Negeri Sipil, yang menyebutkan bahwa” Dalam rangka usaha untuk lebih menjamin obyektivitas dalam pembinaan Pegawai Negeri Sipil berdasarkan sistem karir dan sistem prestasi kerja, maka perlu diadakan penilaian pelaksanaan pekerjaan Pegawai Negeri Sipil.”

Menurut Peraturan Pemerintah No.10/1979, pengertian Penilaian Pelaksanaan Pekerjaan adalah suatu sistem penilaian yang dilakukan oleh seorang pejabat penilai terhadap pegawai yang menjadi bawahannya. Pejabat penilai yang telah membawahi pegawai secara langsung sekurang-kurangnya 6 (enam) bulan harus melakukan penilaian terhadap pegawai yang menjadi bawahannya tersebut. Adapun unsur-unsur yang dinilai adalah kesetiaan, prestasi kerja, tanggungjawab, ketaatan, kejujuran, kerjasama, prakarsa, dan kepemimpinan.

Dengan demikian, penilaian kinerja (*performance appraisal*), pada dasarnya merupakan proses yang digunakan organisasi untuk mengevaluasi *job performance*. Jika dikerjakan dengan benar, hal ini akan memberikan manfaat yang penting bagi pegawai yang dinilai, penilai, dan departemen kepegawaian, serta organisasi. Setiap atasan dalam suatu departemen harus menilai kinerja pegawai yang berada dibawahnya untuk mendapatkan suatu gambaran hasil kerja nyata pegawai sehingga dari hasil penilaian kinerja, dapat ditentukan pembinaan, tindakan administratif dan keputusan-keputusan yang akan diambil berikutnya.

2.5 Sumber Daya Manusia (SDM)

Menurut Sonny Sumarsono (2003), Sumber Daya Manusia atau *human resources* mengandung dua pengertian. Pertama adalah usaha kerja atau jasa yang dapat diberikan dalam proses produksi. Dalam hal lain SDM mencerminkan kualitas usaha yang diberikan oleh seseorang dalam waktu tertentu untuk menghasilkan barang dan jasa. Pengertian kedua SDM menyangkut manusia yang mampu bekerja untuk memberikan jasa atau usaha kerja tersebut. Mampu bekerja berarti mampu melakukan kegiatan yang mempunyai kegiatan ekonomis, yaitu bahwa kegiatan tersebut menghasilkan barang atau jasa untuk memenuhi kebutuhan atau masyarakat.

Di lain pihak menurut Mathis dan Jackson (2006) SDM adalah rancangan sistem-sistem formal dalam sebuah organisasi untuk memastikan penggunaan bakat manusia secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan organisasi. Jadi bisa dikatakan sebuah perusahaan bisa berkembang dengan sangat pesat apabila di dalamnya memiliki banyak SDM yang berkompeten di bidangnya, sebaliknya pula apabila SDM yang berkerja di sebuah perusahaan itu tidak berkualitas maka perkembangan perusahaan tersebut juga akan terhambat.

Pada hakikatnya, SDM atau Sumber Daya Manusia adalah orang-orang yang di pekerjakan di suatu organisasi yang nantinya akan menjadi penggerak untuk bisa mencapai tujuan organisasi itu sendiri. Selain itu manusia yang memiliki SDM bagus biasanya diharapkan mampu berkontribusi terhadap perusahaan dimana itu bekerja.

2.6 *User Acceptance*

Pada umumnya pengguna teknologi akan memiliki persepsi positif terhadap teknologi yang disediakan. Persepsi negatif akan muncul sebagai dampak dari penggunaan teknologi tersebut. Artinya persepsi negatif berkembang setelah pengguna pernah mencoba teknologi tersebut atau pengguna berpengalaman buruk terhadap penggunaan teknologi tersebut. Pengalaman buruk ini dapat berupa pengalaman menggunakan teknologi yang sejenis ataupun pengalaman setelah menggunakan teknologi yang disediakan. Teo (2011:1) mengatakan bahwa *User acceptance* didefinisikan sebagai “...as a user’s willingness to employ technology for the tasks it is designed to support.” Maksudnya bahwa penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai kesediaan pengguna untuk menggunakan teknologi untuk mendukung tugas yang telah dirancang.

Menurut Wexler (2001), mengapa pengguna dapat menerima teknologi informasi didasarkan pada enam faktor di bawah ini:

1. *Computer Self-Efficacy (Internal Control)* yaitu kepercayaan diri pemakai terhadap kemampuan mereka untuk belajar dan menggunakan sistem informasi teknologi secara umum.
2. *Facilitating Conditions (External Control)* yaitu lingkungan kerja TI yang kondusif, misalnya jaringan yang cepat dan komputer yang baik.
3. *Intrinsic Motivation (Computer Playfulness)* yaitu individu yang menggunakan komputer untuk kesenangan atau tugas pribadi (tidak hanya untuk bekerja) akan menunjukkan lebih siap menerima sebuah teknologi informasi

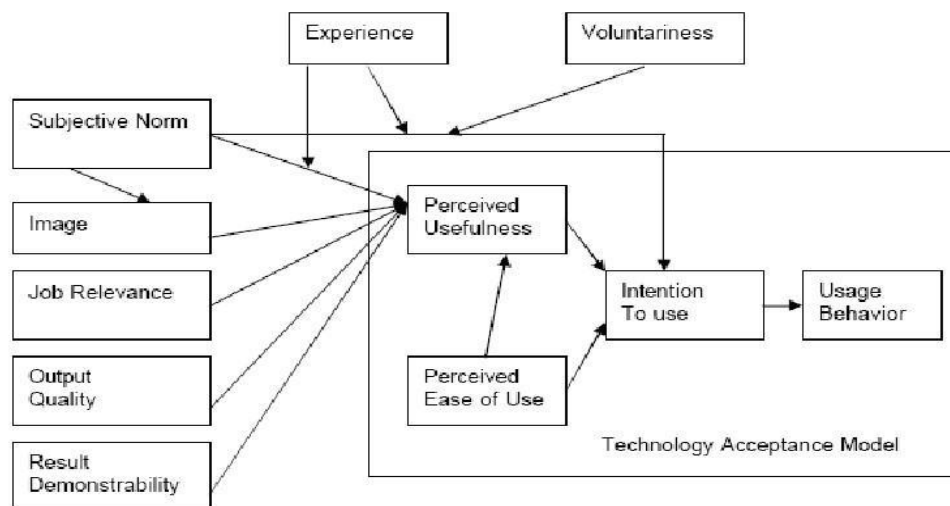
4. *Emoticon (Level of Computer Anxiety)* yaitu kekhawatiran terhadap komputer yang akan berdampak negatif pada kemudahan penggunaan persepsian.
5. *Perceived Enjoyment* yaitu derajat penggunaan untuk memperoleh kepuasan ketika menggunakan sistem.
6. *Object Usability* yaitu seberapa banyak sistem sesungguhnya memberikan kontribusi pada kemampuan pengguna untuk melakukan pekerjaan yang lebih baik.

2.7 *Technology Acceptance Model 2 (TAM 2)*

Technology Acceptance Model (TAM) pertama kali dikembangkan pada tahun 1989 oleh Davis dan kemudian dipakai serta dikembangkan kembali oleh beberapa peneliti. Modifikasi model *TAM* dilakukan oleh Venkatesh (2002) dengan menambahkan variabel *trust* dengan judul: *Trust enhanced Technology Acceptance Model*, yang meneliti tentang hubungan antar variabel *TAM* dan *trust*. Modifikasi *TAM* lain yaitu *Trust and Risk in Technology Acceptance Model (TRiTAM)* yang menggunakan variabel kepercayaan dan resiko bersama variabel *TAM* (Lui and Jamieson, 2003). Beberapa model penelitian telah dilakukan untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer, diantaranya yang tercatat dalam berbagai literatur dan referensi hasil riset di bidang teknologi informasi adalah seperti *TRA*, *Theory of Planned Behaviour (TPB)*, dan *TAM* yang dikembangkan oleh Davis F.D merupakan salah satu model penelitian yang paling banyak digunakan dalam penelitian teknologi informasi karena model penelitian ini lebih sederhana dan mudah diterapkan.

TAM mempunyai tujuan menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. *TAM* merupakan pengembangan *TRA* dan memprediksi penerimaan pengguna terhadap teknologi berdasar pengaruh dua faktor, yaitu persepsi kemanfaatan (*Perceived Usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) Menurut Davis (1989) *TAM* adalah sebuah teori sistem informasi yang dirancang untuk menjelaskan bagaimana pengguna mengerti dan menggunakan sebuah teknologi informasi. *TAM* menggunakan yang digunakan untuk melihat bagaimana tingkat adopsi responden dalam menerima teknologi informasi. Suseno (2009) menggunakan konstruk asli *TAM* yang dibuat oleh Davis (1989), yaitu persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), Minat Menggunakan (*Intention to Use*), dan ditambahkan beberapa konstruk eksternal yaitu, pengalaman (*Experience*), sukarela (*Voluntariness*).

Venkatesh dan Davis (2000) membuat modifikasi signifikan pada model *TAM* dan diperkenalkan proses pengaruh sosial yang terdiri dari norma subjektif, pencitraan, kesukarelaan dan pengalaman. Proses kognitif instrumental juga didiskusikan, seperti relevansi pekerjaan, hasil kualitas dan hasil yang dapat didemonstrasikan, *TAM 2* mengalami penambahan teori pembangun variabel yaitu proses pengaruh sosial dan proses instrumen kognitif.



Gambar 2.1 Technology Acceptance Model 2 (Sumber: Venkatesh dan Davis, 2000)

Penjelasan dari masing-masing variabel yang ada pada TAM 2, yaitu:

1. *Experience* merupakan variabel yang menjadi tolok ukur penentuan ketika *Subjective Norm* akan menentukan persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) sebuah sistem informasi atau teknologi yang secara langsung juga akan menentukan *Behavioural Intention to Use*.
2. *Voluntariness* Selain pengalaman (*Experience*), tingkat sukarela (*Voluntariness*) juga mempengaruhi *Subjective Norm* dalam menentukan *Intention to Use*.
3. *Subjective Norm* adalah persepsi manusia ketika berfikir bahwa dia harus melakukan sebuah perilaku (*Behaviour*) atau tidak.
4. *Image* adalah tingkatan dimana penggunaan sebuah teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. *Image* dapat secara langsung mempengaruhi persepsi kegunaan sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatan nya dapat dipengaruhi oleh *Subjective Norm*.

5. *Job Relevance*. Komponen ini berkaitan dengan persepsi manusia tentang seberapa pentingnya sebuah informasi atau teknologi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan mereka.
6. *Output Quality*. Komponen ini berkaitan dengan tingkatan kepercayaan individu manusia bahwa sebuah sistem informasi atau teknologi yang mereka gunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaan mereka.
7. *Result of Demonstrability*. Komponen ini berkaitan dengan hasil penggunaan teknologi informasi yang dapat diukur.
8. *Perceived Usefulness*. Komponen ini menunjukkan tingkatan seorang manusia percaya bahwa dengan menggunakan sistem informasi akan membantu dirinya untuk meningkatkan performa kerja.
9. *Perceived Ease of Use* didefinisikan sebagai persepsi manusia bahwa sebuah sistem informasi yang dia lihat mudah digunakan.
10. *Intention to Use* diartikan sebagai kecenderungan perilaku untuk tetap menggunakan suatu teknologi. Tingkat penggunaan sebuah teknologi komputer pada seseorang dapat diprediksi dari sikap perhatian pengguna terhadap teknologi tersebut, misalnya keinginan menambah *peripheral* pendukung, motivasi untuk tetap menggunakan, serta keinginan untuk memotivasi pengguna lain.
11. *Usage Behavior* dapat di artikan sebagai perilaku manusia sebenarnya ketika menggunakan sebuah sistem informasi.

Berikut ini adalah variabel dan indikator dari TAM 2:

Tabel 2.2 Variabel dan Indikator TAM 2

Variabel	Indikator	Pengertian
Usage Behavior (USE)	USE1	Rata-rata, berapa banyak menggunakan sistem setiap harinya
Intention to Use (IU)	IU1	Saya berasumsi dengan mengakses sistem, saya berniat untuk menggunakannya
	IU2	Mengingat saya telah mengakses sistem, saya memprediksi akan menggunakannya
Perceive Usefulness (PU)	PU1	Menggunakan sistem meningkatkan kinerja saya dalam pekerjaan saya
	PU2	Menggunakan sistem dalam pekerjaan saya meningkatkan produktivitas saya
	PU3	Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas saya dalam pekerjaan saya
	PU4	Saya mengetahui sistem yang berguna bagi pekerjaan saya
Perceived Ease of Use (PEOU)	PEOU1	interaksi saya dengan sistem sudah jelas dan dapat dimengerti
	PEOU2	Berinteraksi dengan sistem tidak memerlukan banyak usaha
	PEOU3	Saya mengetahui sistem mudah untuk digunakan
	PEOU4	Saya menemukan kemudahan untuk menjalankan sistem melakukan apa yang mau saya lakukan
Subjective Norm (SN)	SN1	Orang yang memengaruhi perilaku berpikir saya bahwa saya harus menggunakan system
	SN2	Orang penting bagi saya untuk berfikir bahwa saya harus menggunakan system
Image (IMG)	IMG1	Orang dalam organisasi saya yang menggunakan sistem memiliki gengsi lebih dari orang-orang yang tidak
	IMG2	Orang dalam oraganisasi saya yang menggunakan sistem memiliki profil tinggi
	IMG3	Menggunakan sistem adalah simbol status dalam organisasi saya
Job Relevance (REL)	REL1	Dalam pekerjaan saya, penggunaan sistem ini penting
	REL2	Didalam pekerjaan saya menggunakan sistem ini bersangkutan paut/relevan
Output Quality (OUT)	OUT1	Kualitas dari keluaran sistem yang saya dapatkan bernilai tinggi
	OUT2	Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas keluaran system
Result	RES1	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu orang lain tentang hasil penggunaan system

Variabel	Indikator	Pengertian
Demonstrability (RES)	RES2	Saya percaya saya bisa berkomunikasi dengan orang lain akibat/konsekuensi dari penggunaan system
	RES3	Hasil menggunakan sistem terlihat jelas bagi saya
	RES4	Saya akan kesulitan menjelaskan kenapa menggunakan sistem bermanfaat atau mungkin tidak bermanfaat
Experience (EXP)	EXP1	Pengalaman menggunakan sistem serupa dalam bekerja
Voluntariness (VOL)	VOL1	Saya menggunakan sistem ini secara suka rela
	VOL2	Atasan saya tidak mengharuskan saya untuk menggunakan system
	VOL3	Meskipun sangat membantu, menggunakan sistem tentu saja tidak wajib dalam pekerjaan saya

Sumber: Venkatesh dan Davis (2000).

2.8 Populasi dan Sampel

Menurut Sugiyono (2011) populasi adalah wilayah yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Apabila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, hal ini dikarenakan adanya keterbatasan maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Apa yang dipelajari dari sampel, kesimpulannya akan dapat diberlakukan untuk populasi. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus benar-benar representatif (Sugiyono, 2011).

2.9 Hipotesis

Pengertian hipotesis berasal dari kata (*hypo* = sebelum; *thesis* = pernyataan, pendapat) adalah suatu pernyataan yang pada waktu diungkapkan belum diketahui kebenarannya. Biasanya dalam sebuah penelitian kita merumuskan

suatu hipotesis terhadap masalah yang akan diteliti. Jadi, pengertian hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan melalui hipotesis baru didasarkan teori dan belum menggunakan fakta. Hipotesis memungkinkan kita menghubungkan teori dengan pengamatan, atau pengamatan dengan teori. Hipotesis mengemukakan pernyataan tentang harapan peneliti mengenai hubungan-hubungan antara variabel-variabel dalam persoalan.

2.10 Teknik Sampling

Teknik Sampling yaitu merupakan teknik pengambilan sampel dari suatu populasi. Terdapat berbagai macam teknik sampling untuk menentukan sampel yang akan dipakai dalam penelitian. Dalam menentukan jumlah sampel yang digunakan, penelitian ini menggunakan Sampling Jenuh yaitu Suatu teknik penentuan sampel jika semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering sekali dilakukan jika jumlah populasi relatif kecil atau sedikit, yaitu kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang relatif kecil.

2.11 Skala Pengukuran

Skala yang dipakai untuk mengukur hasil kuisisioner atas persepsi responden terhadap indikator adalah Menurut Sugiyono (2013) jawaban setiap item menggunakan mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang berupa kata-kata Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Namun dalam penelitian ini hanya menggunakan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju, dengan

menghilangkan alternatif jawaban Ragu-ragu. Menurut Ririn Desika (2016) dalam alasan menghilangkan *alternative* jawaban ragu-ragu adalah karena jawaban tersebut dapat memberikan makna yang ganda dan tidak menjelaskan jawaban responden yang sebenarnya secara pasti serta responden cenderung untuk memilih *alternative* tersebut (alur tengah) dan tidak akan memilih jawaban ekstrim. Pada table di bawah ini bisa dilihat yang berisi empat tingkat preferensi jawaban dengan pilihan jawaban ditunjukkan pada tabel 2.3

Tabel 2.3 *Skala Likert*

Angka	1	2	3	4
Keterangan	Sangat tidak setuju	Tidak setuju	Setuju	Sangat Setuju

2.12 Analisis Deskriptif

Analisis Deskriptif adalah suatu cara menggambarkan persoalan yang berdasarkan data yang dimiliki yakni dengan cara menata data tersebut sedemikian rupa sehingga dengan mudah dapat dipahami tentang karakteristik data dijelaskan dan berguna untuk keperluan selanjutnya. Jadi dalam hal ini terdapat aktivitas atau proses pengumpulan data, dan pengolahan data berdasarkan tujuannya.

2.13 Uji Validitas

Tujuan pengujian validitas adalah untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya Suatu instrumen pengukuran dikatakan mempunyai validitas yang tinggi bila alat ukur tersebut memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.

Uji validitas dilakukan untuk menilai seberapa baik suatu instrument atau pun proses pengukuran terhadap konsep yang diharapkan untuk mengetahui apakah yang kita tanyakan dalam kuesioner sudah sesuai dengan konsepnya. Data dikatakan *valid* apabila skor indikator masing masing pertanyaan berkorelasi secara signifikan terhadap skor total konstruk. Hasil uji *validitas* dilakukan untuk masing-masing indikator. Ketentuan *validitas* intrumen apabila r hitung lebih besar dengan r tabel. Dasar pengambilan keputusan, r hitung > r table maka *variabel valid*. r hitung < r table maka variabel tidak *valid* (Ghozali, 2005).

Berikut rumus yang digunakan untuk analisis *validitas*.

$$r = \frac{n\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\sum X^2 - (\sum X)^2/n)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2/n)}} \dots\dots\dots (1)$$

Keterangan:

- r = Koefisien *validitas* N = Banyaknya subjek
 X = Nilai pembanding
 Y = Nilai dari instrumen yang akan dicari validitasnya

2.14 Uji Reliabilitas

Setelah pengujian validitas, maka tahap selanjutnya adalah pengujian reliabilitas. Uji reliabilitas adalah proses pengukuran terhadap ketepatan (konsisten) dari suatu instrumen. Pengujian ini dimaksudkan untuk menjamin instrumen yang digunakan merupakan sebuah instrumen yang handal, konsistensi, stabil dan dependabilitas, sehingga bila digunakan berkali-kali dapat menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas mengindikasikan bahwa suatu indikator tidak bisa dan sejauh mana suatu indikator handal pada waktu, tempat dan orang yang berbeda-beda. Untuk mengukur reliabilitas dari indikator penelitian ini dilakukan

dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Koefisien *Cronbach's Alpha* yang mendekati satu menandakan reliabilitas konsistensi yang tinggi. *Cronbach's alpha* digunakan untuk mengukur keandalan indikator-indikator yang digunakan dalam kuesioner penelitian. Uji reliabilitas merupakan uji yang dilakukan untuk mengukur apakah kuesioner benar-benar merupakan indikator yang mengukur suatu variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel apabila jawaban seseorang konsisten dari waktu ke waktu. Reliabilitas dalam penelitian ini diuji dengan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan *SPSS 16.0*. Data dikatakan reliabel jika Nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,5$ (Ghozali, 2005). Adapun rumus untuk menentukan reliabilitas, yaitu:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \left(1 - \frac{\sum s_j^2}{k}\right) \dots \dots \dots (2)$$

Keterangan :

k = Jumlah instrumen pertanyaan

$\sum s_j^2$ = Jumlah *varians* tiap instrumen

s_x^2 = *Varians* dari keseluruhan instrumen

2.15 Analisis SEM-PLS

Partial Least Square (PLS) adalah suatu metode yang berbasis keluarga regresi linier yang dikenalkan oleh Herman O.A Wold untuk penciptaan, pembangunan model dan metode untuk ilmu-ilmu social dengan pendekatan yang berorientasi pada prediksi.

Structural Equation Modelling (SEM) merupakan teknik analisis statistik multivariat yang menganalisis hubungan-hubungan terstruktur. Teknik ini adalah gabungan dari analisis faktor dan analisis regresi berganda.

PLS merupakan analisis persamaan *Structural Equation Modelling (SEM)* berbasis varian yang secara simultan dapat melakukan pengujian model pengukuran sekaligus pengujian model struktural. Model pengukuran digunakan untuk uji validitas dan reabilitas, sedangkan model struktural digunakan untuk uji kausalitas (pengujian hipotesis dengan model prediksi)

Ghozali (2006), menjelaskan bahwa *PLS* adalah metode analisis yang bersifat *soft modeling* karena tidak mengasumsikan data harus dengan pengukuran skala tertentu, yang berarti jumlah sampel dapat kecil (di bawah 100 sampel).

2.16 Kriteria Website Yang Baik

Berdasarkan Moustakis (2008), ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan sehingga *website* dapat dikatakan sebagai *website* yang baik. Kriteria *website* yang harus diperhatikan sebagai berikut:

1. Penampilan dan Multimedia

Penampilan dan Multimedia menangkap aspek yang berhubungan dengan "tampilan dan nuansa" situs dengan penekanan khusus pada seni grafis dan artefak multimedia. Ini termasuk dalam daftar kriteria untuk memberi penekanan pada kenyataan bahwa "gadget" multimedia harus digunakan dengan hati-hati. Dimensi pada kriteria ini seringkali terlalu ditekankan, dalam literatur yang relevan dan berhubungan dengan penggunaan ikon, warna, keterbacaan teks dari jarak pandang normal, yang dilihat oleh pengguna dengan karakteristik kemampuan khusus

2. Navigasi

Navigasi mencerminkan dukungan yang diberikan kepada pengguna saat bergerak masuk dan di sekitar situs. Elemen navigasi meliputi: kemudahan

bergerak, kemudahan dalam memahami struktur situs, dan ketersediaan dan validitas tautan. Misalnya, meningkatkan jumlah tautan situs tidak serta merta berkontribusi untuk menambahkan nilai ke situs.

3. Struktur dan Desain

Struktur dan Desain menggabungkan aspek yang mempengaruhi urutan presentasi, kecepatan dan *browser*. Misalnya, keberadaan peta situs meningkatkan nilai situs *web* karena mendukung diferensiasi antara kategori informasi yang termasuk dalam situs. Selain itu, jika warna yang digunakan setiap kategori harus diberikan varian yang unik. Selain itu, situs "lebih ringan" mungkin lebih mudah digunakan karena cenderung lebih kompatibel dengan lingkungan alternatif perangkat lunak. Aspek lain dari struktur dan desain tidak terbatas pada, latar belakang (penggunaan skema latar belakang yang kompleks cenderung menurunkan kegunaan situs) dan kebersamaan informasi.

4. Konten

Konten mencerminkan kualitas, kelengkapan, tingkat spesialisasi atau generalisasi dan keandalan informasi yang termasuk dalam situs *web*. Konten juga berkaitan dengan responsivitas sebuah situs *web* untuk memuaskan penyelidikan pengguna dan kepercayaan tentang informasi, yang termasuk dalam situs.

5. Keunikan

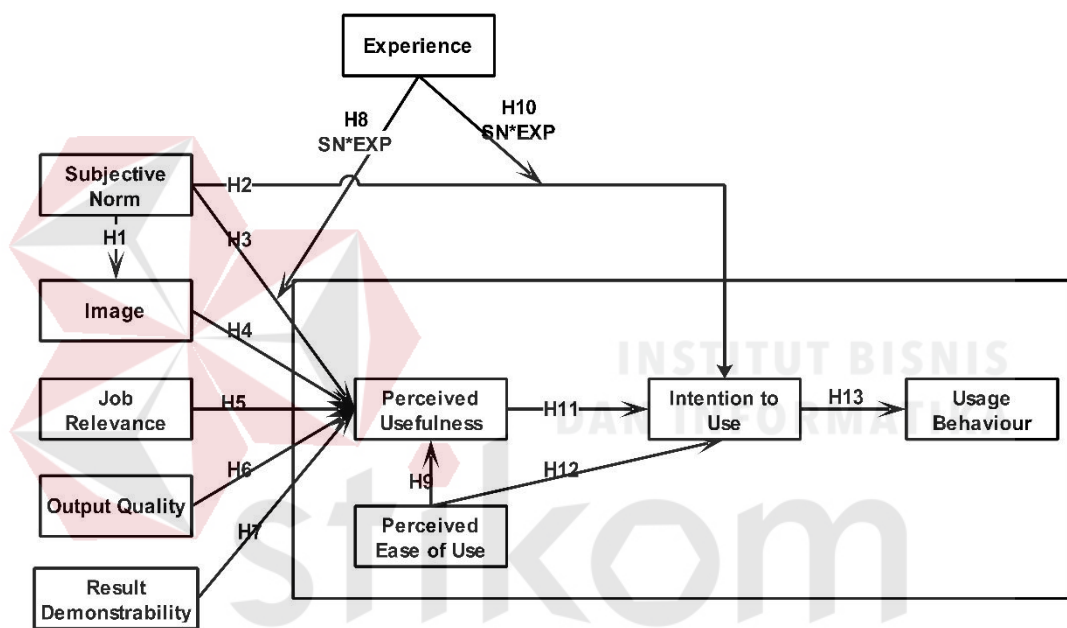
Keunikan mengacu pada persepsi pengguna bahwa situs tersebut membawa sesuatu yang membuatnya berbeda di dunia yang penuh dengan situs. Keistimewaan situs dinilai berdasarkan isi, estetika dan karakteristik desain.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Konseptual dan Hipotesis

Model konseptual yang mendasari hipotesis dan kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Model Konseptual

Dari model konseptual pada Gambar 3.1 hipotesis penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

H_0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

2. Norma subjektif terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-performance*
 H_0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
3. Norma subjektif terhadap minat menggunakan aplikasi *E-Performance*
 H_0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *E-Performance*
 H_1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi *E-Performance*
4. Pandangan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_0 = Pandangan tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_1 = Pandangan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
5. Relevansi pekerjaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_0 = Relevansi pekerjaan tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_1 = Relevansi pekerjaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
6. Kualitas hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
 H_0 = Kualitas hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Kualitas hasil berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

7. Ketampakan hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_0 = Ketampakan hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Ketampakan hasil berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

8. Persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_0 = Persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

9. Norma subjektif dan pengalaman terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_0 = Norma subjektif dan pengalaman tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Norma subjektif dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*

10. Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

H_0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

H_1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*

11. Persepsi kegunaan penggunaan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

H_0 = Persepsi kegunaan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

H_1 = Persepsi kegunaan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

12. Persepsi kemudahan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

H_0 = Persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

H_1 = Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi *E-Performance*

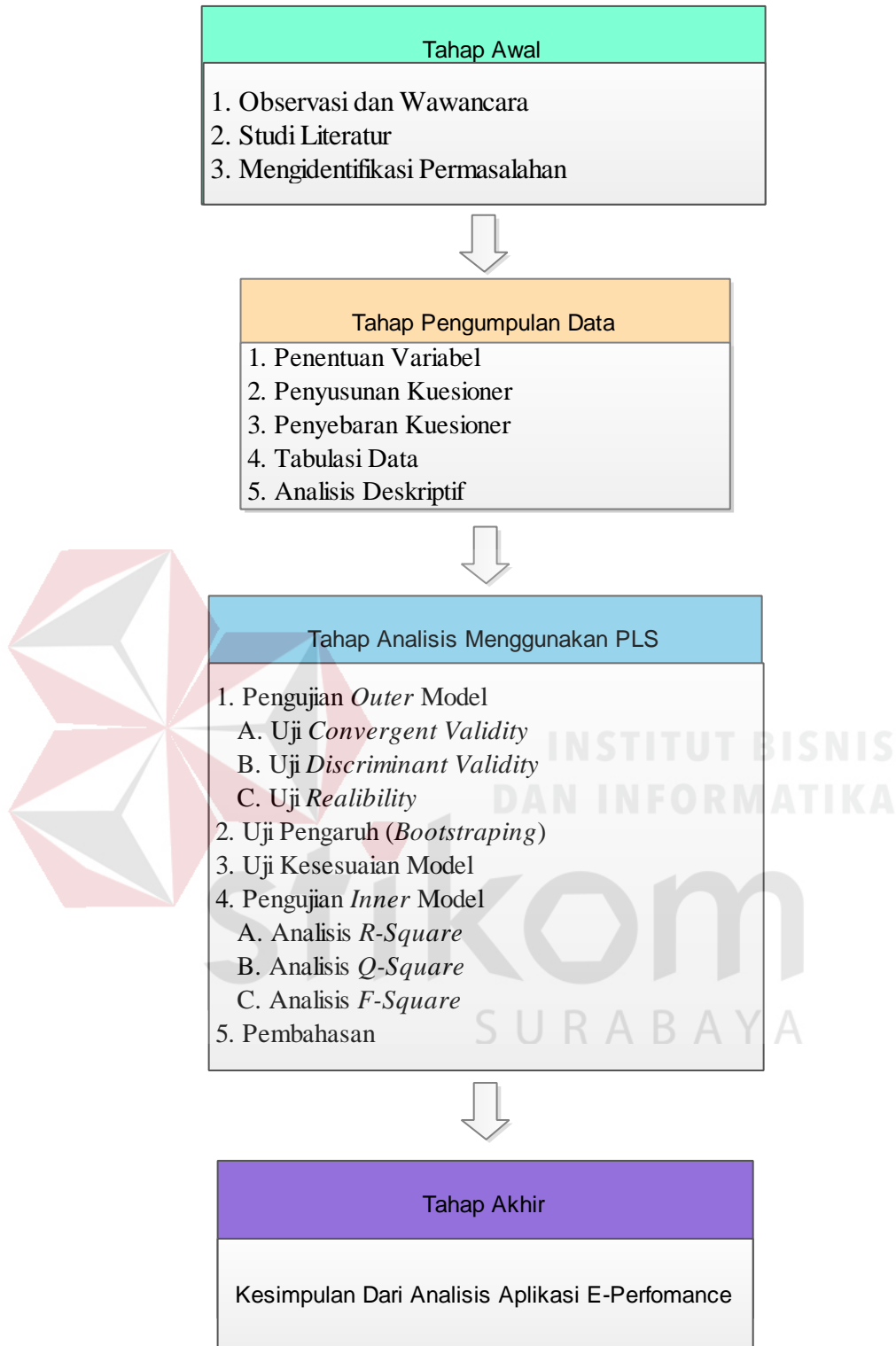
13. Minat menggunakan terhadap perilaku aplikasi *E-Performance*

H_0 = Minat menggunakan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku aplikasi *E-Performance*

H_1 = Minat menggunakan berpengaruh signifikan terhadap perilaku aplikasi *E-Performance*

3.2 Alur Proses Metodologi Penelitian

Pada gambar dibawah ini adalah alur proses dari tahapan metodologi penelitian yang dapat dilihat pada gambar 3.2



Gambar 3.2 Diagram Alur Penelitian

3.3 Tahap Awal

Pada tahap ini adalah langkah-langkah yang digunakan sebelum melakukan penelitian yang terdiri dari 3 bagian yaitu:

3.3.1 Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi terkait penggunaan aplikasi *E-Performance* sebagai alat bantu dalam melakukan proses penilaian kinerja pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Hasil yang diperoleh di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya yang menggunakan Aplikasi *E-Performance* adalah seluruh Pegawai Negeri Sipil (PNS) di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya, yang kemudian diklasifikasikan menjadi:

1. Kepala Dinas
2. Sekretaris
3. Kasubag Umum dan Kepegawaian
4. Kasubag Keuangan
5. Bidang Pengawasan
6. Bidang Kemitraan
7. Bidang Usaha Mikro
8. Bidang Koperasi

Sedangkan untuk fungsi fitur pada aplikasi *E-Performance* terdiri atas 7 menu utama yaitu Home/Dashboard, Data Utama, Pegawai, Aktivitas, *Checklist* Penilaian, Perilaku Kerja, Sistem Penilaian. Namun menu-menu tersebut tidak tampil untuk semua golongan tetapi menyesuaikan dengan tingkat jabatan.

1. Home/Dashboard

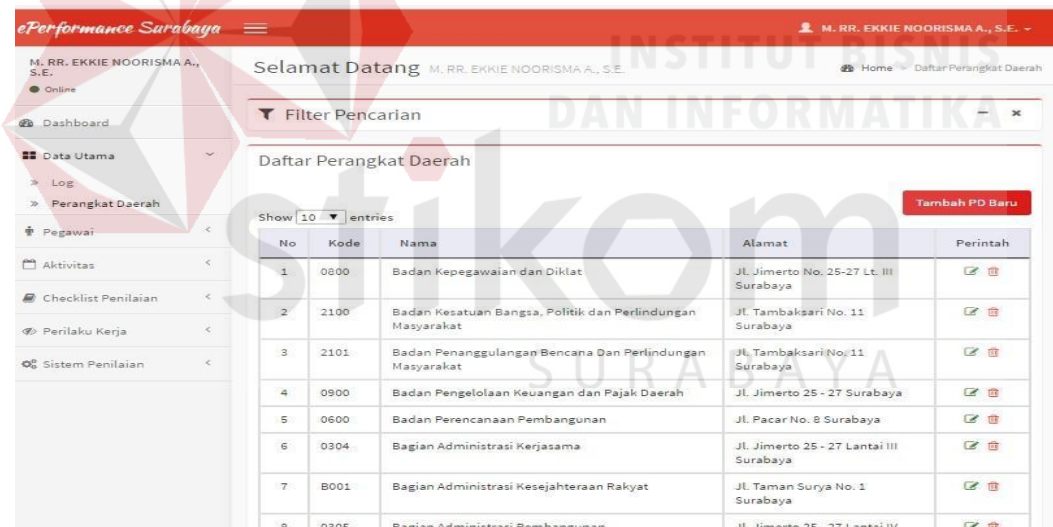


No	Tanggal	Username	Tipe Pengguna	Module	Action	Parameter	Deskripsi
1	17-04-2017 11:07:16	196805201995022001	Pegawai	A_core	login	username 196805...	berhasil login
2	17-04-2017 11:06:23	197907132009012001	Pegawai	A_core	login	username 197907...	berhasil login
3	17-04-	admin_1213	6	A_core	login	username admin_...	berhasil

Gambar 3.3 Home/Dashboard

Halaman awal aplikasi yang berisi informasi mengenai *log* pengguna

2. Data Utama



No	Kode	Nama	Alamat	Perintah
1	0800	Badan Kepegawaian dan Diklat	Jl. Jimerto No. 25-27 Lt. III Surabaya	📄 🗑️
2	2100	Badan Kesatuan Bangsa, Politik dan Perlindungan Masyarakat	Jl. Tambaksari No. 11 Surabaya	📄 🗑️
3	2101	Badan Penanggulangan Bencana Dan Perlindungan Masyarakat	Jl. Tambaksari No.11 Surabaya	📄 🗑️
4	0900	Badan Pengelolaan Keuangan dan Pajak Daerah	Jl. Jimerto 25 - 27 Surabaya	📄 🗑️
5	0600	Badan Perencanaan Pembangunan	Jl. Pacar No. 8 Surabaya	📄 🗑️
6	0304	Bagian Administrasi Kerjasama	Jl. Jimerto 25 - 27 Lantai III Surabaya	📄 🗑️
7	B001	Bagian Administrasi Kesejahteraan Rakyat	Jl. Taman Surya No. 1 Surabaya	📄 🗑️
8	0305	Bagian Administrasi Pembangunan	Jl. Jimerto 25 - 27 Lantai IV	📄 🗑️

Gambar 3.4 Daftar Perangkat Daerah

Ada 2 menu yaitu log dan daftar perangkat daerah yang berisikan informasi mengenai perangkat daerah yang ada di kota Surabaya

3. Pegawai

The screenshot shows the 'Daftar Pegawai' page with the following search filters:

- Perangkat Daerah: Pilih Perangkat Daerah
- NIP: Filter NIP
- Nama: Filter Nama
- Tingkat (Proses): Pilih Tingkat
- Data Pegawai: Data Pegawai ePerf. X
- Tanggal Aktif (contoh format: 2017/12/01 - 2017/12/30)
- Tanggal Nonaktif (contoh format: 2017/12/01 - 2017/12/30)
- Jabatan: Pilih Jabatan Struktural
- Atasan: Pilih Atasan

The table below shows the employee list:

No	Nama	Nip	Perangkat Daerah	Jabatan	Status	Tingkat Atasan	Level Atasan Level	eProject	Perintah
1	MIA SANTI DEWI, SH, M.Si	196901261904032003	Badan Kepega...	Kepala Badan...		1	1		[Icons]
2	Dra. ANIS MASLUHAH, M.Si	196908231999032001	Badan Kepega...	Widyaiswara		2	4	CUT WULANDAR...	[Icons]
3	Dra. Ec. CHRISTINA ELIZABETH, M.T	196604251993032009	Badan Kepega...	Sekretaris		3	7	sekreteris_0...	[Icons]
4	Dra. HERNA WIBAWATI, MM	196107071986032006	Badan Kepega...	Kapala Bidan...		4	12	MIA SANTI diklat_0800	[Icons]

Gambar 3.5 Daftar Pegawai

Merupakan menu yang akan digunakan untuk memonitor dan menginput data pegawai. Pada menu pegawai terdapat data master pegawai, jabatan staf, pegawai trantib, pegawai lapangan, ganti atasan dan rekap pegawai.

4. Aktivitas

The screenshot shows the 'Daftar Aktivitas' page with the following search filter:

- Filter Pencarian

The table below shows the activity list:

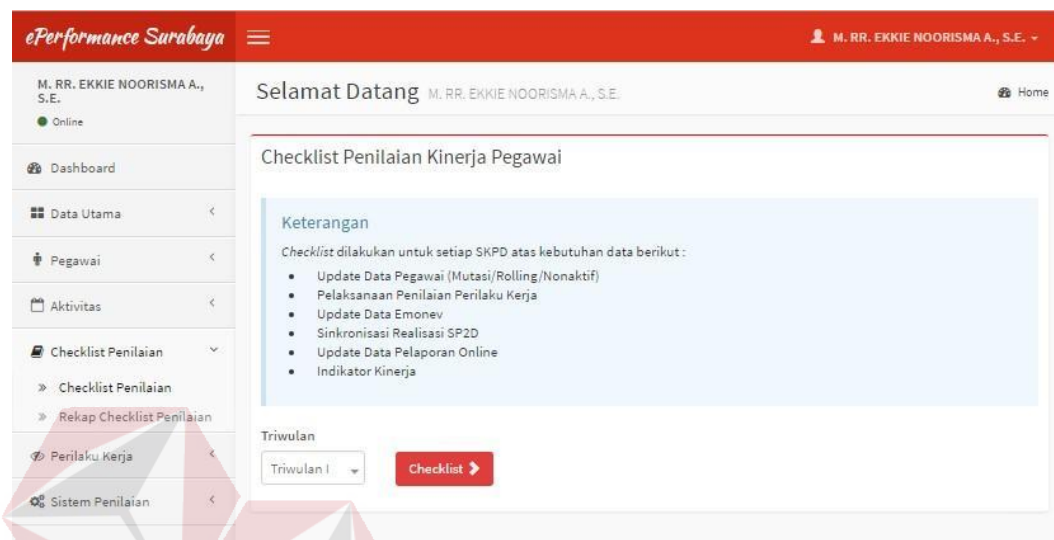
No	Nama	Satuan	Tk. Kesulitan	Waktu (menit)	Beban (Tk. Kesulitan x waktu)	Akt. lapangan	Perintah
1	Menyusun Agenda Surat	1 Laporan per hari	1	1	1		[Icons]
2	Memasukkan data ke software keuangan (per transaksi)	1 Dokumen Per Kegiatan	1.2	2	2.4		[Icons]
3	Memasukkan data ke software data lainnya (per jenis data)	1 Berkas	1.2	2	2.4		[Icons]
4	Memelihara arsip/dokumen kuno(per 1 dus dokumen arsip)	1 Laporan per hari	1	5	5		[Icons]
5	Menerima dan menyampaikan berita lewat Rg/HT	1 Laporan(informasi)	1.4	5	7		[Icons]
6	Membuka/menutup pintu air manual/lulir		1.2	10	12	✓	[Icons]
7	Membuat konsep surat perintah	Per surat	1	15	15		[Icons]
8	Membuat konsep surat tugas	Per surat	1	15	15		[Icons]
9	Membuat konsep surat undangan	Per surat	1	15	15		[Icons]
10	Melaksanakan tugas sebagai pembaca doa(1x acara/event)	laporan pelaksanaan	1	15	15		[Icons]

Gambar 3.6 Daftar Aktivitas

Terdiri dari menu Master Aktivitas, Capaian Aktivitas Pegawai, Rekap Aktivitas, Aktivitas Per Jabatan, Aktivitas Pegawai Lapangan, dan Duplikasi

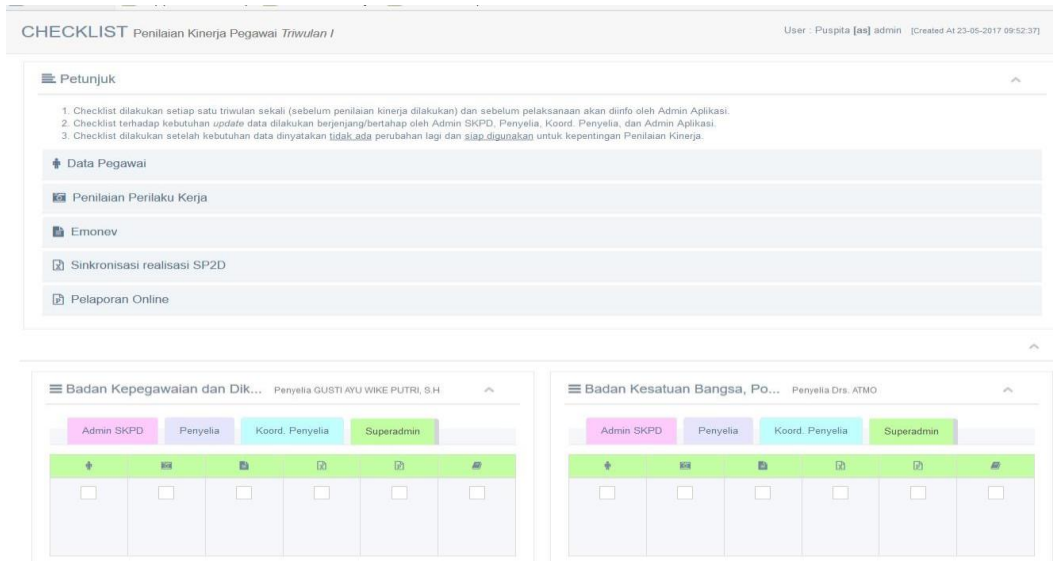
Aktivitas. Menu ini berisi daftar aktivitas sesuai jabatan staf. Berfungsi untuk memonitor capaian aktivitas per pegawai.

5. Checklist Penilaian



Gambar 3.7 Checklist Penilaian Kinerja Pegawai

Berisikan *checklist* kesesuaian data mengenai: *update* data pegawai (mutasi/*rolling*/nonaktif), pelaksanaan penilaian perilaku kerja, *update* data emonev, sinkronisasi realisasi SP2D, *update* data pelaporan *online*, indikator kinerja. Sedangkan untuk menu rekap checklist penilaian. Proses checklist berjenjang mulai dari Admin PD sampai Super Admin. SURABAYA



Gambar 3.8 Proses Checklist

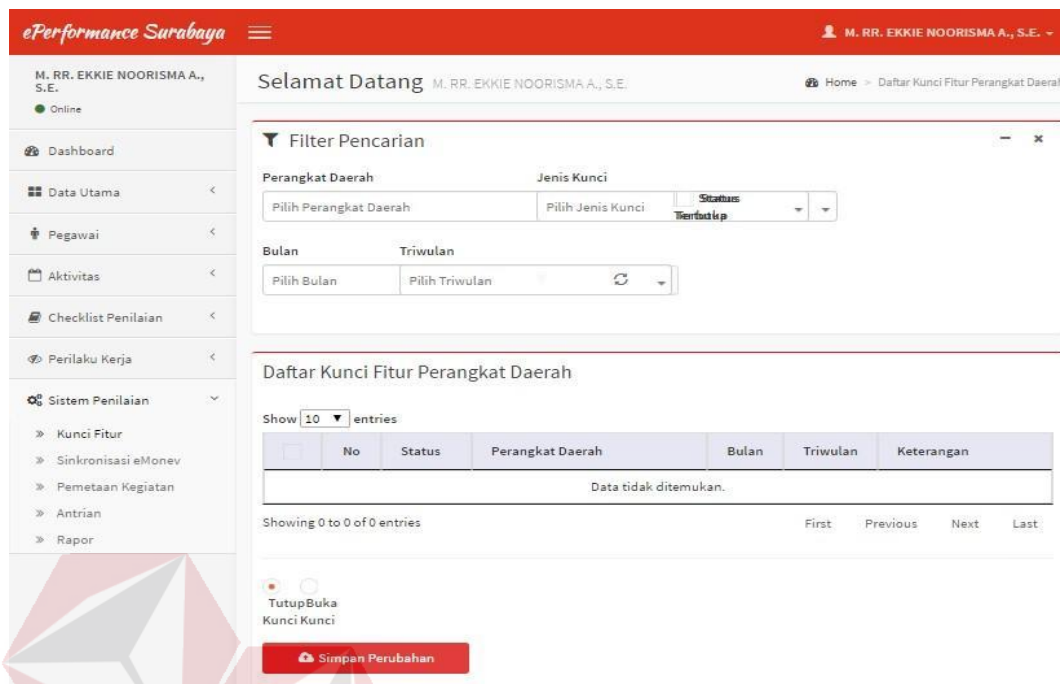
6. Perilaku Kerja

No	Nama	Jabatan	Total		
			Dinilai (pegawai)	Menilai (pegawai)	Belum Menilai (pegawai)
1	MIA SANTI DEWI, SH, M.Si - 196901261994032003	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	9 dari 9 Penilai	9	0
2	Dra. ANIS MASLUCHAH, M.Si - 196908231999032001	Widyaiswara	9 dari 9 Penilai	9	0
3	Dra. Ec. CHRISTINA ELIZABETH, M.T - 196604251993032009	Sekretaris	9 dari 9 Penilai	6	0
4	Dra. HERNIA WIBAWATI, MM - 196107071986032006	Kepala Bidang Assesmen dan Diklat	9 dari 9 Penilai	6	0
5	HENRY RACHMANTO, SH - 197207091998031007	Kepala Bidang Pengembangan dan Penilaian Kinerja Pegawai	9 dari 9 Penilai	6	0

Gambar 3.9 Monitoring Pelaksanaan Penilaian Perilaku Kerja

Berisikan soal-soal perilaku kerja yang dikerjakan tiap 3 bulan sekali, memonitor pelaksanaan penilaian perilaku kerja, dan pengacakan token.

7. Sistem Penilaian



Gambar 3.10 Sistem Penilaian

1. Terdiri dari kunci fitur yang berfungsi untuk melakukan buka atau tutup kunci (tes perilaku kerja, antrian penilaian, input aktivitas, verifikasi aktivitas pegawai, dan publikasi rapor NKI).
2. Sinkronisasi *E-Money* yang berisikan capaian sub kegiatan dan capaian pentahapan yang akan ditarik ke aplikasi *E-performance*.
3. Pemetaan Kegiatan berfungsi untuk memonitor keterlibatan masing-masing pegawai pada setiap kegiatan dan capaian indikator penilaian (aspek biaya, mutu, dan waktu).

Antrian yang berfungsi untuk menampilkan status Perangkat Daerah, apakah berstatus dalam antrian, proses antrian, verifikasi, dan selesai Rapor digunakan untuk melihat dan mencetak hasil nilai akhir masing-masing pegawai tiap Perangkat Daerah.

8. Sinkronisasi Data *E-Money*

The screenshot shows the 'Sinkronisasi Data eMoney' form in the ePerformance Surabaya system. The form is located in the main content area, below the 'Selamat Datang' header. It contains the following elements:

- Triwulan:** A dropdown menu labeled 'Pilih Triw...'
- Bulan:** A dropdown menu labeled 'Pilih Bulan'
- Perangkat Daerah:** A dropdown menu labeled 'Pilih Perangkat Daerah'
- Kegiatan:** A dropdown menu labeled 'Pilih Kegiatan'
- Tarik Data:** A red button with a downward arrow.

The sidebar menu on the left includes the following items:

- Dashboard
- Data Utama
- Pegawai
- Aktivitas
- Checklist Penilaian
- Perilaku Kerja
- Sistem Penilaian
 - Kunci Fitur
 - Sinkronisasi eMoney
 - Pemetaan Kegiatan
 - Antrian
 - Rapor

Gambar 3.11 Sinkronisasi Data *E-Money*

9. Pemetaan Kegiatan

The screenshot shows the 'Pemetaan Kegiatan' form in the ePerformance Surabaya system. The form is located in the main content area, below the 'Selamat Datang' header. It contains the following elements:

- Perangkat Daerah:** A dropdown menu labeled 'Pilih Perangkat Daerah'
- Bulan:** A dropdown menu labeled 'Pilih Bulan'
- Pegawai:** A dropdown menu labeled 'Pilih Pegawai'
- Tampilkan:** A red button with a downward arrow.

The sidebar menu on the left includes the following items:

- Dashboard
- Data Utama
- Pegawai
- Aktivitas
- Checklist Penilaian
- Perilaku Kerja
- Sistem Penilaian
 - Kunci Fitur
 - Sinkronisasi eMoney
 - Pemetaan Kegiatan
 - Antrian
 - Rapor

Gambar 3.12 Pemetaan Kegiatan

8. Antrian

The screenshot shows the 'ePerformance Surabaya' interface. The user is logged in as M. RR. EKKIE NOORISMA A., S.E. The page title is 'Selamat Datang M. RR. EKKIE NOORISMA A., S.E.' and the breadcrumb is 'Home > Daftar Antrian Penilaian'.

Filter Pencarian

Perangkat Daerah: Periode: Status:

Daftar Antrian Penilaian

Show entries

No. Antrian	Perangkat Daerah	Periode	Tahun	Status	Tanggal
Data tidak ditemukan.					

Showing 0 to 0 of 0 entries [First](#) [Previous](#) [Next](#) [Last](#)

Antrikan Perangkat Daerah Anda dibawah ini

Perangkat Daerah:

Periode:

Gambar 3.13 Daftar Antrian Penilaian

9. Rapor Pegawai

The screenshot shows the 'ePerformance Surabaya' interface. The user is logged in as M. RR. EKKIE NOORISMA A., S.E. The page title is 'Selamat Datang M. RR. EKKIE NOORISMA A., S.E.' and the breadcrumb is 'Home'.

Rapor Pegawai

Tanggal Cetak Rapor:

Status Kepala: Triwulan:

Jabatan D...:

Perangkat Daerah:

Mengetahui

NIP: Nama: Jabatan:

Gambar 3.14 Rapor Pegawai



Gambar 3.15 Halaman *Login*

Untuk *login* ke aplikasi *E-Performance* dapat masuk ke alamat website *E-performance.surabaya.go.id* dan kemudian masuk pada halaman *login* pengguna. Pada halaman *login* isikan *username* dan *password* agar dapat mengakses *E-Performance*.

No	Status	Tanggal	Aktivitas	Kegiatan	Pemilik	Perintah
1	✓	29-03-2017	Menghadiri Acara Ceremonial	2.2.2.02.02.0031 - Pengadaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Perkantoran	MUHAMMAD ANTOK	
2	✓	29-03-2017	Menghadiri Acara Ceremonial	2.2.2.02.02.0031 - Pengadaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Perkantoran	MUHAMMAD ANTOK	
3	✓	29-03-2017	Melakukan koordinasi dengan SKPD	2.2.2.02.01.0025 - Penyediaan Barang dan Jasa Perkantoran Perangkat Daerah	DJOKO ASMORO	
4	✓	29-03-2017	Mengikuti rapat teknis	2.2.2.02.02.0031 - Pengadaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Perkantoran	MUHAMMAD ANTOK	
5	✓	29-03-2017	Mengikuti rapat teknis	2.2.2.02.02.0031 - Pengadaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Perkantoran	DJOKO ASMORO	
6	✓	29-03-2017	Mengikuti rapat teknis	KEGIATAN UMUM	INA NATALIA SISWANTO, S.Sos, M.Si	
7	✓	29-03-2017	Mengikuti rapat teknis	2.2.2.02.01.0025 - Penyediaan Barang dan Jasa	DEDY CAHYO NUGROHO	

Gambar 3.16 Halaman Aktivitas Harian

Sedangkan pada gambar 3.16 adalah tampilan halaman aktivitas harian yang merupakan *menu* yang akan digunakan untuk memonitor aktivitas bawahan, melihat capaian aktivitas, serta verifikasi aktivitas (pengesahan atau pembatalan).

Jika Tingkat 3 ingin melihat isian aktivitas harian pegawai dapat dilakukan dengan cara klik *menu* “aktivitas harian”, maka tampilan daftar akan muncul seperti gambar 3.17.

Selamat Datang DJOE HARLIJAH, SH

Penugasan per Kegiatan

Petunjuk Penggunaan Fitur

- Pilih 'Periode Bulan' penugasan, kemudian akan muncul kegiatan-kegiatan hasil penugasan atasan Anda.
- Klik pada Nama Kegiatan kemudian akan muncul Bawahan langsung.
- Tandai/Centang Bawahan yang ingin dilibatkan dalam kegiatan
- Dan klik 'Simpan' untuk mengakhiri.

Bulan
Maret

- [1500.2.2.2.02.02.0031] Pengadaan dan Pemeliharaan Sarana dan Prasarana Perkantoran
- [1500.2.1.2.01.02.0042] Penyusunan dan Evaluasi Perencanaan Strategis
- [1500.2.2.2.02.01.0025] Penyediaan Barang dan Jasa Perkantoran Perangkat Daerah
- KEGIATAN UMUM

Gambar 3.17 Halaman Perkegiatan

Sedangkan pada gambar 4.3 menunjukkan halaman penugasan pegawai yang di berikan ke bawahan per bulan berdasarkan per kegiatan yang dilakukan oleh pegawai.

Daftar Aktivitas

Show 10 entries

No	Nama	Satuan	Tk. Kesulitan	Waktu (menit)	Beban (Tk. Kesulitan x Waktu)	Akt. lapangan
1	Menyusun Agenda Surat	1 Laporan per hari	1	1	1	
2	Memasukkan data ke software keuangan (per transaksi)	1 Dokumen Per Kegiatan	1.2	2	2.4	
3	Memasukkan data ke software data lainnya (per jenis data)	1 Berkas	1.2	2	2.4	
4	Memelihara arsip/dokumen kuno(per 1 dus dokumen arsip)	1 Laporan per hari	1	5	5	
5	Menerima dan menyampaikan berita lewat Rig/HT	1 Laporan(informasi)	1.4	5	7	
6	Membuat konsep surat perintah	Per surat	1	15	15	
7	Membuat konsep surat tugas	Per surat	1	15	15	
8	Membuat konsep surat undangan	Per surat	1	15	15	
9	Melaksanakan tugas sebagai pembaca doa(1x acara/event)	laporan pelaksanaan	1	15	15	
10	Membuat SPTB	1 Berkas Per kegiatan	1	15	15	

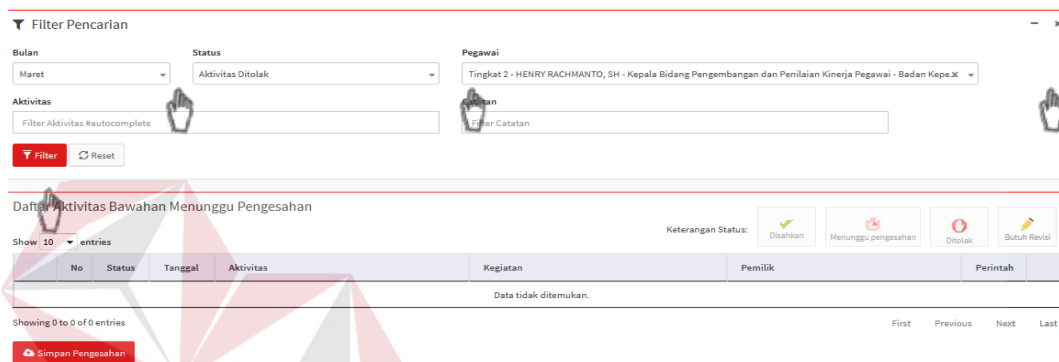
Showing 1 to 10 of 149 entries

First Previous 1 2 3 4 5 ... 15 Next Last

Gambar 3.18 Halaman Master Aktivitas

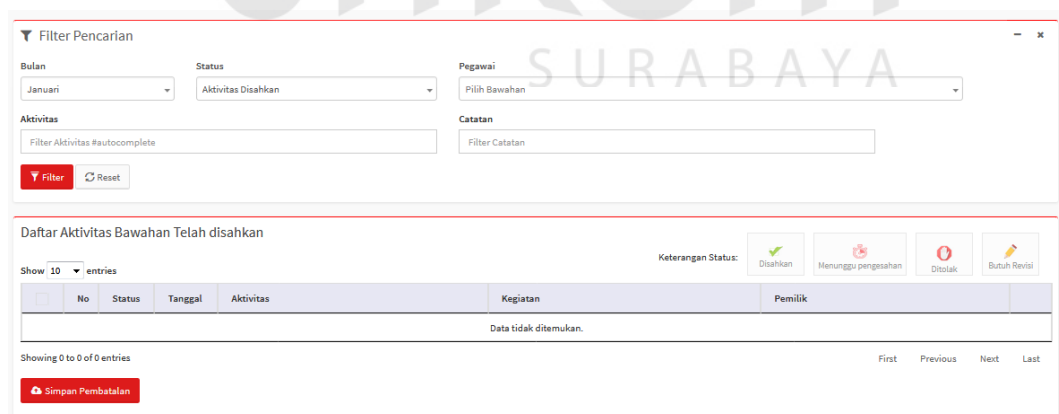
Pada halaman aktivitas terdapat *sub-menu* master aktivitas, aktivitas per jabatan, dan capaian aktivitas. Penjelasan *sub-menu* pada halaman aktivitas sebagai berikut:

1. Master aktivitas berisi informasi dimana Tingkat I dapat mengakses aktivitas bawahan yang sudah di setujui atau belum oleh Tingkat II dan Tingkat III beserta nama pegawai pembuat dan catatan.
2. Aktivitas per jabatan berisi aktivitas pegawai per jabatan
3. Capaian aktivitas berisi informasi mengenai capaian aktivitas per bulan per perangkat daerah



Gambar 3.19 Halaman Pengesahan

Pada halaman pengesahan aktivitas pegawai, akan tampil beberapa aktivitas pegawai yang menunggu pengesahan, aktivitas ditolak, dan aktivitas direvisi.



Gambar 3.20 Halaman Pembatalan

Pada halaman pembatalan aktivitas pegawai, akan tampil beberapa aktivitas yang telah di setujui oleh atasan akan tetapi ternyata mengalami kesalahan atau revisi.

Selamat Datang Puspita

Filter Pencarian

Triwulan: Triwulan I
Perangkat Daerah: 0800 - Badan Kepegawaian dan Diklat

Monitor Pelaksanaan Penilaian Perilaku Kerja

Show 10 entries

No	Nama	Jabatan	Total		
			Dinilai (pegawai)	Menilai (pegawai)	Belum Menilai (pegawai)
1	MIA SANTI DEWI, SH, M.Si - 196901261994032003	Kepala Badan Kepegawaian dan Diklat	9 dari 9 Penilai	9	0
2	Dra. ANIS MASLUCHAH, M.Si - 196908231999032001	Widyaiswara	9 dari 9 Penilai	9	0
3	Dra. EC. CHRISTINA ELIZABETH, MT - 196604251993032009	Sekretaris	9 dari 9 Penilai	6	0
4	Dra. HERNA WISAWATI, MM - 196107071986032006	Kapala Bidang Asesmen dan Diklat	9 dari 9 Penilai	6	0
5	HENRY RACHMANTO, SH - 197207091998031007	Kepala Bidang Pengembangan dan Penilaian Kinerja Pegawai	9 dari 9 Penilai	6	0

Gambar 3.21 Halaman Monitor Pelaksanaan Perilaku Kerja

Pada gambar 3.21 menampilkan halaman penilaian perilaku kinerja yang digunakan untuk melakukan tes perilaku kerja pada pegawai yang berisikan soal-soal perilaku kerja yang dikerjakan tiap 3 bulan sekali, memonitor pelaksanaan penilaian perilaku kerja, dan pengacakan token.

Selamat Datang M. RR. EKKIE NOORISMA A., S.E.

Filter Pencarian

Perangkat Daerah: Pilih Perangkat Daerah
Jenis Kunci: Pilih Jenis Kunci

Bulan: Pilih Bulan
Triwulan: Pilih Triwulan

Daftar Kunci Fitur Perangkat Daerah

Show 10 entries

No	Status	Perangkat Daerah	Bulan	Triwulan	Keterangan
Data tidak ditemukan.					

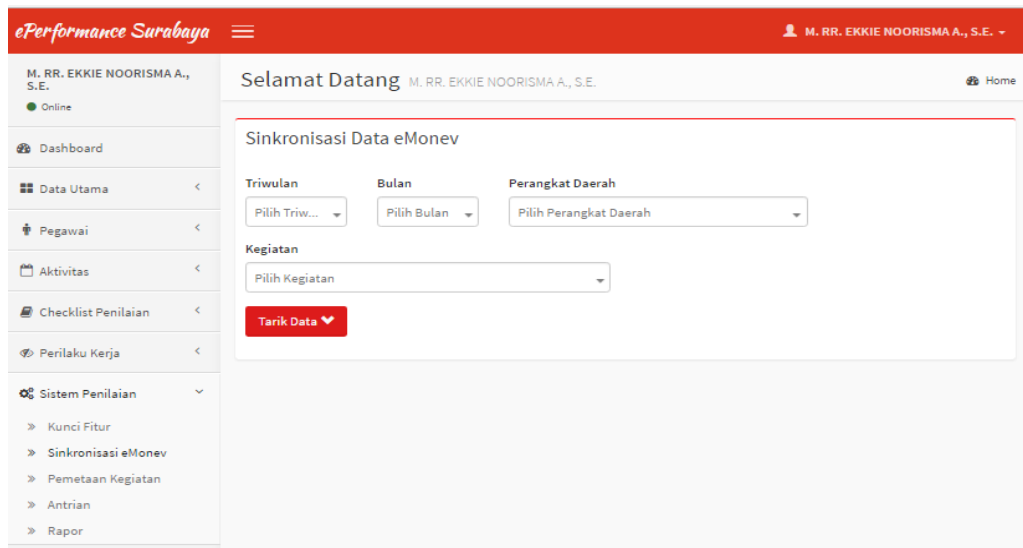
Showing 0 to 0 of 0 entries

Tutup/Buka Kunci Kunci

Simpan Perubahan

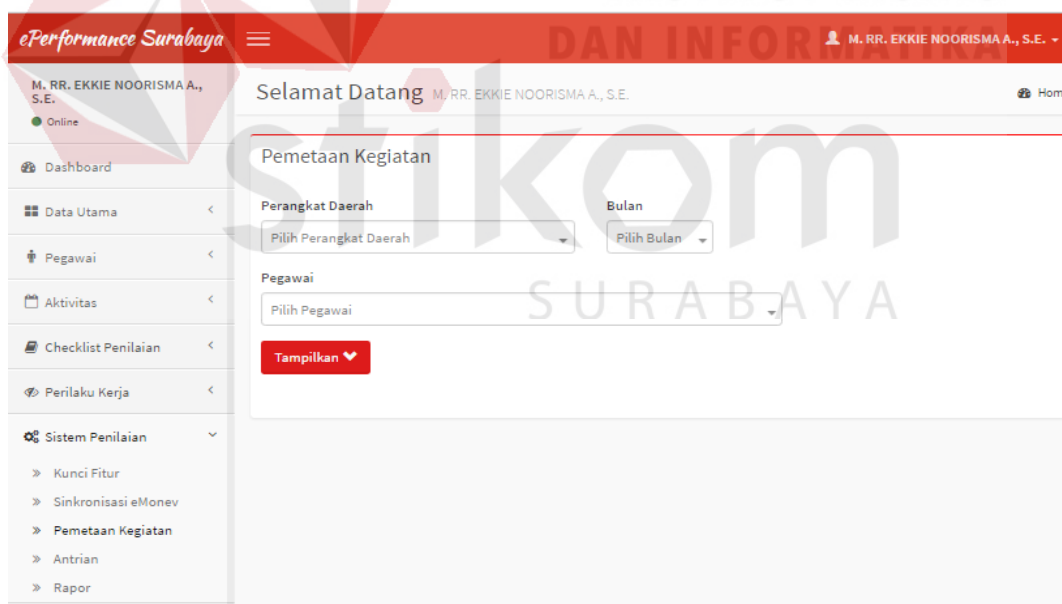
Gambar 3.22 Halaman Kunci Fitur

Pada gambar 3.22 menunjukkan halaman kunci fitur yang berfungsi untuk melakukan buka atau tutup kunci (tes perilaku kerja, antrian penilaian, input aktivitas, verifikasi aktivitas pegawai, dan publikasi rapor NKI).



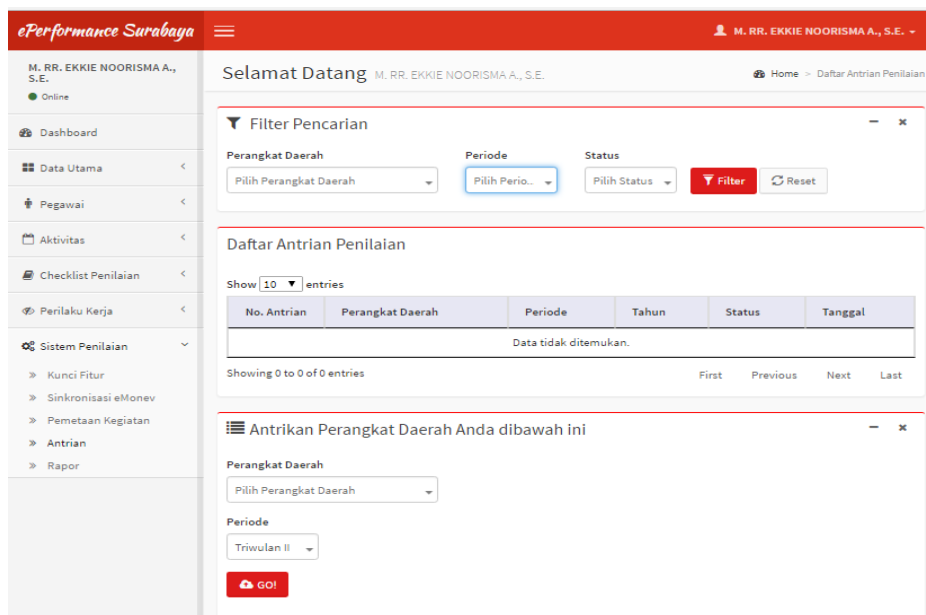
Gambar 3.23 Halaman *E-Monev*

Pada gambar 3.23 menunjukkan halaman Sinkronisasi *E-Monev* yang berisikan capaian sub kegiatan dan capaian pentahapan yang akan ditarik ke aplikasi *E-Performance*.



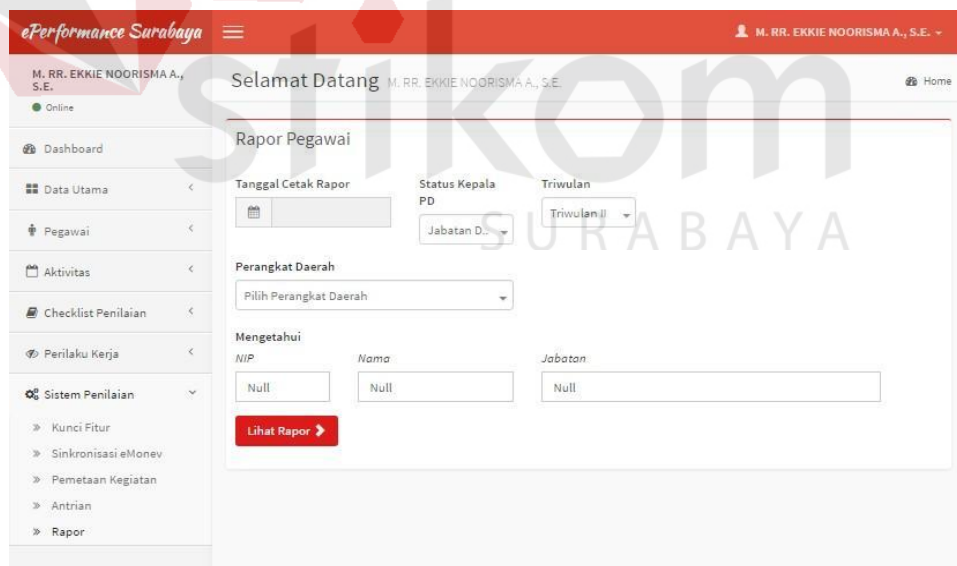
Gambar 3.24 Pemetaan Kegiatan

Pada gambar 3.24 menunjukkan halaman pemetaan kegiatan yang berfungsi untuk memonitor keterlibatan masing-masing pegawai pada setiap kegiatan dan capaian indikator penilaian (aspek biaya, mutu, dan waktu).



Gambar 3.25 Halaman Antrian

Pada gambar 3.25 menunjukkan halaman antrian yang berfungsi untuk menampilkan status Perangkat Daerah, apakah berstatus dalam antrian, proses antrian, verifikasi, dan selesai.



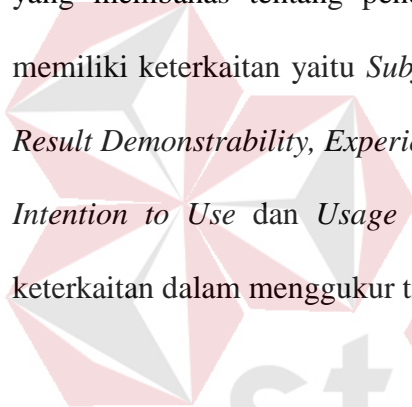
Gambar 3.26 Halaman Rapor

Pada gambar 3.26 menunjukkan halaman rapor yang digunakan untuk melihat dan mencetak hasil nilai akhir masing-masing pegawai tiap Perangkat Daerah.

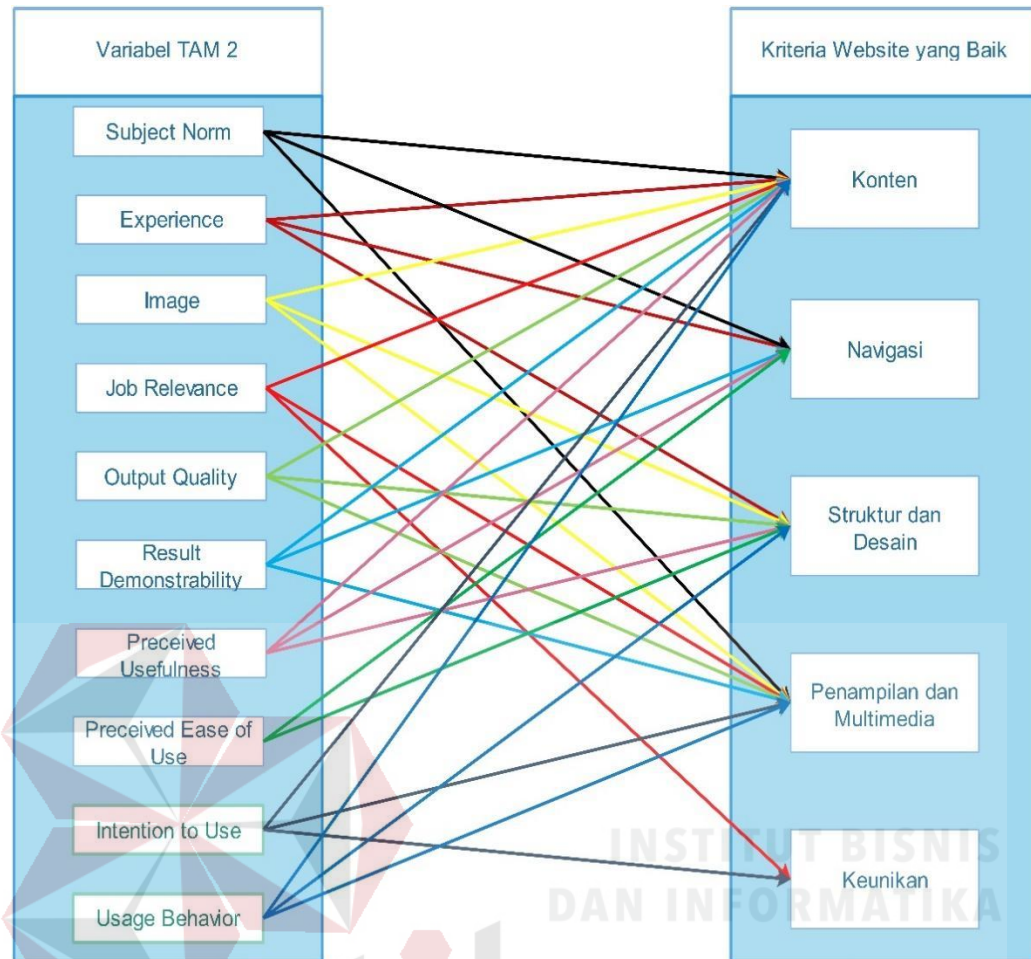
3.3.2 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan literatur-literatur dari jurnal, website dan buku yang memiliki keterhubungan dalam proses mengerjakan Tugas Akhir ini yang berjudul Analisis Penerimaan Aplikasi *E-Performance* Pada Pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model 2*.

Dalam Tugas Akhir ini terdapat keteraitan metode yang digunakan dengan aplikasi *E-Performance* yaitu terdapat relasi antar variabel dalam metode *TAM 2* yang membahas tentang penerimaan pengguna. Variabel pada *TAM 2* yang memiliki keterkaitan yaitu *Subject Norm, Image, Job Relevance, Output Quality, Result Demonstrability, Experience, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use* dan *Usage Behavior*. Dari ke-10 variabel tersebut memiliki keterkaitan dalam mengukur tingkat penerimaan pada aplikasi *E-Performance*.



stikom
SURABAYA



Gambar 3.27 Mapping TAM 2 dengan Kriteria Website yang baik Menurut Moustakis.

Tabel 3.1 Penjelasan Mapping Variabel TAM 2 dengan Kriteria Website yang Baik Menurut Moustakis

No	Variabel TAM 2	Kriteria Website	Penjelasan
1	<i>Subject Norm</i>	Penampilan dan Multimedia	Persepsi pengguna ketika menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> tidak membingungkan bagi pengguna terhadap penekanan desain <i>interface</i>
		Sistem Navigasi	Persepsi pengguna ketika menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dengan penyajian sistem navigasi harus sesuai dengan kegunaannya.
		<i>Content</i>	Persepsi pengguna ketika melihat isi konten pada aplikasi <i>E-Performance</i> sesuai dengan proses penilaian kinerja pegawai

No	Variabel TAM 2	Kriteria Website	Penjelasan
2	<i>Experience</i>	<i>Content</i>	Pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> berkaitan tentang tingkat kepercayaan terhadap suatu informasi penilaian kinerja pegawai
		Sistem Navigasi	Pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem navigasi untuk membantu menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>
		Penampilan dan Multimedia	Pengalaman pengguna dalam menilai kecepatan ketika memuat suatu halaman atau pada saat login pada aplikasi <i>E-Performance</i>
3	<i>Image</i>	Struktur dan Desain	Pengguna akan merasa nyaman apabila dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat diakses di semua perangkat
		<i>Content</i>	Penyajian konten pada aplikasi <i>E-Performance</i> harus sesuai dengan kebutuhan pada tiap tingkatan pegawai
		Penampilan dan Multimedia	Desain tampilan pada aplikasi <i>E-Performance</i> dapat mempengaruhi persepsi pengguna/pegawai yang melakukan penilaian kinerja maupun yang dinilai
4	<i>Job Relevance</i>	Penampilan dan Multimedia	Aplikasi <i>E-Performance</i> harus dapat berfungsi dengan baik ketika dalam hal penyajian suatu informasi yang dibutuhkan untuk proses penilaian kinerja
		<i>Content</i>	Konten yang disajikan haruslah bermanfaat dan berguna ketika pegawai melakukan proses penilaian kinerja pegawai
		Keunikan	Interface pada aplikasi <i>E-Performance</i> harus disesuaikan terhadap pengguna yang memiliki jobdesk yang berbeda-beda
5	<i>Output Quality</i>	<i>Content</i>	Penyajian informasi harus berkualitas dan lengkap terkait kebutuhan pegawai dalam menunjang penilaian kinerja pegawai
		Struktur dan Desain	Waktu tunggu dalam memuat suatu halaman pada aplikasi <i>E-Performance</i> harus cepat agar proses penilaian

No	Variabel TAM 2	Kriteria Website	Penjelasan
			kinerja pegawai dapat berjalan secara optimal
		Penampilan dan Multimedia	Proses penilaian kinerja pegawai menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> harus mudah dimengerti oleh pengguna baik orang muda maupun dari orang tua
6	<i>Result Demonstrability</i>	Sistem Navigasi	Hasil yang diharapkan pada sistem navigasi harus berjalan sesuai dengan konteks atau dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan
		Penampilan dan Multimedia	Penyajian visualisasi dalam bentuk grafik atau dalam memperkuat isi konten pada aplikasi <i>E-Performance</i> harus mudah dipahami dan dimengerti oleh penggunanya
		<i>Content</i>	Informasi yang disampaikan harus bermanfaat dan sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengguna
7	<i>Perceived Usefulness</i>	Struktur dan Desain	Persepsi pengguna akan berdampak positif apabila waktu yang dibutuhkan dalam mengoperasikan aplikasi <i>E-Performance</i> tidak membutuhkan waktu lama
		Navigasi	Aplikasi <i>E-Performance</i> dapat berfungsi dengan baik apabila penyajian informasinya lengkap dan berkualitas, fitur yang disajikan dapat berjalan sesuai yang diharapkan dan pengoperasiannya mudah dipahami oleh pengguna
		<i>Content</i>	Persepsi pengguna akan berdampak positif apabila informasi yang disajikan pada aplikasi <i>E-Performance</i> selalu diperbarui secara tepat waktu
8	<i>Perceived Ease of Use</i>	Struktur dan Desain	Penggunaan aplikasi <i>E-Performance</i> harus mudah digunakan, tingkat kesalahan dalam memasukkan data/informasi rendah
		Sistem Navigasi	Navigasi membantu pengguna untuk menemukan apa yang dimaksud oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>
9	<i>Intention to Use</i>	Keunikan	Niat dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> muncul ketika tampilan

No	Variabel TAM 2	Kriteria Website	Penjelasan
			terhadap penggunaan warna tidak terlalu berlebihan
		Penampilan dan Multimedia	Desain interface pada aplikasi <i>E-Performance</i> harus disajikan semenarik mungkin agar pengguna dapat termotivasi untuk selalu memperbarui informasi kegiatan yang telah dilakukan
		<i>Content</i>	Penyajian konten ditampilkan seperlunya saja agar pengguna tidak merasa bingung terhadap isi atau informasi yang disajikan
		<i>Content</i>	Penyajian informasi ditampilkan seperlunya saja yang bertujuan untuk mengingatkan pengguna agar terus termotivasi dalam bekerja
10	<i>Usage Behavior</i>	Struktur dan Desain	Aplikasi <i>E-Performance</i> harus berjalan dan berfungsi sesuai dengan harapan penggunanya
		Penampilan dan Multimedia	Perilaku dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> harus mudah dipelajari maupun dalam menggunakan bagi pegawai yang masih muda maupun yang sudah tua

3.3.3 Mengidentifikasi Permasalahan

Setelah melakukan observasi dan wawancara maka tahap selanjutnya melakukan identifikasi permasalahan yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *E-Performance* pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.

3.4 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan setelah tahap awal sudah dilakukan. Pada tahap ini hal yang dilakukan adalah melakukan pengumpulan data pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya yang menggunakan aplikasi *E-Performance* untuk digunakan sebagai acuan dalam menyusun pernyataan yang akan dijadikan sebagai kuesioner. Adapun beberapa tahapan saat melakukan pengumpulan data yaitu:

3.4.1 Penentuan Variabel

Pada langkah ini adalah melakukan penentuan variabel apa saja yang digunakan dalam melakukan analisis penerimaan aplikasi *E-Performance* pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Dalam penelitian ini dilakukan modifikasi pada model *TAM 2* dengan menghapus 1 (satu) variabel moderator yaitu variabel Kesukarelaan (*Voluntariness*) dikarenakan aplikasi *E-Performance* adalah aplikasi yang wajib digunakan pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Variabel pada penelitian ini terdiri dari:

1. Variabel Eksogen (variabel bebas) terdiri dari:
 - a. Norma subjektif (*Subjective Norm*) sebagai X1
 - b. Gambaran (*Image*) sebagai X2
 - c. Relevansi pekerjaan (*Job Relevance*) sebagai X3
 - d. Kualitas hasil (*Output Quality*) sebagai X4
 - e. Ketampakan hasil (*Result Demonstrability*) sebagai X5
2. Variabel Endogen (variabel terikat) terdiri dari:
 - a. Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) sebagai Y1
 - b. Persepsi kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*) sebagai Y2
 - c. Minat pengguna (*Intention to Use*) sebagai Y3
 - d. Perilaku Penggunaan (*Usage Behavior*) sebagai Y4
3. Variabel Moderator (Variabel Pendukung) terdiri dari
 - a. Pengalaman (*Experience*) sebagai Z1

3.4.2 Penyusunan Kuesioner

Setelah variabel sudah ditentukan, selanjutnya adalah menyusun dalam pembuatan kuesioner. Dalam membuat kuesioner terdapat 3 langkah yaitu:

1. Menentukan Indikator berdasarkan model *TAM 2*

Setelah melakukan penentuan variabel maka langkah selanjutnya menentukan indikator berdasarkan model *TAM 2* untuk digunakan dalam menyusun pembuatan kuesioner pada Dinas operasi dan UMKM Surabaya

Tabel 3.2 Indikator TAM 2

Variabel	Kode	Indikator
<i>Subjective Norm</i>	SN1	Orang lain yang berpengaruh bagi saya berpikir bahwa saya harus menggunakan system
	SN2	Orang-orang penting di sekitar saya berpikir bahwa saya harus menggunakan system
<i>Image</i>	IMG1	Orang-orang di sekitar saya yang menggunakan sistem memiliki gengsi yang lebih tinggi
	IMG2	Orang-orang di sekitar saya yang menggunakan sistem memiliki status sosial yang lebih tinggi
	IMG3	Menggunakan sistem adalah simbol status
<i>Job Relevance</i>	JR1	Di dalam pekerjaan saya, menggunakan sistem adalah penting
	JR2	Sistem berkaitan erat dengan pekerjaan saya
<i>Output Quality</i>	OQ1	Kualitas dari <i>output</i> sistem yang saya dapatkan akurat
	OQ2	Saya tidak mempunyai masalah dengan kualitas dari <i>output</i> system
<i>Result Demonstrability</i>	RD1	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu orang lain tentang cara menggunakan system
	RD2	Saya percaya bisa berkomunikasi dengan orang lain sebagai konsekuensi dari penggunaan system
	RD3	Hasil menggunakan sistem terlihat jelas
	RD4	Saya tidak mengalami kesulitan dalam menjelaskan manfaat system
<i>Perceive Usefulness</i>	PU1	Menggunakan sistem meningkatkan kinerja
	PU2	Menggunakan sistem meningkatkan produktivitas saya
	PU3	Menggunakan sistem meningkatkan efektivitas pekerjaan
	PU4	Saya mengetahui sistem yang akan berguna bagi pekerjaan saya
<i>Perceived Ease of Use</i>	PEOU1	Interaksi yang terjadi antara saya dengan sistem jelas dan mudah dimengerti
	PEOU2	Berinteraksi dengan sistem tidak memerlukan banyak usaha
	PEOU3	Saya mengetahui sistem yang mudah untuk digunakan

Variabel	Kode	Indikator
	PEOU4	Saya merasa mudah untuk masuk ke sistem dan melakukan apa yang ingin saya lakukan
<i>Intention to Use</i>	IU1	Saya berasumsi memiliki akses ke sistem, sehingga saya berniat untuk menggunakannya.
	IU2	Mengingat bahwa saya memiliki akses ke sistem, maka saya akan menggunakannya
<i>Usage Behavior</i>	USB1	Seberapa sering mengakses system
	USB2	Seberapa lama mengakses system
<i>Experience</i>	EXP1	Pengalaman menggunakan sistem serupa dalam bekerja
<i>Voluntariness</i>	VOL1	Saya menggunakan sistem ini secara suka rela
	VOL2	Atasan saya tidak mengharuskan saya untuk menggunakan system
	VOL3	Meskipun sangat membantu, menggunakan sistem tentu saja tidak wajib dalam pekerjaan saya

2. Menyusun Pernyataan

Setelah indikator sudah ditentukan maka langkah selanjutnya menyusun pernyataan yang sesuai pada indikator yang telah ditentukan. pernyataan yang akan diajukan pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Kota Surabaya dapat dilihat pada tabel 5–14.

- a) *Subjective Norm* didefinisikan sebagai persepsi seseorang tentang pemikiran orang lain yang akan mendukung atau tidak dalam melakukan sesuatu. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Pernyataan *Subjective Norm*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
X1.1	Pengaruh atasan saya membuat saya berfikir untuk menggunakan aplikasi E-Performance				
X1.2	Teman kerja saya berfikir bahwa saya harus menggunakan aplikasi E-Performance				

- b) *Image* menjelaskan bahwa pengguna teknologi informasi dipersepsikan untuk meningkatkan status seseorang di mata masyarakat. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Pernyataan *Image*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
X2.1	Saya merasa senang menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>				
X2.2	Saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> merasa memiliki status sosial lebih tinggi				
X2.3	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> adalah simbol status				

- c) *Job Relevance* menjelaskan bahwa seberapa penting sebuah teknologi informasi dalam mempengaruhi sebuah pekerjaan. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Pernyataan *Job Relevance*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
X3.1	Saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> agar memperoleh poin keaktifan				
X3.2	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> sangat berkaitan dengan tingkat keaktifan saya				
X3.3	Saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> untuk mengetahui tugas mana saja yang sudah diselesaikan				

- d) *Output Quality* menjelaskan tentang tingkat kepercayaan manusia bahwa sebuah sistem teknologi informasi yang digunakan akan memberikan hasil yang baik untuk pekerjaannya. Item pernyataan dijelaskan pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Pernyataan *Output Quality*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
X4.1	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat memberikan penilaian kinerja pegawai secara akurat				
X4.2	Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>				
X4.3	Informasi yang disajikan sangat membantu proses penilaian kinerja				

- e) *Result Demonstrability* dapat diartikan sebagai hasil yang berwujud dari sebuah inovasi. Item pernyataan dijelaskan pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Pernyataan *Result Demonstrability*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
X5.1	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitau penggunaan aplikasi <i>E-Performance</i> yang sudah diperbarui				
X5.2	Hasil penilaian kinerja pegawai terlihat jelas				
X5.3	Saya tidak merasa kesulitan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> apabila terdapat perubahan alur proses system				

- f) *Perceived Usefulness* dapat diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan teknologi informasi dapat meningkatkan performa kerja. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Pernyataan *Perceived Usefulness*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Y1.1	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan kinerja saya				
Y1.2	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan produktivitas saya				
Y1.3	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan efektivitas saya				

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Y1.4	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai				

- g) *Perceived Ease of Use* diartikan sebagai persepsi pengguna terhadap kemudahan dalam penggunaannya. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 *Pernyataan Perceived Ease of Use*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Y2.1	Aplikasi <i>E-Performance</i> mudah dimengerti				
Y2.2	Memahami aplikasi <i>E-Performance</i> tidak membutuhkan banyak usaha				
Y2.3	Penggunaan aplikasi <i>E-Performance</i> mudah dipahami				
Y2.4	Saya merasa mudah untuk masuk ke aplikasi <i>E-Performance</i> dan melakukan apa yang saya inginkan				

- h) *Intention to Use* di definisikan minat seorang individu untuk menggunakan sesuatu. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 *Pernyataan Intention to Use*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Y3.1	Saya memiliki niat untuk menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>				
Y3.2	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam melakukan proses penilaian kinerja maupun pelaporan tugas yang telah saya selesaikan				
Y3.3	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> karena dapat memotivasi saya				

- i) Usage Behavior sebagai penggunaan aktual pengguna terhadap sebuah teknologi atau teknik informasi. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Pernyataan *Usage Behavior*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Y4.1	Saya selalu menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam melakukan proses penilaian kinerja				
Y4.2	Saya sering menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> untuk mengetahui tingkat pencapaian saya				

- j) *Experience* sebagai pengalaman pengguna dalam penggunaan sistem. Item pertanyaan dijelaskan pada tabel 3.12.

Tabel 3.12 Pernyataan *Experience*

Kode	Pernyataan	Nilai			
		STS	TS	S	SS
Z1.1	Saya pernah menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>				
Z1.2	Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>				

3.4.3 Penyebaran Kuesioner

Setelah melakukan pembuatan kuesioner untuk para pegawai Dinas dan UMKM Surabaya maka tahap selanjutnya adalah dengan melakukan penyebaran kuesioner. Pada tahap ini penyebaran kuesioner menggunakan teknik *sampling* jenuh yang dimana dalam melakukan pengambilan *sampling*-nya seluruh anggota PNS pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebanyak 48 pegawai.

3.4.4 Tabulasi Data

Setelah melakukan penyebaran kuesioner dan telah mendapatkan data dari pengisian kuesioner yang telah dilakukan oleh 48 PNS di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya maka akan ditabulasi menggunakan perangkat lunak Microsoft Excel. Hasil yang didapatkan dari tahapan ini adalah jumlah jenis kelamin, jumlah

range umur yang melakukan pengisian dan total data jawaban dari masing-masing responden berdasarkan variabel yang digunakan.

3.4.5 Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2012). Proses analisis deskriptif adalah mengumpulkan, menganalisis, menginterpretasi dan mempresentasikan data hanya memberikan informasi mengenai data dan sama sekali tidak menarik kesimpulan apapun. Data-data tersebut harus diringkas dengan baik dan teratur, baik dalam bentuk tabel atau presentasi grafis yang berguna sebagai dasar dalam proses pengambilan keputusan (*statistik inferensi*).

3.5 Tahap Analisis Menggunakan PLS

Pengujian penerimaan aplikasi *E-Performance* menggunakan *Partial Least Square (PLS)* sebagai alat analisis untuk memudahkan peneliti dalam melakukan analisis. Berikut adalah tahapan langkah-langkah analisis *PLS*.

3.5.1 Outer Model

Outer model sering juga disebut (*outer relation* atau *measurement* model) mendefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan variabel laten. *Outer* model digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas. Sebelum dilakukan analisis *outer* model dibuatkan diagram jalur guna mempermudah dalam melakukan analisis dengan menggunakan model *TAM 2*.

Setelah membuat diagram jalur maka klik *calculate* lalu *PLS Algorithm* kemudian klik *Start Calculate*. Setelah itu maka akan muncul hasil perolehan nilai dari uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam uji validitas terdiri dari validitas konvergen dan validitas diskriminan. Berikut akan dijelaskan lebih rinci tentang konsep uji validitas dan uji reliabilitas dalam *Outer Model PLS*.

1. Uji Validitas Konvergen

Untuk uji validitas konvergen berhubungan dengan prinsip bahwa pengukuran dari suatu variabel seharusnya berkorelasi tinggi. Uji Validitas konvergen terjadi jika skor yang diperoleh dari 2 (dua) instrumen yang dalam mengukur konstruk yang sama mempunyai korelasi tinggi. Uji validitas konvergen dalam *PLS* dengan indikator reflektif dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor *item*/skor komponen dengan skor konstruk) indikator-indikator yang mengukur konstruk tersebut. Dalam mengukur konstruk, secara umum dapat diukur dengan parameter skor *loading* di model penelitian (*rule of thumbs* $> 0,7$) dan menggunakan parameter *Average Variance Extracted (AVE)*. Jika skor *loading* $< 0,5$ indikator tersebut dapat dihapus dari konstruknya karena indikator ini tidak termuat (*load*) ke konstruk yang mewakilinya. Jika skor *loading* antara $0,5-0,7$ sebaiknya tidak menghapus indikator yang memiliki skor *loading* tersebut sepanjang skor *AVE* tersebut $> 0,5$.

2. Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi dengan tinggi. Validitas diskriminan terjadi jika 2 (dua) instrumen yang berbeda dalam mengukur 2 (dua) konstruk yang diprediksi tidak berkorelasi menghasilkan skor yang memang

tidak berkorelasi. Uji validitas diskriminan dapat diukur dengan membandingkan akar dari *AVE* suatu konstruk harus lebih tinggi dibandingkan dengan korelasi antar variabel, atau dengan melihat skor *cross loading*.

3. Uji Reliabilitas

Selain uji validitas, peneliti juga melakukan uji reliabilitas untuk mengukur konsistensi internal alat ukur. Uji reliabilitas menunjukkan akurasi, konsistensi, dan ketepatan suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran. Uji reliabilitas dapat dilihat pada *construct reliability* dan *validity*, suatu variabel dikatakan reliabel jika nilai *cronbach's alpha* > 0,6 dan nilai *composite reliability* diatas 0,7.

3.5.2 Uji Pengaruh (*Bootstrapping*)

Bootstrapping digunakan dalam melakukan praktik estimasi nilai estimator (misalnya varian) dengan penyempelan dari distribusi aproksimasi. Satu pilihan standar untuk distribusi aproksimasi adalah distribusi empiris data yang diobservasi. Teknik estimasi dilakukan dengan melakukan penyempelan berulang seperangkat data yang diobservasi. Cara untuk melakukan *bootstrapping* adalah dengan klik *calculate* lalu pilih *bootstrapping*.

3.5.3 Uji Kesesuaian Model

Uji kesesuaian model atau *Goodness of Fit* adalah ukuran kelayakan seperangkat observasi yang menunjukkan tingkat perbedaan yang rendah antara nilai yang diobservasi dengan nilai yang diekspetasi dalam model. Untuk mencari nilai *Goodness of Fit (GoF)* dapat digunakan dengan rumus sebagai berikut

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2} \dots \dots \dots (3)$$

Menurut Ananda yang mengutip dari Tenenhaus (2004), nilai *GoF* dikatakan kecil apabila rentang nilai 0,1-0,24, dikatakan medium dengan rentang nilai 0,25-0,37, dan dikatakan besar jika lebih dari 0,38.

3.5.4 Inner Model

Inner model yang kadang disebut juga (*inner relation*, *structural model* dan *substantive theory*) adalah menggambarkan hubungan antar variabel laten berdasarkan pada *substantive theory*. *Inner model* diukur dengan menggunakan beberapa kriteria yaitu:

1. R^2 untuk variabel dependen (terikat). Nilai R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen. Semakin tinggi nilai R^2 maka akan semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai R^2 berkisar antara 0 sampai 1. Menurut Riduwan (2006) nilai R^2 dikatakan sangat kuat jika nilai R^2 berada pada rentang 0,80–1, dikatakan kuat jika nilai R^2 berada pada rentang 0,60–0,79, dikatakan cukup kuat jika nilai R^2 berada pada rentang 0,40–0,59, dikatakan rendah jika nilai R^2 berada pada rentang 0,20–0,39, dan dikatakan sangat rendah jika nilai R^2 berada pada rentang 0,00–0,19.
2. F^2 untuk *effect size* digunakan sebagai mengukur kekuatan hubungan antara variabel independen dan variabel dependen yang dapat dilihat setelah melakukan *calculate PLS Algorithm*. Menurut Ghazali (2008) nilai F^2 sebesar 0,02, 0,15, dan 0,35 dapat diinterpretasikan apakah prediktor variabel laten mempunyai pengaruh yang lemah, medium atau besar pada tingkat *structural*
3. Relevansi prediksi (Q^2). Apabila diperoleh nilai Q^2 lebih dari 0 (nol) maka memberikan bukti bahwa model memiliki *predictive relevance* namun apabila

diperoleh nilai Q^2 di bawah 0 (nol) maka terbukti bahwa model tidak memiliki *predictive relevance*. Untuk melakukan uji prediksi relevan klik *calculate* lalu pilih *blind folding* kemudian klik *start*, maka akan muncul tampilan *Construct cross validated redudancy, construct cross validated communality, indicator cross validated redudancy* dan *indicator cross validated communality*.

3.5.5 Pembahasan

Dalam tahap ini dilakukan pembahasan dalam pembentukan variabel laten. Variabel laten digunakan untuk mengetahui besarnya korelasi terhadap variabel yang dituju yang berasal dari frekuensi jawaban yang dilakukan oleh responden. Hasil dari angka frekuensi jawaban (*mean*) menunjukkan persepsi responden saat penelitian dan angka *factor loading* menunjukkan apa yang seharusnya dilakukan ke depannya terhadap pengguna aplikasi *E-Performance* dalam melakukan penilaian kinerja pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Korelasi variabel laten dapat dilihat pada saat setelah melakukan *calculate PLS Alghorithm* pada aplikasi *Smart PLS*. sedangkan untuk besarnya pengaruh pada tiap indikator dapat dilihat pada *outer loading*. *Outer loading* dapat dilihat setelah dilakukan *bootstraping*.

3.6 Tahap Akhir

Pada tahap akhir ini merupakan tahapan untuk menyimpulkan dari beberapa hasil pengujian *outer model*, *inner model*, dan uji kesesuaian sehingga dapat mengetahui nilai pada tiap-tiap variabel dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan. Langkah untuk menganalisisnya adalah dengan cara melihat nilai tertinggi dari *loading factor* pada masing-masing variabel yang ada dalam model *TAM 2*.

Pada tahapan ini telah menghasilkan kesimpulan terhadap variabel-variabel apa saja yang mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya yang menerapkan aplikasi *E-Performance*.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Observasi dan Wawancara

Hasil yang diperoleh dalam melakukan observasi dan wawancara mengenai aplikasi *E-Performance* yaitu aplikasi berbasis *website* yang bertujuan untuk mengukur penilaian kinerja dan monitoring dalam melakukan aktivitas pegawai pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebanyak 48 orang. Aplikasi *E-Performance* sudah diterapkan sejak tahun 2015 dan setiap tahun terdapat perubahan pada aplikasi *E-Performance* baik dari segi *interface* maupun dari segi alur proses penilaian pegawai. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya selama penerapan aplikasi *E-Performance* masih belum ada orang yang melakukan evaluasi tentang penerimaan suatu aplikasi/sistem informasi.

4.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan dari hasil pengumpulan data menjelaskan bahwa penggunaan *E-Performance* merupakan aplikasi berbasis *website* dan terdapat perubahan-perubahan setiap tahunnya sejak tahun 2015 hingga saat ini. Berdasarkan dari hasil wawancara pegawai Dinas Koperasi dan UMKM para pegawai merasa bingung saat menggunakan aplikasi *E-Performance* yang telah diperbarui dan harus melakukan adaptasi lagi. Oleh sebab itu peneliti melakukan pengukuran tingkat penerimaan pegawai terhadap aplikasi *E-Performance* yang telah digunakan hingga saat ini.

4.3 Tahap Pengumpulan Data

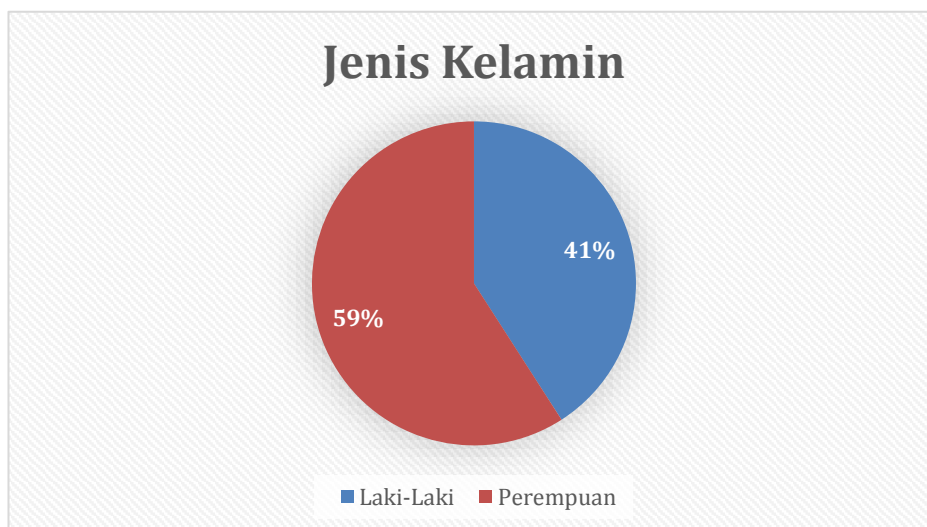
Setelah dilakukan tahap awal maka tahap selanjutnya melakukan tahapan pengumpulan data untuk mengukur tingkat penerimaan *E-Performance*. Tahapan untuk melakukannya adalah dengan penentuan variabel penelitian, penyusunan kuesioner, penyebaran kuesioner, tabulasi data dan analisis deskriptif.

4.3.1 Tabulasi Data

Pada tahap ini kuesioner yang telah diterima dari pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebanyak 44 orang dari total pegawai 48 orang. Berdasarkan tabel 4.1 dan gambar 4.1 diketahui jumlah responden yang berjenis kelamin perempuan sebanyak 26 orang atau sebanyak 59% dari total keseluruhan *sampel* dan jumlah responden laki-laki sebanyak 18 orang atau sebesar 41% dari total keseluruhan *sampel*.

Tabel 4.1 Jenis Kelamin

No	Jenis Kelamin	Jumlah	Rata-rata
1	Laki-Laki	18	41%
2	Perempuan	26	59%
	Jumlah	44	100%

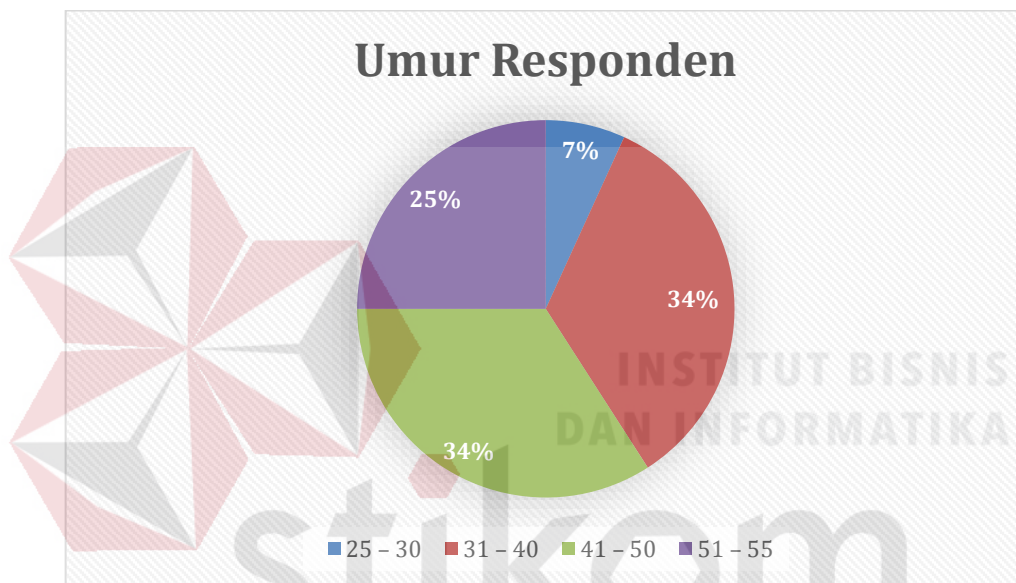


Gambar 4.1 Rata-rata Jenis Kelamin

Sedangkan berdasarkan karakteristik usia yang dibagi menjadi 4 kategori menurut rentang umur dapat dilihat pada tabel 4.2 dan gambar 4.2

Tabel 4.2 Umur Responden

No	Umur	Jumlah	Rata- rata
1	25 – 30	3	7%
2	31 – 40	15	34%
3	41 – 50	15	34%
4	51 – 55	11	25%
Jumlah		44	100%



Gambar 4.2 Umur

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.2 yang menunjukkan umur 25–30 tahun sebanyak 3 orang atau sebesar 7%, 31–40 tahun sebanyak 15 orang atau sebesar 34%, 41–40 tahun sebanyak 15 orang atau sebesar 34%, dan 51–55 tahun sebanyak 11 orang atau sebesar 25%.

4.3.2 Analisis Deskriptif

Pada tahap ini dilakukan analisis deskriptif pada hasil kuesioner yang telah diterima dari pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Kuesioner yang terkumpul sebanyak 44 lembar kuesioner dari total keseluruhan 48 lembar kuesioner.

Selanjutnya 44 kuesioner tersebut dilakukan analisis sehingga diperoleh informasi baik mengenai karakteristik profil responden maupun mengenai distribusi jawaban responden atas pertanyaan-pertanyaan pada variabel penelitian. Berdasarkan perolehan data tersebut dilakukan pengolahan data atau tabulasi data untuk mengetahui kondisi pegawai saat ini dalam mengukur penerimaan aplikasi *E-Performance* dengan menggunakan metode *TAM 2* dapat dilihat berdasarkan respon jawaban dan pengukurannya menggunakan 1-4 yaitu Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2 dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Tabulasi data dapat dilihat pada tabel 4.1-tabel 4.2. berdasarkan variabel yang menunjukkan respon pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya dalam menjawab.

1. Analisis Deskriptif Variabel *Subjective Norm*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Subjective Norm* berdasarkan pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Analisis Deskriptif Variabel *Subjective Norm*

No	Pernyataan	Jumlah				Total
		STS	TS	S	SS	
1	Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	4	3	26	11	44
		9%	7%	59%	25%	100%
2	Teman kerja mempengaruhi saya untuk menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	4	8	23	9	44
		9%	18%	52%	20%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.3 menunjukkan bahwa pada Variabel *Subjective Norm*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 9%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 59%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 25% dan untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 9%, Tidak Setuju (TS) sebesar 18%, Setuju (S) sebesar 52% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 20%. Jadi pada pernyataan nomor 1

dan 2 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Subjective Norm*.

2. Analisis Deskriptif Variabel *Image*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Image* yang berdasarkan 3 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.4

Tabel 4.4 Analisis Deskriptif Variabel *Image*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya merasa harus menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0	1	32	11	44
		0%	2%	73%	25%	100%
2	Dengan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> membuat saya merasa memiliki status sosial lebih tinggi	3	7	26	8	44
		7%	16%	59%	18%	100%
3	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> adalah simbol status	5	3	28	8	44
		11%	7%	64%	18%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.4 menunjukkan bahwa pada Variabel *Image*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 2%, Setuju (S) sebesar 73%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 25%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 7%, TS (Tidak Setuju) sebesar 16%, S (Setuju) sebesar 59% dan SS (Sangat Setuju) sebesar 18% dan pada pernyataan nomor 3 yang menjawab STS (Sangat Tidak Setuju) sebesar 11%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 64% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 18%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2 dan 3 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Image*.

3. Analisis Deskriptif Variabel *Job Relevance*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Job Relevance* berdasarkan 3 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Analisis Deskriptif Variabel *Job Relevance*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> agar memperoleh poin keaktifan	2	2	29	11	44
		5%	5%	66%	25%	100%
2	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> sangat berkaitan dengan tingkat keaktifan saya	0	2	31	11	44
		0%	5%	70%	25%	100%
3	Saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> untuk mengetahui tugas mana saja yang sudah diselesaikan	0	3	24	17	44
		0%	7%	55%	39%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.5 menunjukkan bahwa pada Variabel *Job Relevance*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 5%, Tidak Setuju (TS) sebesar 5%, Setuju (S) sebesar 66%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 25%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 5%, Setuju (S) sebesar 70% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 25% dan pada pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 55% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 39%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2 dan 3 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Job Relevance*.

4. Analisis Deskriptif Variabel *Output Quality*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Output Quality* yang berdasarkan 3 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.6

Tabel 4.6 Analisis Deskriptif Variabel *Output Quality*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Menggunakan aplikasi <i>E-Perfromance</i> dapat memberikan penilaian kinerja pegawai secara akurat	1	1	30	12	44
		2%	2%	68%	27%	100%
2	Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0	1	29	14	44
		0%	2%	66%	32%	100%
3	Informasi yang disajikan sangat membantu proses penilaian kinerja	0	1	27	16	44
		0%	2%	61%	36%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.6 menunjukkan bahwa pada Variabel *Output Quality*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 2%, Tidak Setuju (TS) sebesar 2%, Setuju (S) sebesar 68%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 27%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 2%, Setuju (S) sebesar 66% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 32% dan pada pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 2%, Setuju (S) sebesar 61% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 36%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2 dan 3 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Output Quality*.

5. Analisis Deskriptif Variabel *Result Demonstrability*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Result Demonstrability* berdasarkan 4 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.7

Tabel 4.7 Analisis Deskriptif Variabel *Result Demonstrability*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya tidak memiliki kesulitan untuk memberitahu kepada orang lain cara penggunaan aplikasi E-performance	0	4	31	9	44
		0%	9%	70%	20%	100%
2	Hasil penilaian kinerja pegawai terlihat jelas	0	4	26	14	44
		0%	9%	59%	32%	100%
3	Saya tidak merasa kesulitan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> apabila terdapat perubahan alur proses system	0	3	32	9	44
		0%	7%	73%	20%	100%
4	Saya dapat berkomunikasi dengan orang lain sebagai konsekuensi penggunaan aplikasi E-performance	0	6	26	12	44
		0%	14%	59%	27%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.7 menunjukkan bahwa pada Variabel *Result Demonstrability*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 9%, Setuju (S) sebesar 70%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 20%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 9%, Setuju (S) sebesar 59% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 32%, lalu untuk pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 73% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 20% sedangkan untuk pernyataan nomor 4 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 14%, Setuju (S) sebesar 59% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 27%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2, 3 dan 4 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Result Demonstrability*.

6. Analisis Deskriptif Variabel *Perceived Usefulness*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Perceived Usefulness* yang berdasarkan 4 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.8

Tabel 4.8 Analisis Deskriptif *Perceived Usefulness*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan kinerja saya	0	0	35	9	44
		0%	0%	80%	20%	100%
2	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan produktivitas kerja saya	0	2	30	12	44
		0%	5%	68%	27%	100%
3	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan efektivitas kerja saya	0	0	30	14	44
		0%	0%	68%	32%	100%
4	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai	0	3	29	12	44
		0%	7%	66%	27%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.8 menunjukkan bahwa pada Variabel *Perceived Usefulness*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 0%, Setuju (S) sebesar 80%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 20%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 5%, Setuju (S) sebesar 68% sedangkan Sangat Setuju (SS) sebesar 27%, pada pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 0%, Setuju (S) sebesar 68% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 32% dan untuk pernyataan nomor 4 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 66%, dan Sangat Setuju (SS) sebesar 27%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2, 3 dan 4 para pegawai Dinas Koperasi dan

UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Perceived Usefulness*.

7. Analisis Deskriptif Variabel *Perceived Ease of Use*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Perceived Ease of Use* yang berdasarkan 3 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.9

Tabel 4.9 Analisis Deskriptif *Perceived Ease of Use*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Aplikasi <i>E-Performance</i> mudah dimengerti	0	2	27	15	44
		0%	5%	61%	34%	100%
2	Aplikasi <i>E-Performance</i> mudah dipahami	0	2	29	13	44
		0%	5%	66%	30%	100%
3	Saya merasa mudah untuk masuk ke aplikasi <i>E-Performance</i> dan melakukan apa yang saya inginkan	0	8	29	7	44
		0%	18%	66%	16%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.9 menunjukkan bahwa pada Variabel *Perceived Ease of Use*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 5%, Setuju (S) sebesar 61%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 34%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 5%, Setuju (S) sebesar 66% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 30% dan pada pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 18%, Setuju (S) sebesar 66% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 16%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2 dan 3 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Perceived Ease of Use*

8. Analisis Deskriptif Variabel *Intention to Use*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Intention to Use* yang berdasarkan 3 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.10

Tabel 4.10 Analisis Deskriptif *Intention to Use*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya memiliki niat untuk menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0	1	29	14	44
		0%	2%	66%	32%	100%
2	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam melakukan proses penilaian kinerja maupun pelaporan tugas yang telah saya selesaikan	0	0	32	12	44
		0%	0%	73%	27%	100%
3	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> karena dapat memotivasi saya	0	3	28	13	44
		0%	7%	64%	30%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.10 menunjukkan bahwa pada Variabel *Intention to Use*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 2%, Setuju (S) sebesar 66%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 32%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 0%, Setuju (S) sebesar 73% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 27% dan pada pernyataan nomor 3 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 7%, Setuju (S) sebesar 64% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 30%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2 dan 3 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Intention to Use*.

9. Analisis Deskriptif Variabel *Usage Behaviour*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Usage Behaviour* yang berdasarkan 2 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.11

Tabel 4.11 Analisis Deskriptif Variabel *Usage Behaviour*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya selalu menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam 6 bulan beberapa kali pemakaian	2	11	24	7	44
		5%	25%	55%	16%	100%
2	Saya selalu menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam 1 minggu beberapa kali pemakaian	0	5	27	12	44
		0%	11%	61%	27%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.11 menunjukkan bahwa pada Variabel *Usage Behaviour*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 5%, Tidak Setuju (TS) sebesar 25%, Setuju (S) sebesar 55%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 16%, dan untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 11%, Setuju (S) sebesar 61% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 27%. Jadi pada pernyataan nomor 1, 2, 3 dan 4 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Usage Behaviour*.

10. Analisis Deskriptif Variabel *Experience*

Hasil dari jawaban responden pada variabel *Experience* yang berdasarkan 2 pernyataan dapat dilihat pada tabel 4.12

Tabel 4.12 Analisis Deskriptif Variabel *Experience*

No	Pernyataan	Jumlah				
		STS	TS	S	SS	Total
1	Saya pernah menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0	0	37	7	44
		0%	0%	84%	16%	100%
2	Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0	0	36	8	44
		0%	0%	82%	18%	100%

Berdasarkan dari tabel 4.12 menunjukkan bahwa pada Variabel *Experience*, responden yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) pada pernyataan nomor 1 sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 0%, Setuju (S) sebesar 84%, sedangkan Sangat Setuju (SS) 16%, untuk pernyataan nomor 2 yang menjawab Sangat Tidak Setuju (STS) sebesar 0%, Tidak Setuju (TS) sebesar 0%, Setuju (S) sebesar 82% dan Sangat Setuju (SS) sebesar 18%. Jadi pada pernyataan nomor 1 dan 2 para pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya lebih dominan memilih jawaban setuju pada variabel *Experience*

4.4 Tahap Analisis Dengan SEM PLS

Setelah dilakukan tahap pengumpulan data maka tahap selanjutnya melakukan tahapan analisis untuk mengukur tingkat penerima *E-Performance*. Tahapan untuk menganalisis adalah dengan melakukan Pengujian *Outer Model*, *Inner Model*, Uji Kesesuaian Model, Uji Pengaruh dan Pembahasan.

4.4.1 Pengujian *Outer Model*

Analisis *outer model* adalah sebuah analisis yang mendefinisikan setiap indikator yang berhubungan dengan variable *independent*. Berikut adalah pengujian pada *Outer model*:

1. *Convergent Validity*. Nilai *convergent validity* adalah nilai *loading factor* pada variabel laten dengan indikator-indikatornya. Nilai yang diharapkan melebihi dari angka > 0.7 atau sering digunakan batas 0.6 sebagai batasan minimal dari nilai *loading faktor*.
2. *Discriminant Validity*. Nilai ini merupakan nilai *cross loading factor* yang berguna untuk mengetahui apakah konstruk memiliki *discriminant* yang

memadai yaitu dengan cara membandingkan nilai *loading* pada konstruk yang dituju harus lebih besar dibandingkan dengan nilai *loading* dengan konstruk yang lain.

3. *Average Variance Extracted (AVE)*. Nilai *AVE* yang diharapkan melebihi dari angka > 0.5 .
4. *Composite Reliability*. Data yang memiliki *composite reliability* > 0.7 mempunyai *reliabilitas* yang tinggi

A. Uji *Convergent Validity*

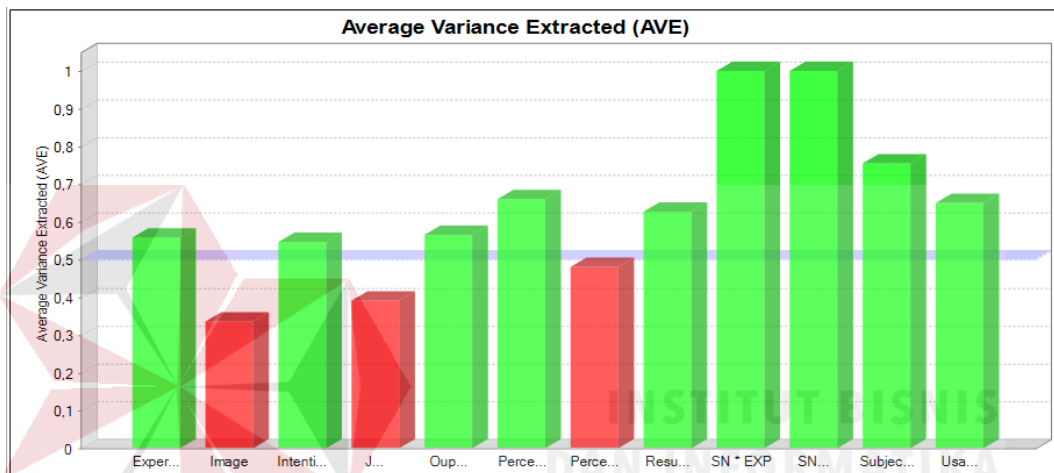
Validitas konvergen (*Convergent Validity*) bertujuan untuk mengetahui validitas setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabelnya. Validitas konvergen dari model pengukuran dengan refleksif indikator dinilai berdasarkan *loading factor* (korelasi antara skor item atau skor komponen dengan skor variabel) indikator-indikator yang mengukur variabel tersebut.

Berdasarkan gambar 4.4 lingkaran biru menunjukkan sebuah konstruk atau variabel dan kotak berwarna kuning adalah indikator apabila terdapat indikator yang memiliki nilai *loading* dibawah 0,5 maka indikator tersebut dapat dihapus dari konstraknya karena indikator tersebut tidak termuat (*load*) ke konstruk yang mewakilinya. Jika skor *loading* berada diantara 0,5–0,7 sebaiknya skor *loading* indikator tersebut tidak dihapus sepanjang skor *AVE* diatas 0,5.

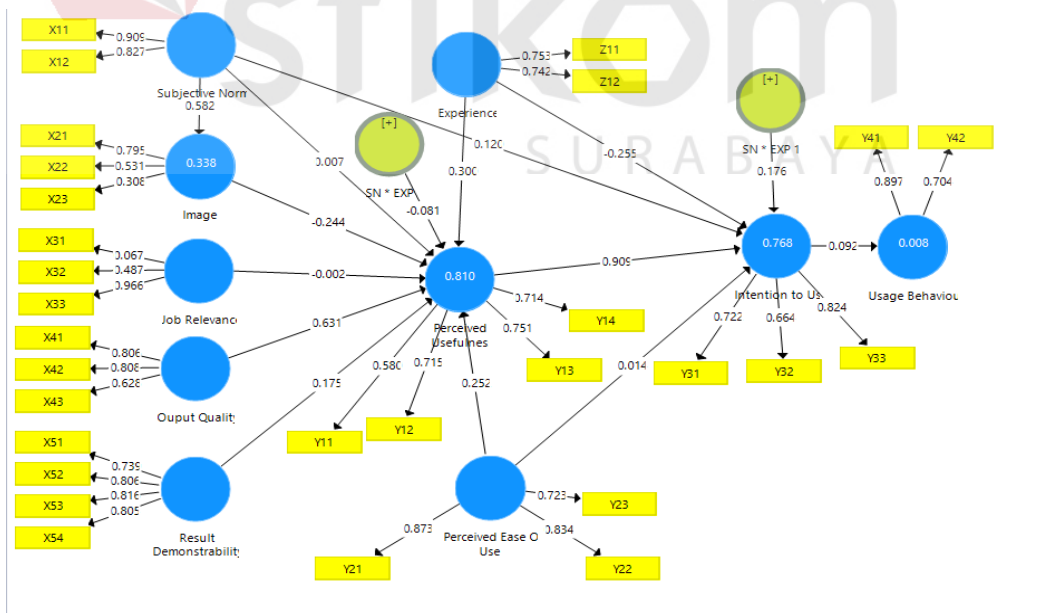
Tabel 4.13 *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Experience</i>	0.559
<i>Image</i>	0.336
<i>Intention to Use</i>	0.547
<i>Job Relevance</i>	0.391
<i>Ouput Quality</i>	0.566

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.660
<i>Perceived Usefulness</i>	0.481
<i>Result Demonstrability</i>	0.627
<i>SN * EXP</i>	1.000
<i>SN * EXP 1</i>	1.000
<i>Subjective Norm</i>	0.755
<i>Usage Behaviour</i>	0.650



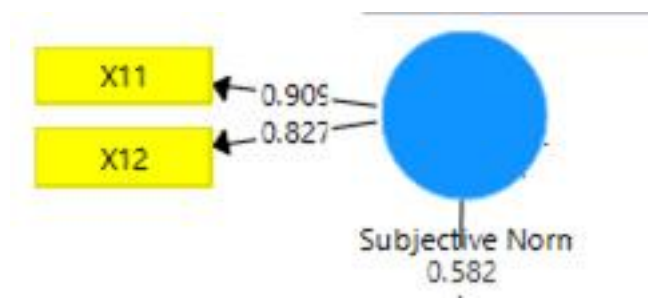
Gambar 4.3 Diagram Average Variance Extracted (AVE)



Gambar 4.4 Model Lengkap SEM PLS

1. Variabel *Subjective Norm*

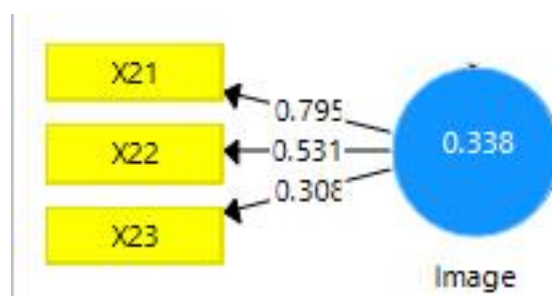
Pada gambar 4.5 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{11} memiliki nilai sebesar 0,909, X_{12} memiliki nilai sebesar 0,827. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.5 Model *Subjective Norm*

2. Variabel *Image*

Pada gambar 4.6 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{21} memiliki nilai sebesar 0,795, X_{22} memiliki nilai sebesar 0,531, dan X_{23} memiliki nilai sebesar 0,308. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator pada X_{23} masuk golongan indikator yang harus dihapus karena pada indikator tersebut berada dibawah 0,5.



Gambar 4.6 Model *Image*

3. Variabel *Job Relevance*

Pada gambar 4.7 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{31} memiliki nilai sebesar 0,067, X_{32} memiliki nilai sebesar 0,487, dan

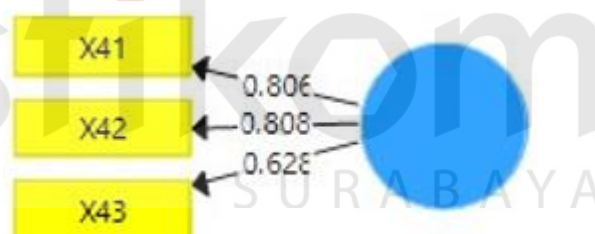
X_{33} memiliki nilai sebesar 0,966. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa yang masuk golongan indikator harus dihapus adalah X_{31} dan X_{32} karena nilai *loading factor* tidak lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.7 Model *Job relevance*

4. Variabel *Output Quality*

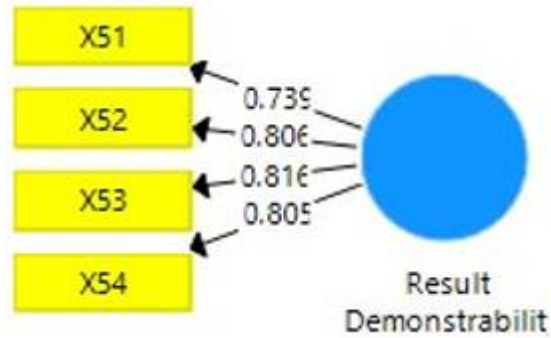
Pada gambar 4.8 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{41} memiliki nilai sebesar 0,806, X_{42} memiliki nilai sebesar 0,808 dan X_{43} memiliki nilai sebesar 0,628. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.8 Model *Output quality*

5. Variabel *Result Demonstrability*

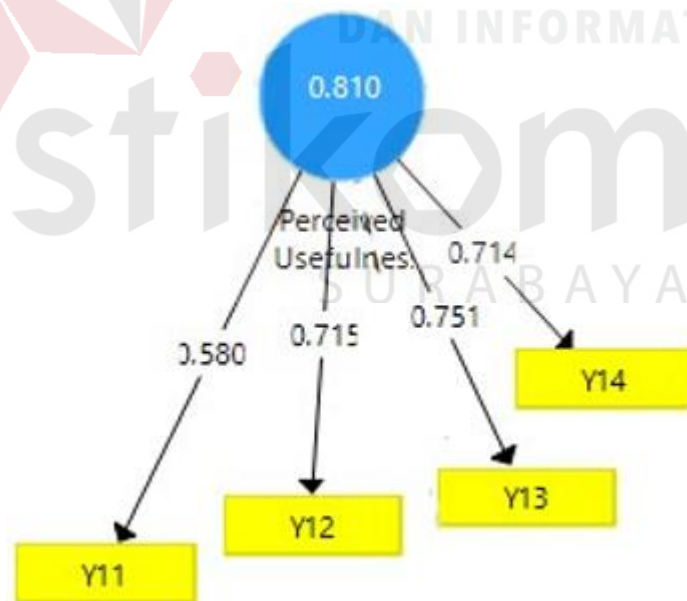
Pada gambar 4.9 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{51} memiliki nilai sebesar 0,739, X_{52} memiliki nilai sebesar 0,806, X_{53} memiliki nilai sebesar 0,816 dan X_{54} memiliki nilai sebesar 0,805. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.9 Model *Result Demonstrability*

6. Variabel *Perceived Usefulness*

Pada gambar 4.10 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{11} memiliki nilai sebesar 0,580, Y_{12} memiliki nilai sebesar 0,715, Y_{13} memiliki nilai sebesar 0,751 dan Y_{14} memiliki nilai sebesar 0,714. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

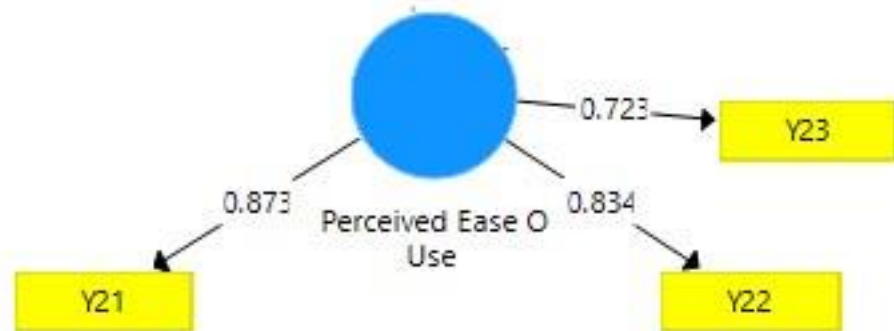


Gambar 4.10 Model *Perceived Usefulness*

7. Variabel *Perceived Ease of Use*

Pada gambar 4.11 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{21} memiliki nilai sebesar 0,873 dan Y_{22} memiliki nilai sebesar

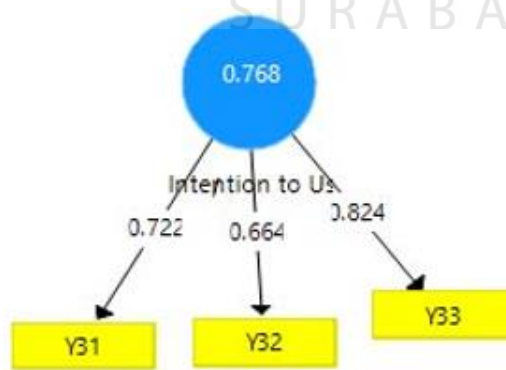
0,834 dan Y_{23} memiliki nilai sebesar 0,723. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5



Gambar 4.11 Model *Perceived Ease of Use*

8. Variabel *Intention to Use*

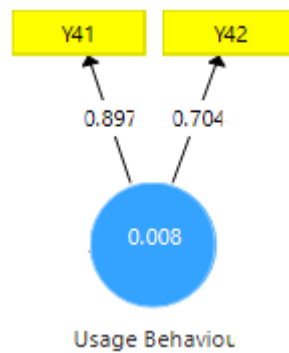
Pada gambar 4.12 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{31} memiliki nilai sebesar 0,722, X_{32} memiliki nilai sebesar 0,664 dan X_{33} memiliki nilai sebesar 0,824. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.12 Model *Intention to Use*

9. Variabel *Usage Behaviour*

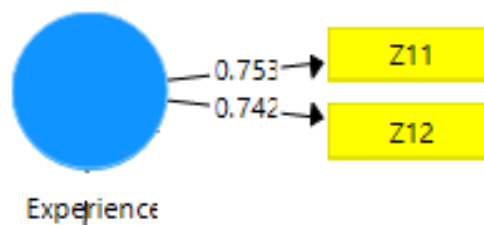
Pada gambar 4.13 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{41} memiliki nilai sebesar 0,897 dan Y_{42} memiliki nilai sebesar 0,704. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.13 Model *Usage Behaviour*

10. Variabel *Experience*

Pada gambar 4.14 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{11} memiliki nilai sebesar 0,753 dan Z_{12} memiliki nilai sebesar 0,742. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

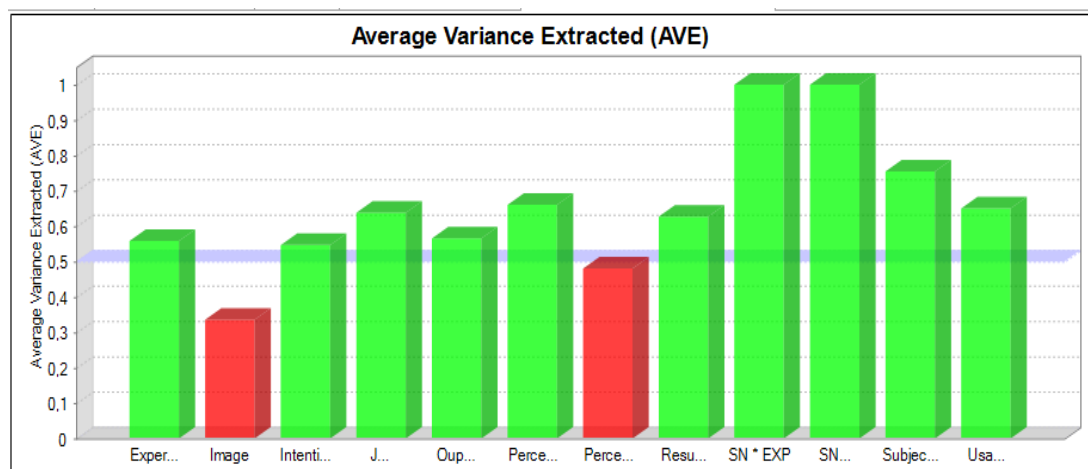


Gambar 4.14 Model *Experience*

Berdasarkan penjelasan 1 sampai 10 diatas maka indikator yang akan dihapus terlebih dahulu ada pada indikator X₃₁ karena nilai *loading factor*-nya paling terkecil dibandingkan indikator yang lain dengan nilai sebesar 0,067. Maka dari itu X₃₁ harus dihapus dan dilakukan kalkulasi kembali untuk melihat apakah Average Variance Extracted (AVE) pada variabel *Job Relevance* sudah diatas 0,5 atau belum. Jika masih belum maka dilakukan penghapusan indikator terkecil pada variabel *Job Relevance* jika tidak maka variabel tersebut sudah validitas.

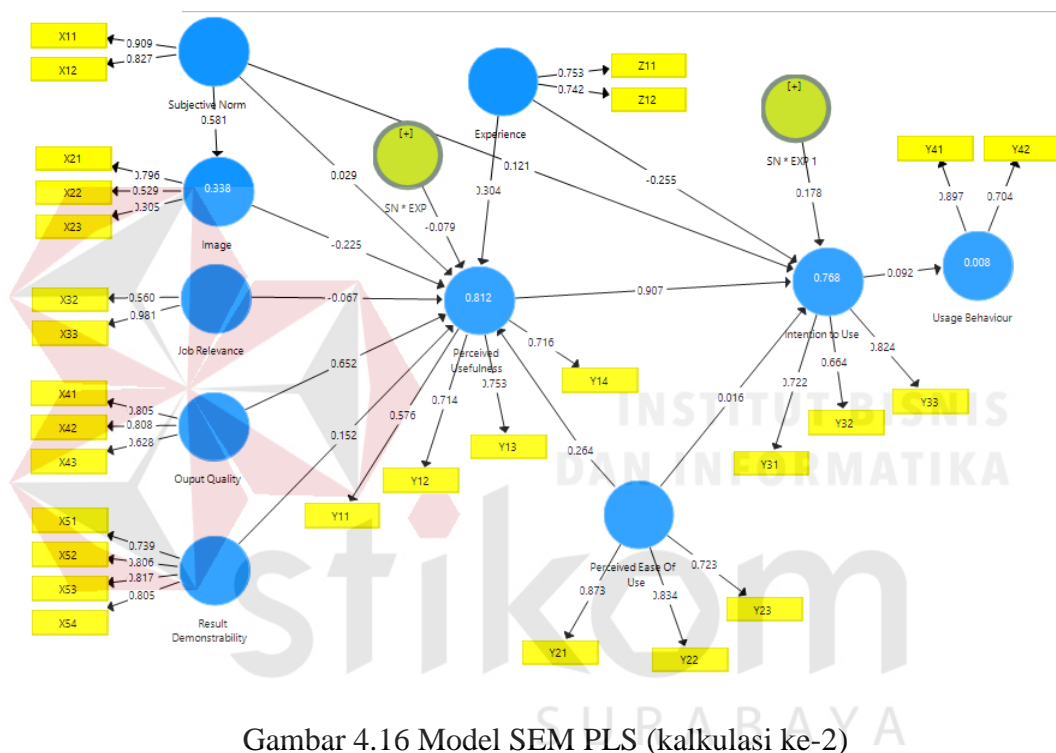
Tabel 4.14 Average Variance Extracted (AVE)

Variabel	Average Variance Extracted (AVE)
<i>Experience</i>	0.559
<i>Image</i>	0.336
<i>Intention to Use</i>	0.547
<i>Job Relevance</i>	0.638
<i>Ouput Quality</i>	0.566
<i>Perceived Ease Of Use</i>	0.660
<i>Perceived Usefulness</i>	0.481
<i>Result Demonstrability</i>	0.627
<i>SN * EXP</i>	1.000
<i>SN * EXP 1</i>	1.000
<i>Subjective Norm</i>	0.755
<i>Usage Behaviour</i>	0.650



Gambar 4.15 Average Variance Extractes (AVE)

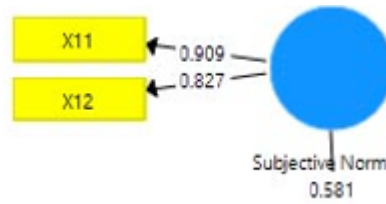
Berdasarkan tabel 4.14 dan gambar 4.15 AVE dari Job Relevance sudah diatas 0,5, jadi indikator pada variabel *Job Relevance* tidak perlu dihapus lagi. Sedangkan AVE pada variabel *Image* sebesar 0,336 dan *Perceived Usefulness* sebesar 0,481. Oleh karena itu indikator pada variabel *Image* harus dihapus dengan cara mencari skor loading dibawah 0,5. Untuk melihat keseluruhan model konstruk dari kalkulasi ke 2 dapat dilihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.16 Model SEM PLS (kalkulasi ke-2)

11. Variabel *Subjective Norm*

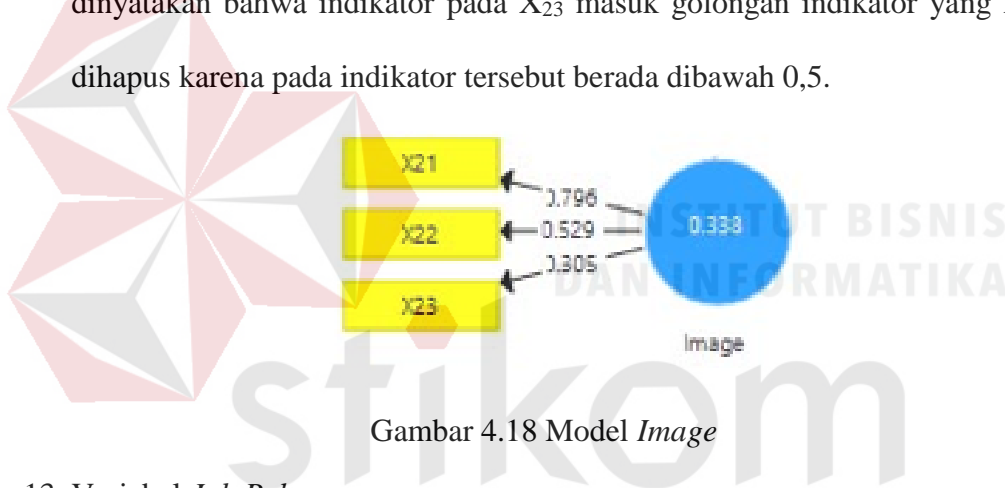
Pada gambar 4.17 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{11} memiliki nilai sebesar 0,909, X_{12} memiliki nilai sebesar 0,827. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.17 Model Subjective Norm

12. Variabel Image

Pada gambar 4.18 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{21} memiliki nilai sebesar 0,796, X_{22} memiliki nilai sebesar 0,529, dan X_{23} memiliki nilai sebesar 0,305. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator pada X_{23} masuk golongan indikator yang harus dihapus karena pada indikator tersebut berada dibawah 0,5.



Gambar 4.18 Model Image

13. Variabel Job Relevance

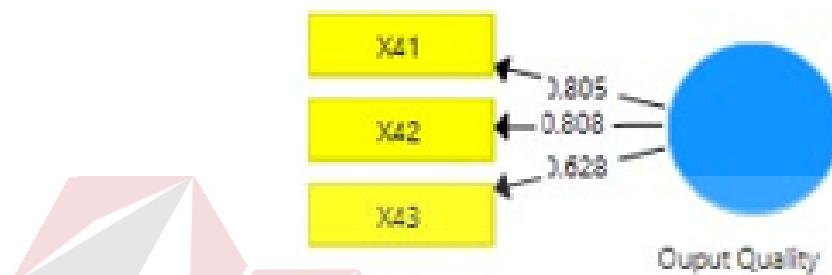
Pada gambar 4.19 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{32} memiliki nilai sebesar 0,560, dan X_{33} memiliki nilai sebesar 0,981. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.19 Model Job Relevance

14. Variabel *Output Quality*

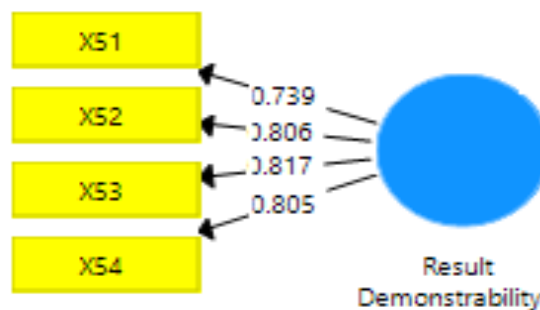
Pada gambar 4.20 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{41} memiliki nilai sebesar 0,805, X_{42} memiliki nilai sebesar 0,808 dan X_{43} memiliki nilai sebesar 0,628. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.20 Model *Output Quality*

15. Variabel *Result Demonstrability*

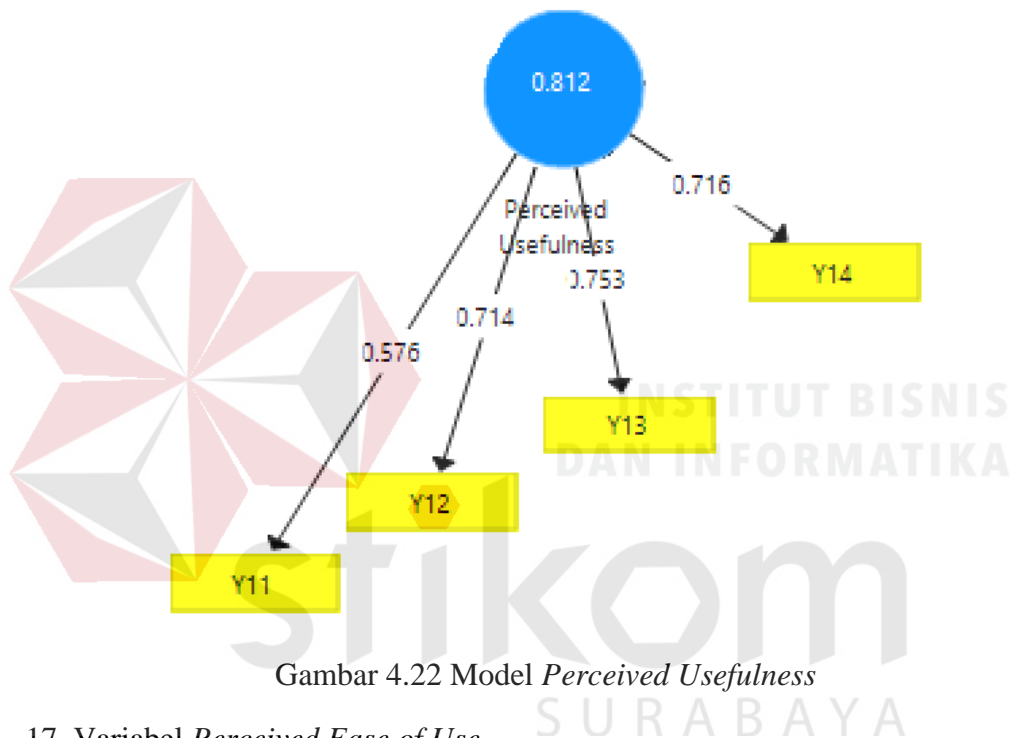
Pada gambar 4.21 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{51} memiliki nilai sebesar 0,739, X_{52} memiliki nilai sebesar 0,806, X_{53} memiliki nilai sebesar 0,817 dan X_{54} memiliki nilai sebesar 0,805. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.21 Model *Result Demonstrability*

16. Variabel *Perceived Usefulness*

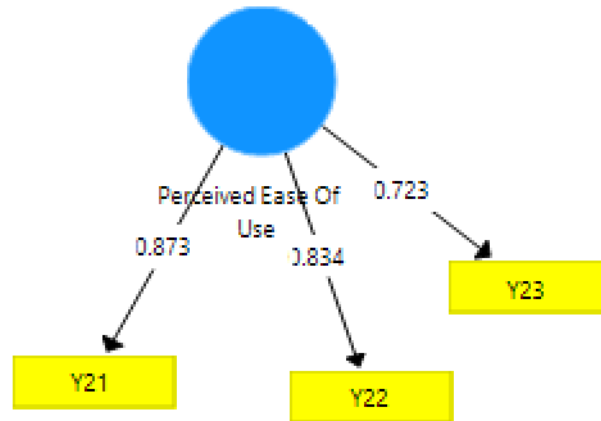
Pada gambar 4.22 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{11} memiliki nilai sebesar 0,576, Y_{12} memiliki nilai sebesar 0,714, Y_{13} memiliki nilai sebesar 0,753 dan Y_{14} memiliki nilai sebesar 0,716. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.22 Model *Perceived Usefulness*

17. Variabel *Perceived Ease of Use*

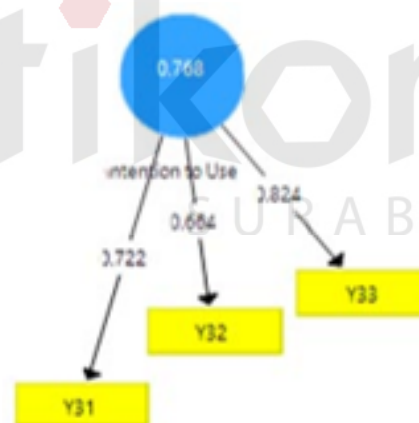
Pada gambar 4.23 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{21} memiliki nilai sebesar 0,873 dan Y_{22} memiliki nilai sebesar 0,834 dan Y_{23} memiliki nilai sebesar 0,723. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5



Gambar 4.23 Model *Perceived Ease of Use*

18. Variabel *Intention to Use*

Pada gambar 4.24 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{31} memiliki nilai sebesar 0,722, Y_{32} memiliki nilai sebesar 0,664 dan Y_{33} memiliki nilai sebesar 0,824. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.24 Model *Intention to Use*

19. Variabel *Usage Behaviour*

Pada gambar 4.25 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{41} memiliki nilai sebesar 0,897 dan Y_{42} memiliki nilai sebesar 0,704. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap

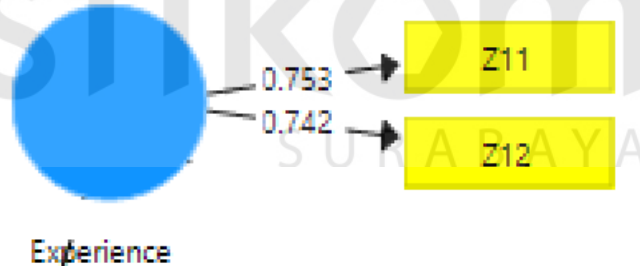
bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.25 Model *Usage Behaviour*

20. Variabel *Experience*

Pada gambar 4.26 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{11} memiliki nilai sebesar 0,753 dan Z_{12} memiliki nilai sebesar 0,742. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4. 26 Model *Experience*

Berdasarkan penjelasan 11 sampai 20 diatas maka indikator yang akan dihapus terlebih dahulu ada pada indikator X_{23} karena nilai *loading factor* - nya paling terkecil dibandingkan indikator yang lain dengan nilai sebesar 0,305. Maka dari itu X_{31} harus dihapus dan dilakukan kalkulasi kembali untuk melihat apakah Average Variance Extracted (AVE) pada variabel *Image* sudah diatas 0,5 atau

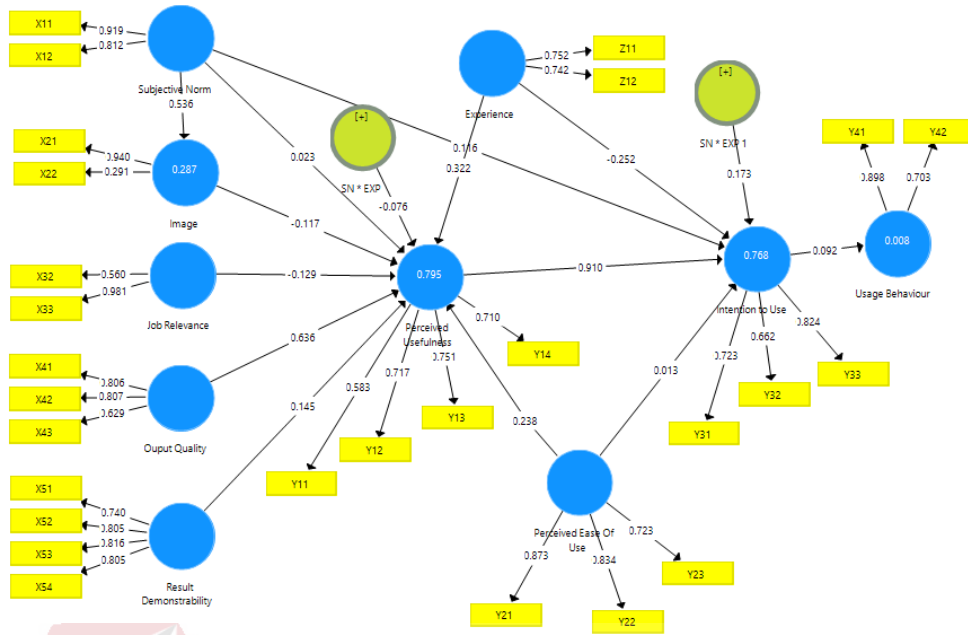
belum. Jika masih belum maka dilakukan penghapusan indikator terkecil pada variabel *Job Relevance* jika tidak maka variabel tersebut sudah validitas.

Tabel 4.15 *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Experience</i>	0.559
<i>Image</i>	0.484
<i>Intention to Use</i>	0.547
<i>Job Relevance</i>	0.638
<i>Ouput Quality</i>	0.566
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.660
<i>Perceived Usefulness</i>	0.480
<i>Result Demonstrability</i>	0.627
<i>SN * EXP</i>	1.000
<i>SN * EXP 1</i>	1.000
<i>Subjective Norm</i>	0.753
<i>Usage Behaviour</i>	0.650

Gambar 4.27 *Average Variance Extracted (AVE)*

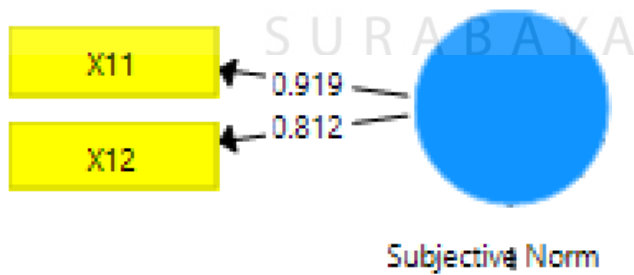
Berdasarkan tabel 4.15 dan gambar 4.27 AVE dari *Image* masih dibawah 0,5, jadi indikator pada variabel *Image* tidak diikut sertakan dalam model. Untuk melihat keseluruhan model konstruk dari kalkulasi ke 3 dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Model SEM PLS (kalkulasi ke-3)

21. Variabel *Subjective Norm*

Pada gambar 4.29 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₁₁ memiliki nilai sebesar 0,919, X₁₂ memiliki nilai sebesar 0,812. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.

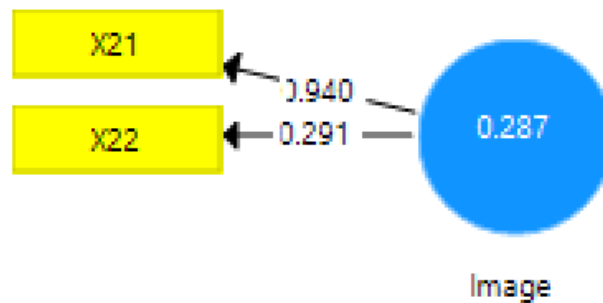


Gambar 4.29 Model *Subjective Norm*

22. Variabel *Image*

Pada gambar 4.30 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₂₁ memiliki nilai sebesar 0,940 dan X₂₂ memiliki nilai sebesar 0,291. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator pada X₂₂

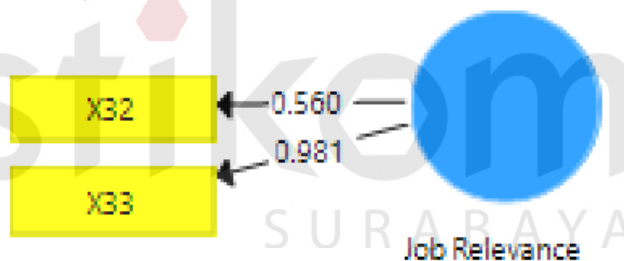
masuk golongan indikator yang harus dihapus karena pada indikator tersebut berada dibawah 0,5.



Gambar 4.30 Model *Image*

23. Variabel *Job Relevance*

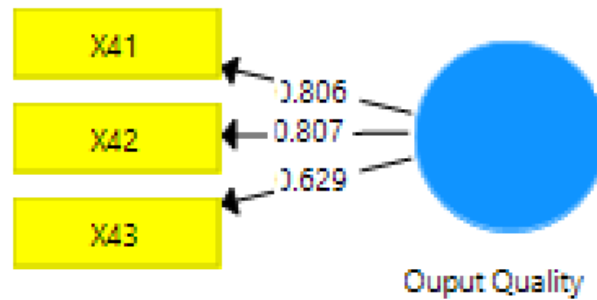
Pada gambar 4.31 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₃₂ memiliki nilai sebesar 0,560, dan X₃₃ memiliki nilai sebesar 0,981. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.31 Model *Job relevance*

24. Variabel *Output Quality*

Pada gambar 4.32 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₄₁ memiliki nilai sebesar 0,806, X₄₂ memiliki nilai sebesar 0,807 dan X₄₃ memiliki nilai sebesar 0,629. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.

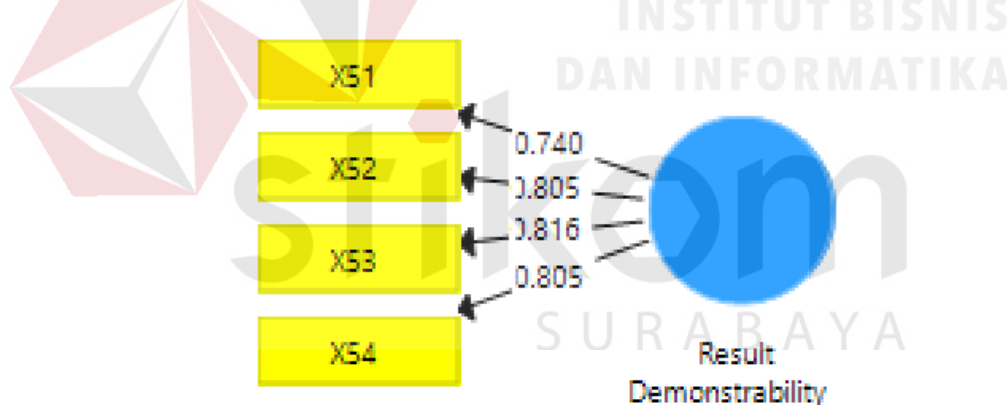


Gambar 4.32 Model *Output Quality*

25. Variabel *Result Demonstrability*

Pada gambar 4.33 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₅₁ memiliki nilai sebesar 0,740, X₅₂ memiliki nilai sebesar 0,805, X₅₃ memiliki nilai sebesar 0,816 dan X₅₄ memiliki nilai sebesar 0,805.

Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

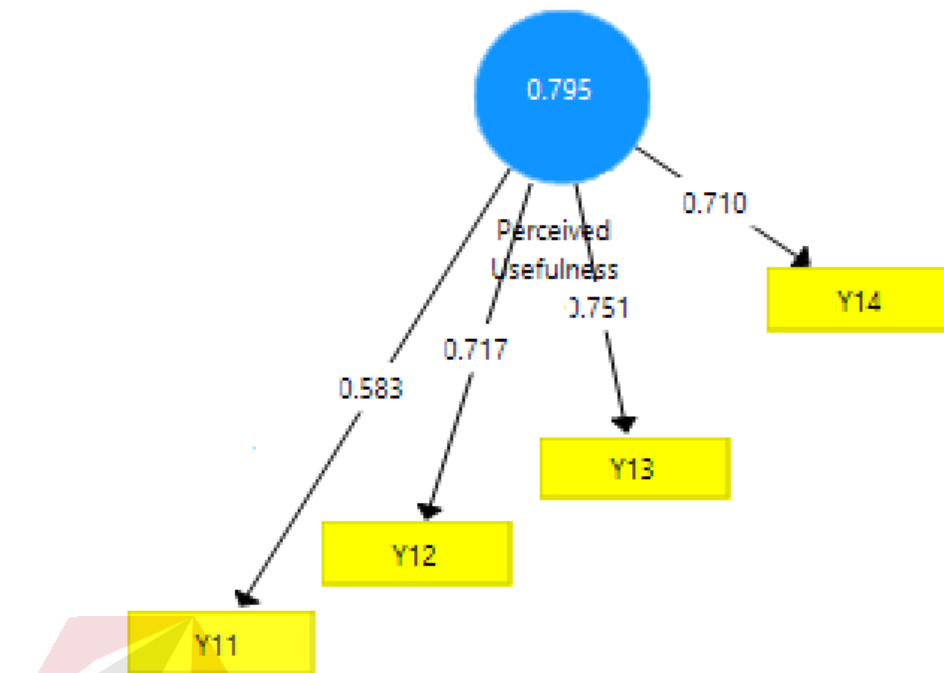


Gambar 4.33 Model *Result Demonstrability*

26. Variabel *Perceived Usefulness*

Pada gambar 4.34 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₁₁ memiliki nilai sebesar 0,583, Y₁₂ memiliki nilai sebesar 0,717, Y₁₃ memiliki nilai sebesar 0,751 dan Y₁₄ memiliki nilai sebesar 0,710.

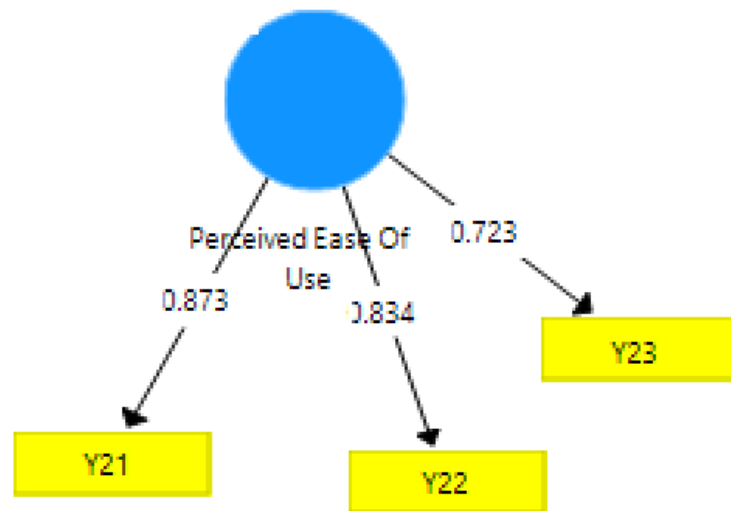
Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.34 Model *Perceived Usefulness*

27. Variabel *Perceived Ease of Use*

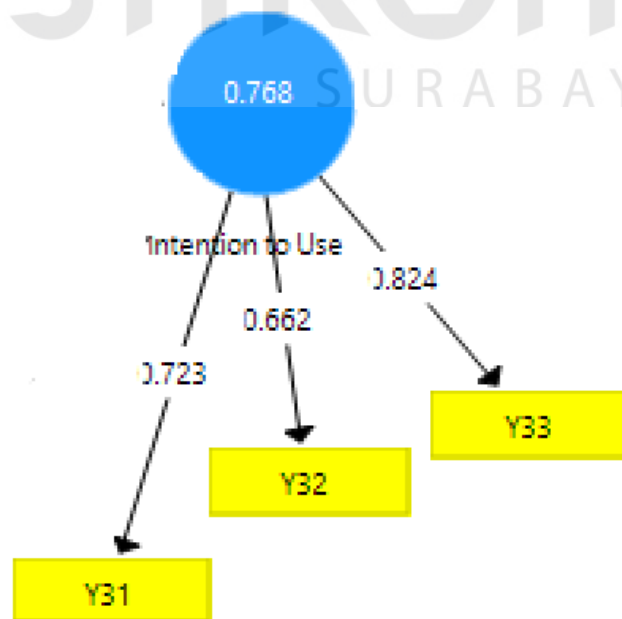
Pada gambar 4.35 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₂₁ memiliki nilai sebesar 0,873 dan Y₂₂ memiliki nilai sebesar 0,834 dan Y₂₃ memiliki nilai sebesar 0,723. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.35 Model *Perceived Ease of Use*

28. Variabel *Intention to Use*

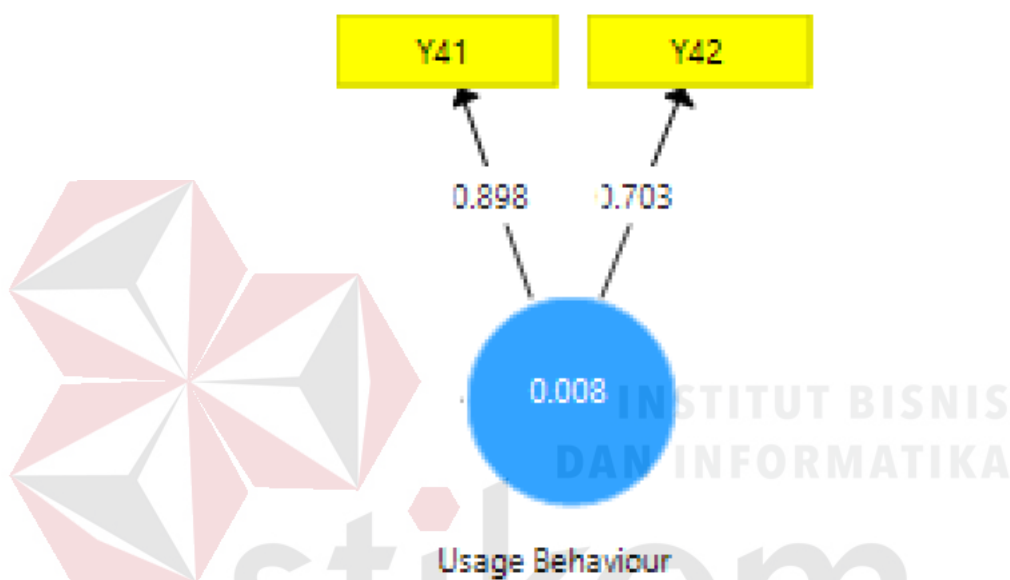
Pada gambar 4.36 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₃₁ memiliki nilai sebesar 0,723, X₃₂ memiliki nilai sebesar 0,662 dan X₃₃ memiliki nilai sebesar 0,824. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.36 Model *Intention to Use*

29. Variabel *Usage Behaviour*

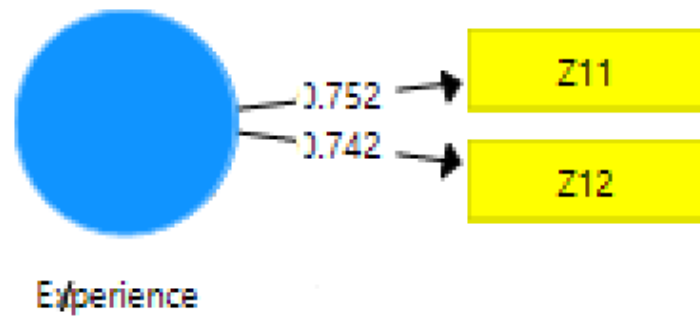
Pada gambar 4.37 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{41} memiliki nilai sebesar 0,898 dan Y_{42} memiliki nilai sebesar 0,703. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.37 Model *Usage Behaviour*

30. Variabel *Experience*

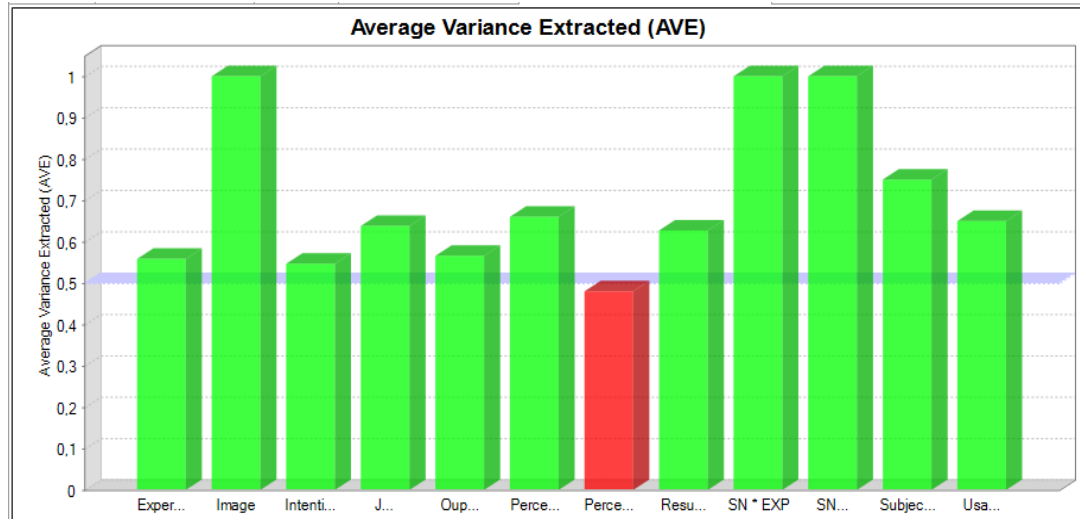
Pada gambar 4.38 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{11} memiliki nilai sebesar 0,752 dan Z_{12} memiliki nilai sebesar 0,742. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

Gambar 4.38 Model *Experience*

Berdasarkan penjelasan 21 sampai 30 diatas maka indikator yang akan dihapus terlebih dahulu ada pada indikator X₂₂ karena nilai *loading factor*-nya paling terkecil dibandingkan indikator yang lain dengan nilai sebesar 0,291. Maka dari itu X₂₂ harus dihapus dan dilakukan kalkulasi kembali untuk melihat apakah *Average Variance Extracted (AVE)* pada variabel *Image* sudah diatas 0,5 atau belum. Jika masih belum maka dilakukan penghapusan indikator terkecil pada variabel *Image* jika tidak maka variabel tersebut sudah validitas.

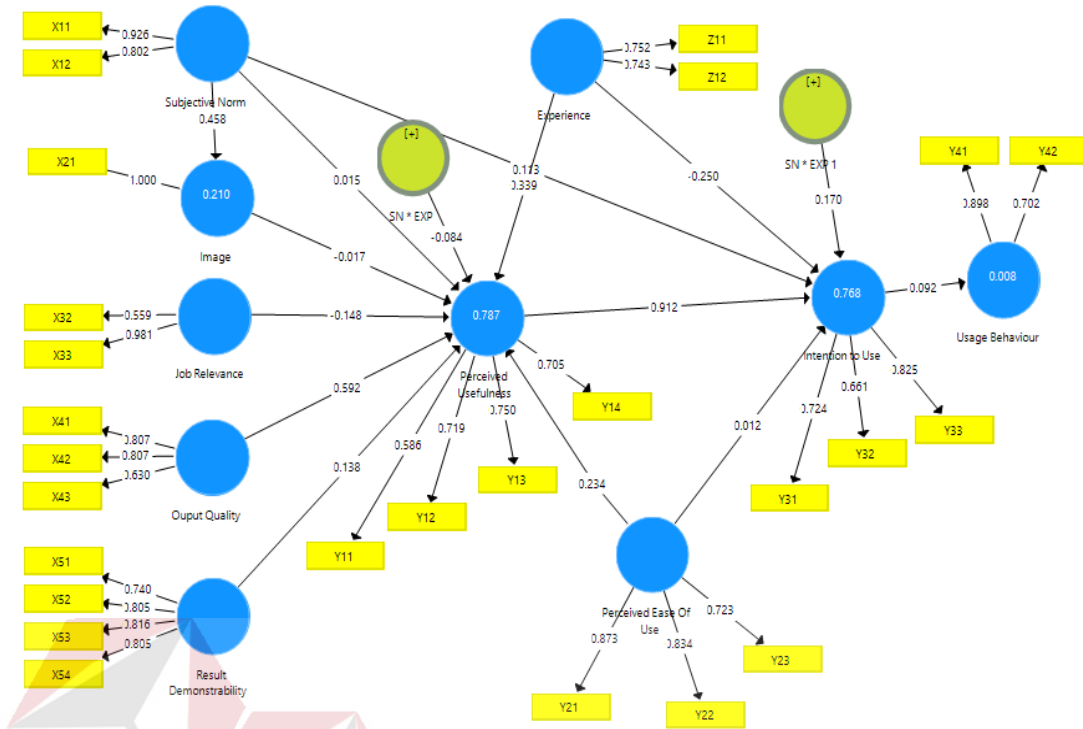
Tabel 4.16 Variabel *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Experience</i>	0.559
<i>Image</i>	1.000
<i>Intention to Use</i>	0.547
<i>Job Relevance</i>	0.638
<i>Ouput Quality</i>	0.566
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.660
<i>Perceived Usefulness</i>	0.480
<i>Result Demonstrability</i>	0.627
<i>SN * EXP</i>	1.000
<i>SN * EXP 1</i>	1.000
<i>Subjective Norm</i>	0.750
<i>Usage Behaviour</i>	0.650



Gambar 4.39 *Average Variance Extracted (AVE)*

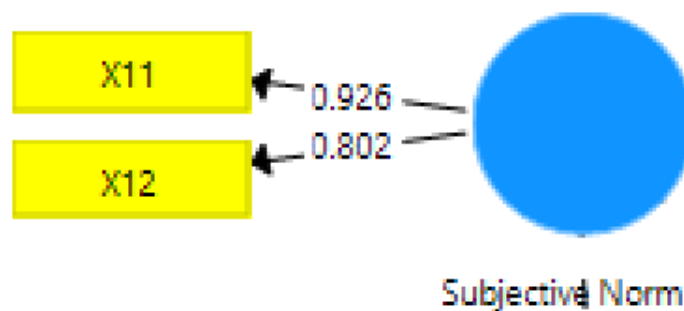
Berdasarkan tabel 4.16 dan gambar 4.39 AVE dari *Image* belum diatas 0,5, jadi indikator pada variabel *Image* tidak diikuti sertakan dalam model. Sedangkan pada variabel *Perceived Usefulness* AVE-nya sebesar 0,480. Oleh karena itu nilai *loading* yang paling terkecil dari variabel *Perceived Usefulness* harus dihapus agar nilai AVE bisa mencapai diatas 0,5. Untuk melihat keseluruhan model konstruk dari kalkulasi ke 4 dapat dilihat pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Model SEM PLS (kalkulasi ke-4)

31. Variabel *Subjective Norm*

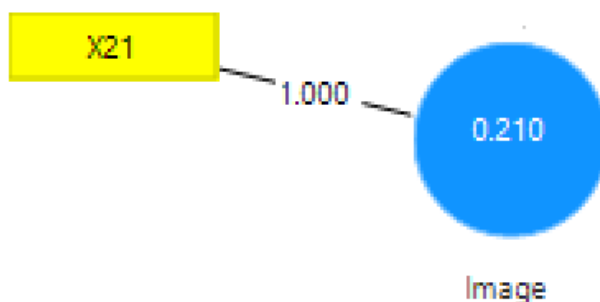
Pada gambar 4.41 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{11} memiliki nilai sebesar 0,926, X_{12} memiliki nilai sebesar 0,802. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.41 Model *Subjective Norm*

32. Variabel *Image*

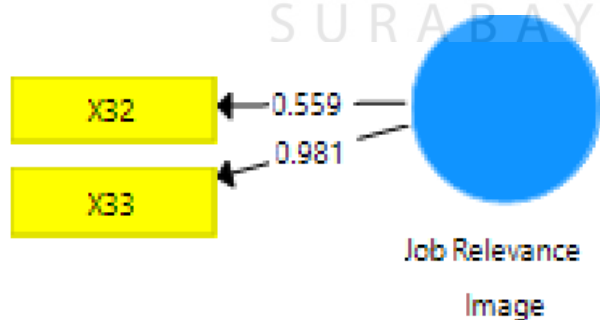
Pada gambar 4.42 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{21} memiliki nilai sebesar 1,000. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator X_{21} tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.42 Model *Image*

33. Variabel *Job Relevance*

Pada gambar 4.43 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{32} memiliki nilai sebesar 0,559, dan X_{33} memiliki nilai sebesar 0,981. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.

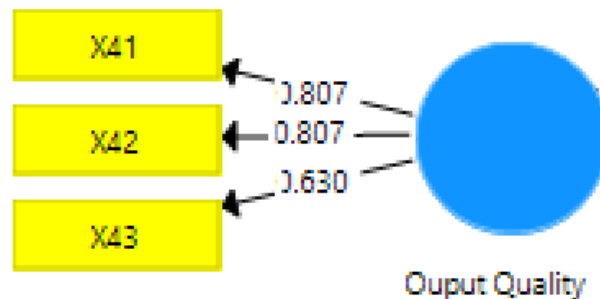


Gambar 4.43 Model *Job Relevance*

34. Variabel *Output Quality*

Pada gambar 4.44 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{41} memiliki nilai sebesar 0,807, X_{42} memiliki nilai sebesar

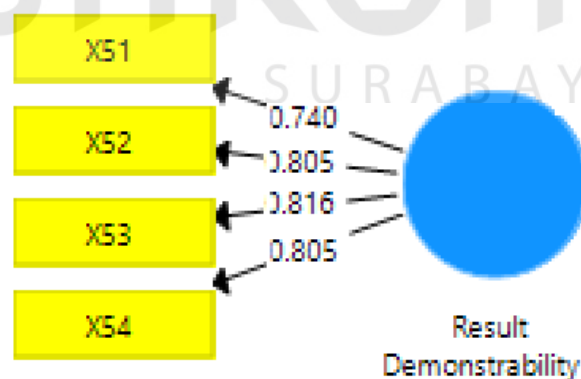
0,807 dan X_{43} memiliki nilai sebesar 0,630. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.44 Model *Output Quality*

35. Variabel *Result Demonstrability*

Pada gambar 4.45 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{51} memiliki nilai sebesar 0,740, X_{52} memiliki nilai sebesar 0,805, X_{53} memiliki nilai sebesar 0,816 dan X_{54} memiliki nilai sebesar 0,805. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

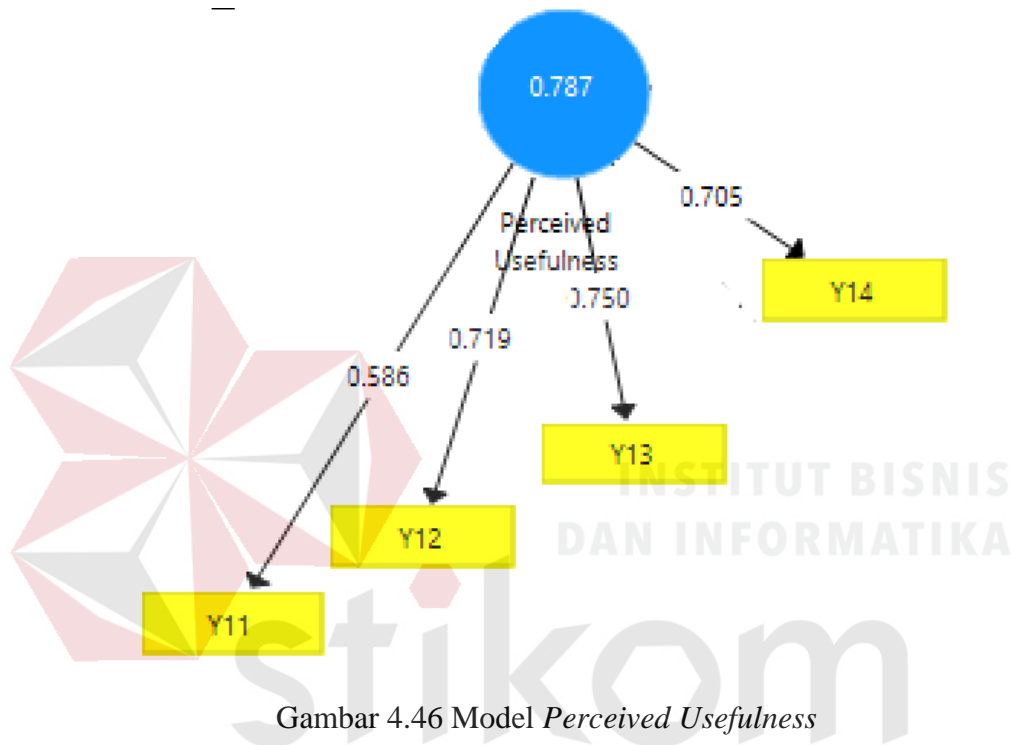


Gambar 4.45 Model *Result Demonstrability*

36. Variabel *Perceived Usefulness*

Pada gambar 4.46 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{11} memiliki nilai sebesar 0,586, Y_{12} memiliki nilai sebesar 0,719,

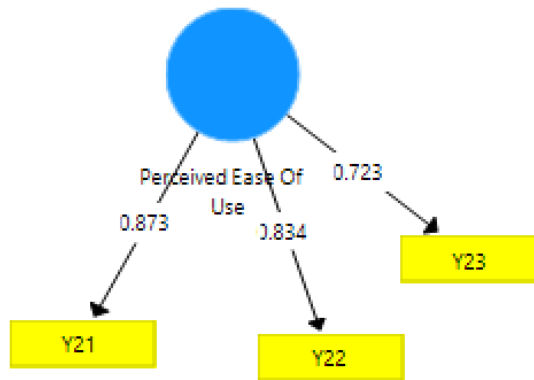
Y_{13} memiliki nilai sebesar 0,750 dan Y_{14} memiliki nilai sebesar 0,705. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator memiliki nilai *loading factor* lebih besar dari 0,5 akan tetapi nilai *AVE* pada *Perceived Usefulness* dibawah 0,5. Jadi indikator paling terkecil dari variabel *Perceived Usefulness* yaitu Y_{11} dengan skor *loading* 0,586 harus dihapus dari konstruksya.



Gambar 4.46 Model *Perceived Usefulness*

37. Variabel *Perceived Ease of Use*

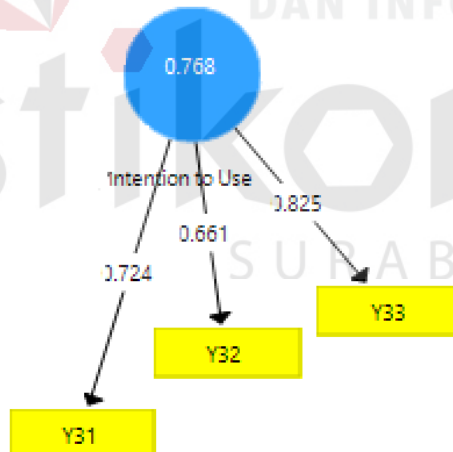
Pada gambar 4.47 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{21} memiliki nilai sebesar 0,873 dan Y_{22} memiliki nilai sebesar 0,834 dan Y_{23} memiliki nilai sebesar 0,723. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.47 Model *Perceived Ease of use*

38. Variabel *Intention to Use*

Pada gambar 4.48 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₃₁ memiliki nilai sebesar 0,724, X₃₂ memiliki nilai sebesar 0,661 dan X₃₃ memiliki nilai sebesar 0,825. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

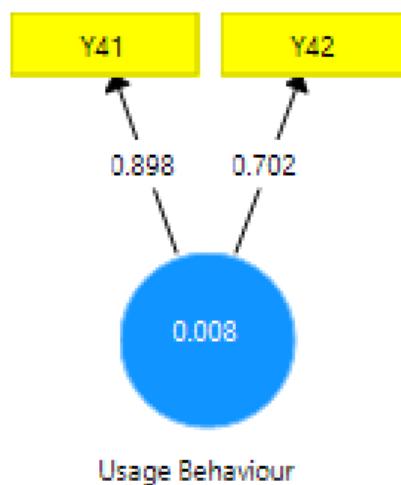


Gambar 4.48 Model *Intention to Use*

39. Variabel *Usage Behaviour*

Pada gambar 4.49 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₄₁ memiliki nilai sebesar 0,898 dan Y₄₂ memiliki nilai sebesar 0,702. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap

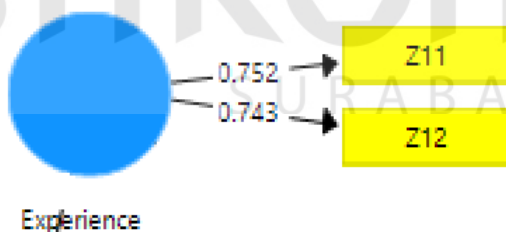
bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.49 Model *Usage Behaviour*

40. Variabel *Experience*

Pada gambar 4.50 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z₁₁ memiliki nilai sebesar 0,752 dan Z₁₂ memiliki nilai sebesar 0,743. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



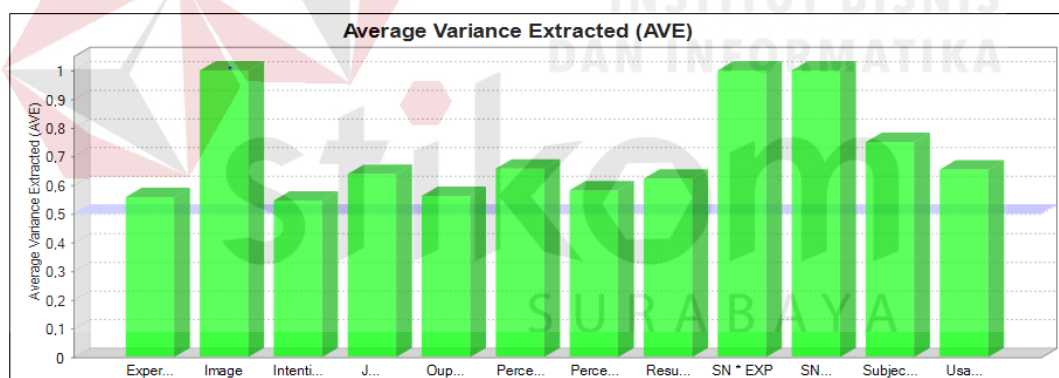
Gambar 4.50 Model *Experience*

Berdasarkan penjelasan 31 sampai 40 diatas maka indikator yang akan dihapus terlebih dahulu ada pada indikator Y₁₁ karena nilai *loading factor*-nya paling terkecil dibandingkan indikator yang lain dengan nilai sebesar 0,586. Maka dari itu Y₁₁ harus dihapus dan dilakukan kalkulasi kembali untuk melihat apakah Average Variance Extracted (AVE) pada variabel *Preceived Usefulness* sudah diatas 0,5 atau belum. Jika masih belum maka dilakukan penghapusan indikator

terkecil pada variabel *Perceived Usefulness* jika tidak maka variabel tersebut sudah validitas.

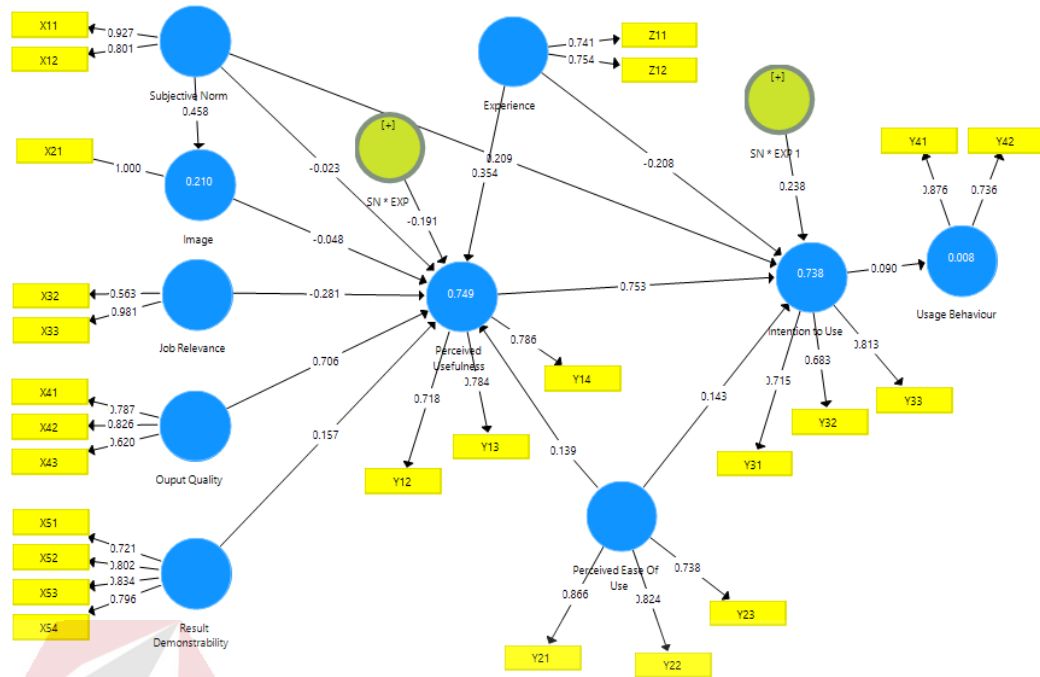
Tabel 4.17 Variabel *Average Variance Extracted (AVE)*

Variabel	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>
<i>Experience</i>	0.559
<i>Image</i>	1.000
<i>Intention to Use</i>	0.546
<i>Job Relevance</i>	0.639
<i>Ouput Quality</i>	0.562
<i>Perceived Ease of Use</i>	0.658
<i>Perceived Usefulness</i>	0.582
<i>Result Demonstrability</i>	0.623
<i>SN * EXP</i>	1.000
<i>SN * EXP 1</i>	1.000
<i>Subjective Norm</i>	0.750
<i>Usage Behaviour</i>	0.654



Gambar 4.51 *Average Variance Extracted (AVE)*

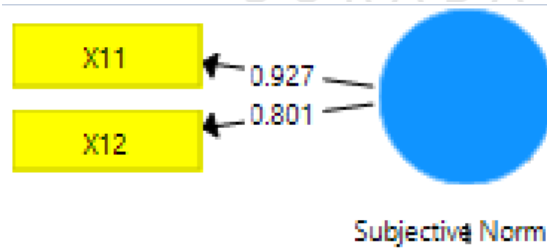
Berdasarkan tabel 4.17 dan gambar 4.51 AVE dari *Perceived Usefulness* sudah diatas 0,5 jadi indikator pada variabel *Perceived Usefulness* tidak diikuti sertakan dalam model. Untuk mengetahui nilai *loading factor* yang sudah valid dapat dilihat pada gambar 4.51.



Gambar 4.52 Model SEM PLS Terbaik (kalkulasi ke-5)

41. Variabel *Subjective Norm*

Pada gambar 4.53 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₁₁ memiliki nilai sebesar 0,927, X₁₂ memiliki nilai sebesar 0,801. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.

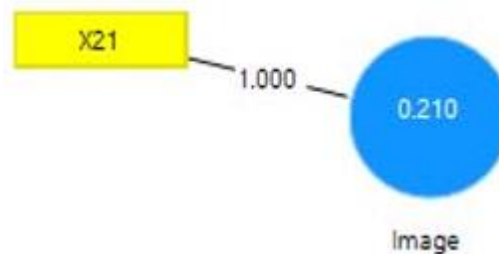


Gambar 4.53 Model *Subjective Norm*

42. Variabel *Image*

Pada gambar 4.54 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₂₁ memiliki nilai sebesar 1,000. Dari hasil tersebut dapat

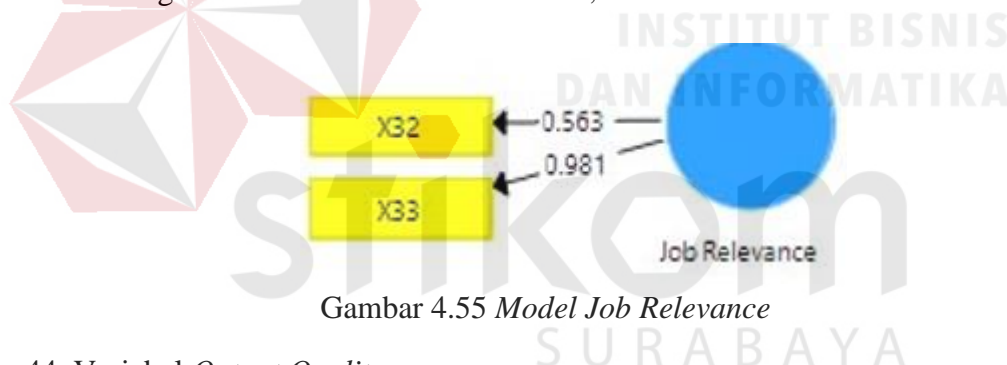
dinyatakan bahwa indikator X_{21} tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4.54 Model *Image*

43. Variabel *Job Relevance*

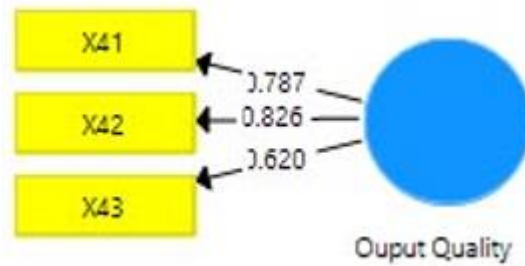
Pada gambar 4.55 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{32} memiliki nilai sebesar 0,563, dan X_{33} memiliki nilai sebesar 0,981. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.55 Model *Job Relevance*

44. Variabel *Output Quality*

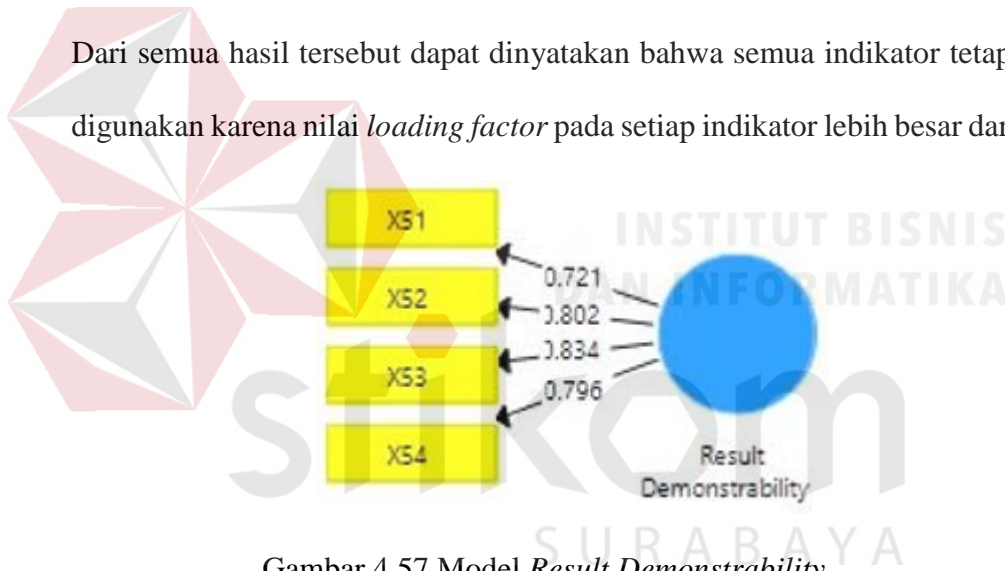
Pada gambar 4.56 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{41} memiliki nilai sebesar 0,787, X_{42} memiliki nilai sebesar 0,826 dan X_{43} memiliki nilai sebesar 0,620. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.56 Model *Output Quality*

45. Variabel *Result Demonstrability*

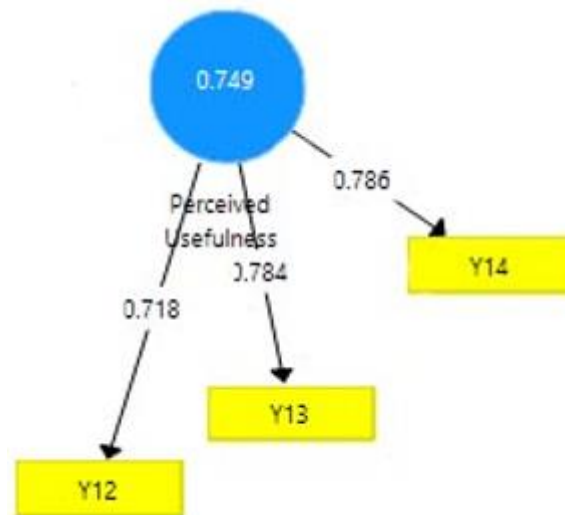
Pada gambar 4.57 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X_{51} memiliki nilai sebesar 0,721, X_{52} memiliki nilai sebesar 0,802, X_{53} memiliki nilai sebesar 0,834 dan x_{54} memiliki nilai sebesar 0,796. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.57 Model *Result Demonstrability*

46. Variabel *Perceived Usefulness*

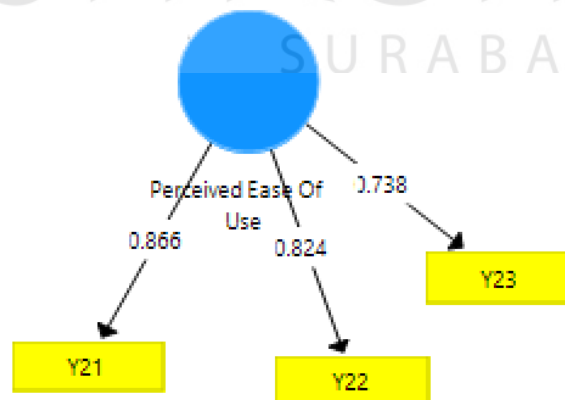
Pada gambar 4.58 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{12} memiliki nilai sebesar 0,718, Y_{13} memiliki nilai sebesar 0,784 dan Y_{14} memiliki nilai sebesar 0,786. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.58 Model *Perceived Usefulness*

47. Variabel *Perceived Ease of Use*

Pada gambar 4.59 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₂₁ memiliki nilai sebesar 0,866 dan Y₂₂ memiliki nilai sebesar 0,824 dan Y₂₃ memiliki nilai sebesar 0,738. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

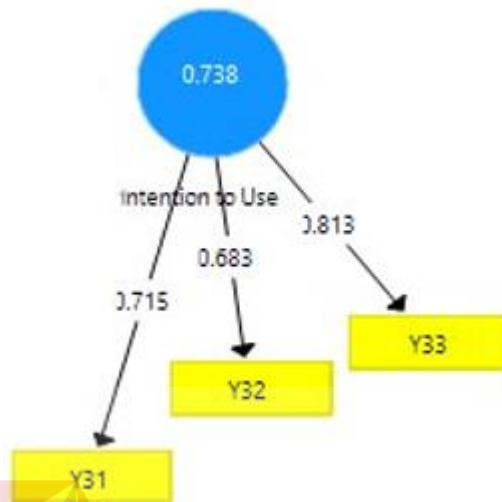


Gambar 4.59 Model *Perceived Ease of Use*

48. Variabel *Intention to Use*

Pada gambar 4.60 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y₃₁ memiliki nilai sebesar 0,715, Y₃₂ memiliki nilai sebesar

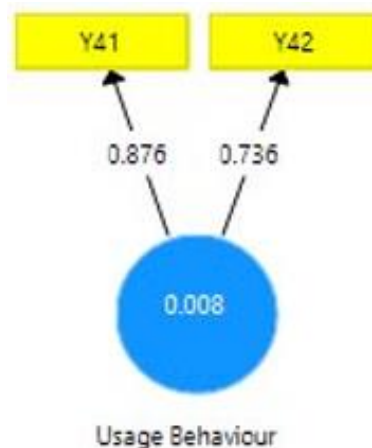
0,683 dan Y_{33} memiliki nilai sebesar 0,813. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.60 Model *Intention to Use*

49. Variabel *Usage Behaviour*

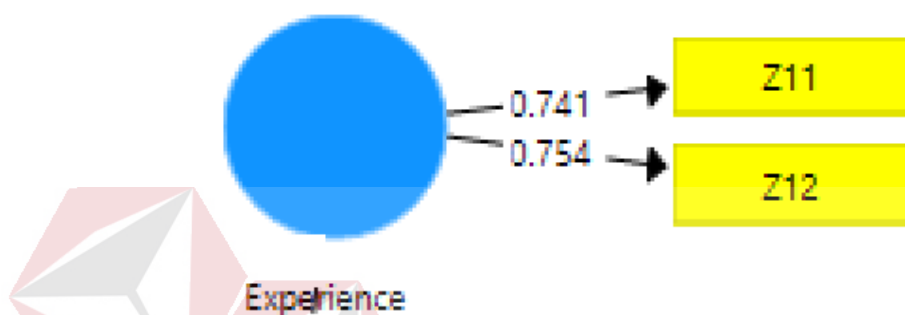
Pada gambar 4.61 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{41} memiliki nilai sebesar 0,876 dan Y_{42} memiliki nilai sebesar 0,736. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.61 Model *Usage Behaviour*

50. Variabel *Experience*

Pada gambar 4.62 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z_{11} memiliki nilai sebesar 0,741 dan Z_{12} memiliki nilai sebesar 0,754. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 4.62 Model *Experience*

B. Uji *Discriminant Validity*

Untuk uji *discriminant validity*, parameter yang digunakan adalah dengan membandingkan skor *loading* pada masing-masing indikator di suatu konstruk harus lebih tinggi dibanding dengan indikator pada konstruk lain.

Berdasarkan pada tabel 4.18 *cross loading subjective norm* indikaot X_{11} memiliki *loading* sebesar 0,927 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan sedangkan pada indikator X_{12} memiliki nilai *loading* sebesar 0,801 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading subjective norm* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.18 *Cross Loading Subject Norm*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Output Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
X11	0.196	0.527	0.546	0.575	0.721	0.326
X12	0.205	0.204	0.426	0.514	0.535	0.223

Variabel	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
X11	0.543	0.414	0.230	-0.230	0.927	0.149
X12	0.359	0.459	0.072	-0.072	0.801	0.171

Berdasarkan pada tabel 4.19 *cross loading image* indikator X₂₁ memiliki *loading* sebesar 1,000 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading image* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.19 *Cross Loading Image*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Output Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
X21	0.051	1.000	0.444	0.319	0.594	0.094

Variabel	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
X21	0.378	0.421	-0.053	-0.053	0.458	0.008

Berdasarkan pada tabel 4.20 *cross loading Job Relevance* indikaot X₃₂ memiliki *loading* sebesar 0,563 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan sedangkan pada indikator X₃₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,981 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *Cross Loading Job Relevance* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.20 *Cross Loading Job Relevance*

<i>Variabel</i>	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
X32	0.073	0.188	0.170	0.563	0.249	0.236
X33	0.287	0.310	0.339	0.981	0.580	0.379

<i>Variabel</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP I</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
X32	0.070	0.270	0.080	0.080	0.241	0.049
X33	0.296	0.135	-	-0.069	0.643	0.361

Berdasarkan pada tabel 4.21 *Cross Loading Output Quality* indikator X₄₁ memiliki *loading* sebesar 0,787 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, sedangkan pada indikator X₄₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,826 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan untuk indikator X₄₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,620 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading output quality* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.21 *Cross loading Output Quality*

<i>Variabel</i>	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
X41	0.270	0.573	0.513	0.586	0.787	0.208
X42	0.124	0.484	0.684	0.289	0.826	0.343
X43	0.225	0.241	0.505	0.531	0.620	0.036

<i>Variabel</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP I</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
X41	0.498	0.432	0.097	-0.097	0.688	0.186
X42	0.720	0.515	0.142	-0.142	0.539	0.171
X43	0.377	0.328	0.017	-0.017	0.456	-0.146

Berdasarkan pada tabel 4.22 *cross loading result demonstrability* indikator X₅₁ memiliki *loading* sebesar 0,721 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, sedangkan pada indikator X₅₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,802 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, untuk indikator X₅₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,834 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan pada indikator X₅₄ memiliki nilai *loading* sebesar 0,796 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading result demonstrability* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.22 *Cross Loading Result Demonstrability*

<i>Variabel</i>	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
X51	0.175	0.533	0.572	0.274	0.468	0.166
X52	0.174	0.220	0.561	0.168	0.477	0.384
X53	0.157	0.445	0.693	0.108	0.447	0.304
X54	0.252	0.204	0.662	0.102	0.479	0.321

<i>Variabel</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
X51	0.237	0.721	0.124	0.124	0.520	-0.001
X52	0.424	0.802	0.063	-0.063	0.406	0.103
X53	0.630	0.834	0.056	0.056	0.329	0.015
X54	0.482	0.796	0.141	0.141	0.402	0.236

Berdasarkan pada tabel 4.23 *cross loading Perceived Usefulness* indikator Y₁₂ memiliki *loading* sebesar 0,718 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, sedangkan pada indikator Y₁₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,784 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, dan untuk indikator Y₁₄ memiliki nilai *loading* sebesar 0,786 lebih besar dibandingkan dengan

variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Perceived Usefulness* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.23 *Cross Loading Perceived Usefulness*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
Y12	0.435	0.349	0.630	0.290	0.532	0.222
Y13	0.284	0.396	0.693	0.244	0.694	0.397
Y14	0.365	0.084	0.519	0.092	0.448	0.352

Variabel	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP I</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
Y12	0.718	0.587	0.061	0.061	0.561	0.218
Y13	0.784	0.374	0.052	-0.052	0.403	0.016
Y14	0.786	0.442	0.174	-0.174	0.250	0.045

Berdasarkan pada tabel 4.24 *cross loading Perceived Ease of Use* indikator Y₂₁ memiliki *loading* sebesar 0,866 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, sedangkan pada indikator Y₂₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,824 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, dan untuk indikator Y₂₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,738 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Perceived Ease of Use* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.24 *Cross Loading Preceived Ease of Use*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
Y21	0.340	0.181	0.411	0.427	0.289	0.866
Y22	0.326	0.137	0.301	0.491	0.278	0.824
Y23	0.442	-0.064	0.402	0.081	0.168	0.738

<i>Variabel</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
Y21	0.295	0.412	0.149	0.149	0.299	0.426
Y22	0.318	0.304	0.032	0.032	0.369	0.402
Y23	0.407	0.228	0.133	0.133	0.149	0.507

Berdasarkan pada tabel 4.25 *cross loading Intention to Use* indikator Y₃₁ memiliki *loading* sebesar 0,715 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, sedangkan pada indikator Y₃₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,683 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya, dan untuk indikator Y₃₃ memiliki nilai *loading* sebesar 0,813 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Intention to Use* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.25 *Cross loading Intention to Use*

<i>Variabel</i>	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
Y31	0.287	0.676	0.715	0.406	0.656	0.377
Y32	0.171	0.138	0.683	0.167	0.499	0.404
Y33	0.333	0.149	0.813	0.172	0.540	0.253

<i>Variabel</i>	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
Y31	0.560	0.482	0.041	0.041	0.639	0.133
Y32	0.591	0.670	0.022	-0.022	0.285	0.007
Y33	0.651	0.613	0.121	0.121	0.324	0.055

Berdasarkan pada tabel 4.26 *cross loading Usage Behaviour* indikator Y₄₁ memiliki *loading* sebesar 0,876 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan sedangkan pada indicator Y₄₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,736 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini

menunjukkan bahwa *cross loading Usage Behaviour* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.26 *Cross Loading Usage Behaviour*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
Y41	0.363	-0.012	0.083	0.309	0.084	0.535
Y42	0.511	0.033	0.060	0.225	0.140	0.346

Variabel	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
Y41	0.154	0.110	0.330	0.330	0.167	0.876
Y42	0.019	0.076	0.241	0.241	0.118	0.736

Berdasarkan pada tabel 4.27 *cross loading Experience* indikator Y₄₁ memiliki *loading* sebesar 0,741 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya dan sedangkan pada indikator Y₄₂ memiliki nilai *loading* sebesar 0,754 lebih besar dibandingkan dengan variabel atau konstruk lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa *cross loading Experience* memiliki diskriminan validitas yang baik.

Tabel 4.27 *Cross Loading Experience*

Variabel	<i>Experience</i>	<i>Image</i>	<i>Intention to Use</i>	<i>Job Relevance</i>	<i>Ouput Quality</i>	<i>Perceived Ease of Use</i>
Z11	0.741	0.054	0.238	0.155	0.122	0.441
Z12	0.754	0.023	0.299	0.252	0.254	0.257

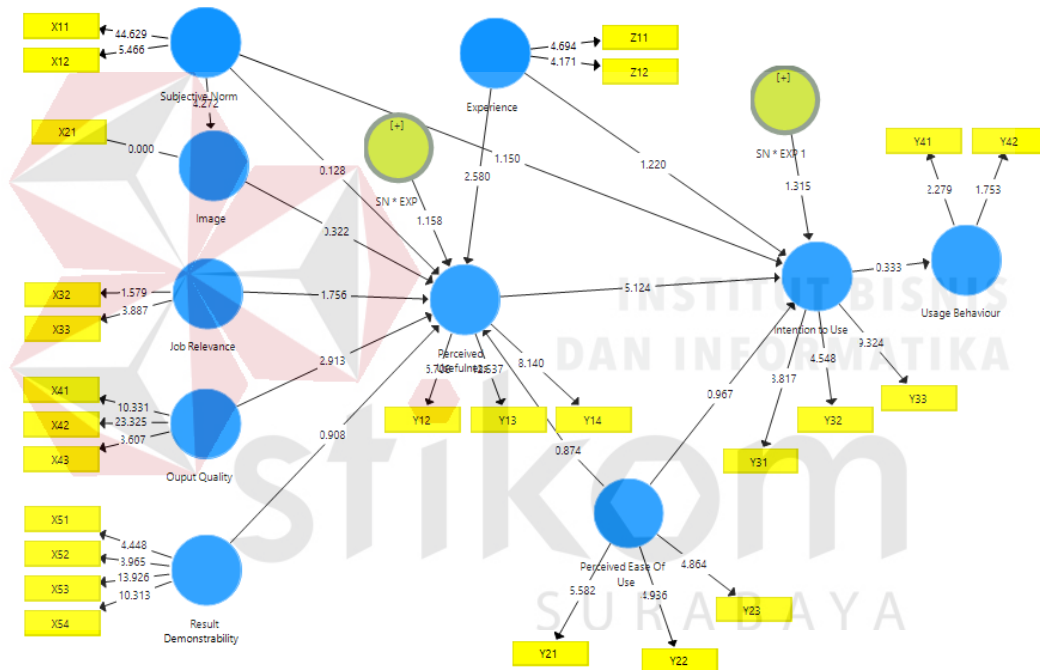
Variabel	<i>Perceived Usefulness</i>	<i>Result Demonstrability</i>	<i>SN * EXP</i>	<i>SN * EXP 1</i>	<i>Subjective Norm</i>	<i>Usage Behaviour</i>
Z11	0.368	0.095	0.267	0.267	0.109	0.287
Z12	0.333	0.257	0.391	0.391	0.230	0.487

Berdasarkan hasil perhitungan *cross loading* menggunakan aplikasi SmartPLS menunjukkan bahwa pada variabel *Subjective Norm*, *Image*, *Job Relevance*, *Result Demonstrability*, *Output Quality*, *Perceived Usefulness*,

Perceived Ease of Use, Intention to Use, Usage Behavior dan Experience dinyatakan memiliki validitas diskriminan.

4.4.2 Hasil *Bootstrapping*

Setelah melakukan tahapan *outer model* dan *inner model* maka tahap selanjutnya melakukan *bootstrapping*. *Bootstrapping* dilakukan dengan cara menguji setiap hubungan antar variabel terhadap sampel yang digunakan. Hasil *bootstrapping* dapat dilihat pada gambar 4.63



Gambar 4.63 *Bootstrapping*

Berdasarkan gambar 4.63 menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang dikatakan signifikan terhadap variabel lain. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.46-tabel 4.49 dengan melihat nilai *T-Static* lebih besar dari 1,96 atau *p-value* lebih kecil dari 0,05.

Tabel 4.28 *Path Coeficient*

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P Values
<i>Experience -> Intention to Use</i>	-0.208	-0.185	0.170	1.220	0.223
<i>Experience -> Perceived Usefulness</i>	0.354	0.340	0.137	2.580	0.010
<i>Image -> Perceived Usefulness</i>	-0.048	-0.042	0.148	0.322	0.748
<i>Intention to Use -> Usage Behaviour</i>	0.090	0.126	0.270	0.333	0.739
<i>Job Relevance -> Perceived Usefulness</i>	-0.281	-0.235	0.160	1.756	0.080
<i>Ouput Quality -> Perceived Usefulness</i>	0.706	0.615	0.242	2.913	0.004
<i>Perceived Ease of Use -> Intention to Use</i>	0.143	0.140	0.148	0.967	0.334
<i>Perceived Ease of Use -> Perceived Usefulness</i>	0.139	0.143	0.159	0.874	0.382
<i>Perceived Usefulness -> Intention to Use</i>	0.753	0.772	0.147	5.124	0.000
<i>Result Demonstrability -> Perceived Usefulness</i>	0.157	0.227	0.173	0.908	0.365
<i>SN * EXP -> Perceived Usefulness</i>	-0.191	-0.211	0.165	1.158	0.247
<i>SN * EXP 1 -> Intention to Use</i>	0.238	0.227	0.181	1.315	0.189
<i>Subjective Norm -> Image</i>	0.458	0.472	0.107	4.272	0.000
<i>Subjective Norm -> Intention to Use</i>	0.209	0.170	0.182	1.150	0.251
<i>Subjective Norm -> Perceived Usefulness</i>	-0.023	-0.009	0.183	0.128	0.898

Berdasarkan tabel 4.28 terdapat beberapa variabel yang signifikan yaitu:

1. Variabel *Experience* terhadap Variabel *Intention to Use* tidak berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,223 > 0,05$ atau *T-Statics* $1,220 < 1,96$
2. Variabel *Experience* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,010 > 0,05$ atau *T-Statics* $2,580 < 1,96$

3. Variabel *Image* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,748 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,322 < 1,96$
4. Variabel *Intention to Use* terhadap Variabel *Usage Behaviour* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,739 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,333 < 1,96$
5. Variabel *Job Relevance* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,080 > 0,05$ atau *T-Statics* $1,756 < 1,96$
6. Variabel *Output Quality* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,004 > 0,05$ atau *T-Statics* $2,913 < 1,96$
7. Variabel *Perceived Ease of Use* terhadap Variabel *Intention to Use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,334 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,967 < 1,96$
8. Variabel *Perceived Ease of Use* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,382 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,874 < 1,96$
9. Variabel *Perceived Usefulness* terhadap Variabel *Intention to Use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,000 > 0,05$ atau *T-Statics* $5,124 < 1,96$
10. Variabel *Result Demonstrability* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,365 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,908 < 1,96$
11. Variabel *SN * EXP* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,247 > 0,05$ atau *T-Statics* $1,158 < 1,96$
12. Variabel *SN * EXP 1* terhadap Variabel *Intention to Use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,189 > 0,05$ atau *T-Statics* $1,315 < 1,96$

13. Variabel *Subjective Norm* terhadap Variabel *Image* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,000 > 0,05$ atau *T-Statics* $4,272 < 1,96$
14. Variabel *Subjective Norm* terhadap Variabel *Intention to Use* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,251 > 0,05$ atau *T-Statics* $1,150 < 1,96$
15. Variabel *Subjective Norm* terhadap Variabel *Perceived Usefulness* berpengaruh signifikan dikarenakan nilai *p-value* $0,898 > 0,05$ atau *T-Statics* $0,128 < 1,96$

Setelah mengetahui variabel yang berpengaruh secara langsung dengan melihat *path coefisient* maka tahap selanjutnya mencari variabel yang berpengaruh secara tidak langsung dengan melihat tabel *Indirect Effect* pada tabel 4.29

Tabel 4.29 *Indirect Effect*

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P-Values
<i>Experience -> Intention to Use</i>	0.267	0.260	0.118	2.253	0.025
<i>Experience -> Perceived Usefulness</i>					
<i>Experience -> Usage Behaviour</i>	0.005	0.012	0.044	0.120	0.904
<i>Image -> Intention to Use</i>	-0.036	-0.030	0.118	0.303	0.762
<i>Image -> Perceived Usefulness</i>					
<i>Image -> Usage Behaviour</i>	-0.003	-0.005	0.034	0.094	0.925
<i>Intention to Use -> Usage Behaviour</i>		0.000	0.000		
<i>Job Relevance -> Intention to Use</i>	-0.212	-0.181	0.129	1.643	0.101
<i>Job Relevance -> Perceived Usefulness</i>					
<i>Job Relevance -> Usage Behaviour</i>	-0.019	-0.016	0.055	0.344	0.731
<i>Ouput Quality -> Intention to Use</i>	0.531	0.469	0.196	2.708	0.007

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDEV)	P-Values
<i>Ouput Quality -> Perceived Usefulness</i>					
<i>Ouput Quality -> Usage Behaviour</i>	0.048	0.047	0.124	0.384	0.701
<i>Perceived Ease of Use -> Intention to Use</i>	0.104	0.109	0.125	0.833	0.405
<i>Perceived Ease of Use -> Perceived Usefulness</i>		-0.000	0.000		
<i>Perceived Ease of Use -> Usage Behaviour</i>	0.022	0.048	0.088	0.252	0.801
<i>Perceived Usefulness -> Intention to Use</i>					
<i>Perceived Usefulness -> Usage Behaviour</i>	0.068	0.076	0.205	0.331	0.741
<i>Result Demonstrability -> Intention to Use</i>	0.118	0.181	0.148	0.801	0.424
<i>Result Demonstrability -> Perceived Usefulness</i>					
<i>Result Demonstrability -> Usage Behaviour</i>	0.011	0.012	0.065	0.164	0.870
<i>SN * EXP -> Intention to Use</i>	-0.144	-0.163	0.138	1.039	0.299
<i>SN * EXP -> Perceived Usefulness</i>					
<i>SN * EXP -> Usage Behaviour</i>	-0.013	-0.011	0.056	0.231	0.818
<i>SN * EXP 1 -> Intention to Use</i>		-0.000	0.000		
<i>SN * EXP 1 -> Usage Behaviour</i>	0.021	0.029	0.082	0.260	0.795
<i>Subjective Norm -> Image</i>					
<i>Subjective Norm -> Intention to Use</i>	-0.034	-0.022	0.157	0.217	0.829
<i>Subjective Norm -> Perceived Usefulness</i>	-0.022	-0.023	0.077	0.282	0.778
<i>Subjective Norm -> Usage Behaviour</i>	0.016	0.021	0.074	0.212	0.832

Berdasarkan hasil tabel 4.29 *indirect effect* maka diperoleh hasil sebagai berikut:

1. Variabel *Experience* memiliki pengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,025 < 0,05$
2. Variabel *Experience* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,914 > 0,05$
3. Variabel *Image* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,762 > 0,05$
4. Variabel *Image* memiliki pengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,925 > 0,05$
5. Variabel *Job Relevance* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,101 > 0,05$
6. Variabel *Job Relevance* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,731 > 0,05$
7. Variabel *Output Quality* memiliki pengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,007 < 0,05$
8. Variabel *Output Quality* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,701 > 0,05$
9. Variabel *Perceive Ease of Use* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,405 > 0,05$
10. Variabel *Perceived Ease of Use* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,801 > 0,05$
11. Variabel *Perceived Usefulness* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,741 > 0,05$

12. Variabel *Result Demonstrability* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,424 > 0,05$
13. Variabel *Result Demonstrability* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,870 > 0,05$
14. Variabel *Experience* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,299 > 0,05$
15. Variabel *SN * Exp* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,818 > 0,05$
16. Variabel *SN * Exp I* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,795 > 0,05$
17. Variabel *Subjective Norm* tidak berpengaruh terhadap *Intention to Use* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,829 > 0,05$
18. Variabel *Subjective Norm* tidak berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,778 > 0,05$
19. Variabel *Subjective Norm* tidak berpengaruh terhadap *Usage Behaviour* dikarenakan memiliki nilai *p-value* sebesar $0,832 > 0,05$

Setelah *path coefficient* dan *indirect effect* telah diketahui maka tahapan selanjutnya dilakukan penjumlahan antara *path coefficient* dengan *indirect effect* untuk mengetahui *total effect* pada setiap variabel. Untuk mengetahui antar variabel tersebut memiliki pengaruh signifikan dapat dilihat dari *p-value*. Jika *p-value* lebih kecil dari 0,05 maka pengaruh pada variabel tersebut dapat dikatakan signifikan, begitu pula sebaliknya jika *p-value* lebih besar dari 0,05 maka pengaruh pada variabel tersebut dikatakan tidak signifikan. Hasil dari *total effect* dapat dilihat pada tabel 4.30.

Tabel 4.30 *Total Effect*

Variabel	<i>Original Sample (O)</i>	<i>Sample Mean (M)</i>	<i>Standard Deviation (STDEV)</i>	<i>T-Statistics ((O/STDEV))</i>	<i>P-Values</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Experience -> Intention to Use</i>	0.059	0.075	0.128	0.458	0.647	Tidak Berpengaruh
<i>Experience -> Perceived Usefulness</i>	0.354	0.340	0.137	2.580	0.010	Berpengaruh
<i>Experience -> Usage Behaviour</i>	0.005	0.012	0.044	0.120	0.904	Tidak Berpengaruh
<i>Image -> Intention to Use</i>	-0.036	-0.030	0.118	0.303	0.762	Tidak Berpengaruh
<i>Image -> Perceived Usefulness</i>	-0.048	-0.042	0.148	0.322	0.748	Tidak Berpengaruh
<i>Image -> Usage Behaviour</i>	-0.003	-0.005	0.034	0.094	0.925	Tidak Berpengaruh
<i>Intention to Use -> Usage Behaviour</i>	0.090	0.126	0.270	0.333	0.739	Tidak Berpengaruh
<i>Job Relevance -> Intention to Use</i>	-0.212	-0.181	0.129	1.643	0.101	Tidak Berpengaruh
<i>Job Relevance -> Perceived Usefulness</i>	-0.281	-0.235	0.160	1.756	0.080	Tidak Berpengaruh
<i>Job Relevance -> Usage Behaviour</i>	-0.019	-0.016	0.055	0.344	0.731	Tidak Berpengaruh
<i>Ouput Quality -> Intention to Use</i>	0.531	0.469	0.196	2.708	0.007	Berpengaruh
<i>Ouput Quality -> Perceived Usefulness</i>	0.706	0.615	0.242	2.913	0.004	Berpengaruh

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
Output Quality -> Usage Behaviour	0.048	0.047	0.124	0.384	0.701	Tidak Berpengaruh
Perceived Ease of Use -> Intention to Use	0.247	0.249	0.154	1.607	0.109	Tidak Berpengaruh
Perceived Ease of Use -> Perceived Usefulness	0.139	0.143	0.159	0.874	0.382	Tidak Berpengaruh
Perceived Ease of Use -> Usage Behaviour	0.022	0.048	0.088	0.252	0.801	Tidak Berpengaruh
Perceived Usefulness -> Intention to Use	0.753	0.772	0.147	5.124	0.000	Berpengaruh
Perceived Usefulness -> Usage Behaviour	0.068	0.076	0.205	0.331	0.741	Tidak Berpengaruh
Result Demonstrability -> Intention to Use	0.118	0.181	0.148	0.801	0.424	Tidak Berpengaruh
Result Demonstrability -> Perceived Usefulness	0.157	0.227	0.173	0.908	0.365	Tidak Berpengaruh
Result Demonstrability -> Usage Behaviour	0.011	0.012	0.065	0.164	0.870	Tidak Berpengaruh
SN * EXP -> Intention to Use	-0.144	-0.163	0.138	1.039	0.299	Tidak Berpengaruh
SN * EXP -> Perceived Usefulness	-0.191	-0.211	0.165	1.158	0.247	Tidak Berpengaruh

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (O/STDEV)	P-Values	Keterangan
SN * EXP -> Usage Behaviour	-0.013	-0.011	0.056	0.231	0.818	Tidak Berpengaruh
SN * EXP I -> Intention to Use	0.238	0.227	0.181	1.315	0.189	Tidak Berpengaruh
SN * EXP I -> Usage Behaviour	0.021	0.029	0.082	0.260	0.795	Tidak Berpengaruh
Subjective Norm -> Image	0.458	0.472	0.107	4.272	0.000	Berpengaruh
Subjective Norm -> Intention to Use	0.175	0.148	0.213	0.823	0.411	Tidak Berpengaruh
Subjective Norm -> Perceived Usefulness	-0.045	-0.032	0.204	0.221	0.825	Tidak Berpengaruh
Subjective Norm -> Usage Behaviour	0.016	0.021	0.074	0.212	0.832	Tidak Berpengaruh

Berdasarkan tabel 4.30, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Variabel *Experience* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,647 > 0,05$
2. Variabel *Experience* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,010 < 0,05$
3. Variabel *Experience* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,904 > 0,05$
4. Variabel *Image* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,762 > 0,05$

5. Variabel *Image* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,748 > 0,05$
6. Variabel *Image* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,925 > 0,05$
7. Variabel *Intention to Use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,739 > 0,05$
8. Variabel *Job Relevance* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,101 > 0,05$
9. Variabel *Job relevance* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,080 > 0,05$
10. Variabel *Job Relevance* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,731 > 0,05$
11. Variabel *Output Quality* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,007 < 0,05$
12. Variabel *Output Quality* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,004 < 0,05$
13. Variabel *Output Quality* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,701 > 0,05$
14. Variabel *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,109 > 0,05$
15. Variabel *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,382 > 0,05$
16. Variabel *Perceived Ease of Use* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,801 > 0,05$

17. Variabel *Perceived Usefulness* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$
18. Variabel *Perceived Usefulness* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,741 > 0,05$
19. Variabel *Result Demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,424 > 0,05$
20. Variabel *Result Demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,365 > 0,05$
21. Variabel *Result Demonstrability* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,870 > 0,05$
22. Variabel *SN * EXP* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,299 > 0,05$
23. Variabel *SN * EXP* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,247 > 0,05$
24. Variabel *SN * EXP* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,818 > 0,05$
25. Variabel *SN * EXP 1* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,189 > 0,05$
26. Variabel *SN * EXP 1* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,795 > 0,05$
27. Variabel *Subjective Norm* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Image*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,000 < 0,05$
28. Variabel *Subjective Norm* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Intention to Use*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,411 > 0,05$

29. Variabel *Subjective Norm* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Perceived Usefulness*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,825 > 0,05$
30. Variabel *Subjective Norm* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap *Usage Behaviour*, dikarenakan nilai *p-value* sebesar $0,832 > 0,05$

Berdasarkan hasil dari *total effect* maka dapat diketahui yang memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel lain yaitu Experience terhadap *Perceived Usefulness*, *Output Quality* terhadap *Intention to Use*, *Output Quality* terhadap *Perceived Usefulness*, *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*, dan *Subjective Norm* terhadap *Usage Behaviour*.

4.4.3 Uji Kesesuaian Model (*Goodness of Fit*)

Setelah diperoleh nilai *AVE* dan R^2 maka tahapan selanjutnya dengan melakukan perhitungan *Goodness of Fit (GoF)* yang diperlihatkan pada tabel 4.31. Nilai yang diekspetasi dalam model dikatakan baik jika lebih tinggi dari 0.38, dikatakan medium jika 0.25-0.37 dan dikatakan buruk jika 0.1-0.24.

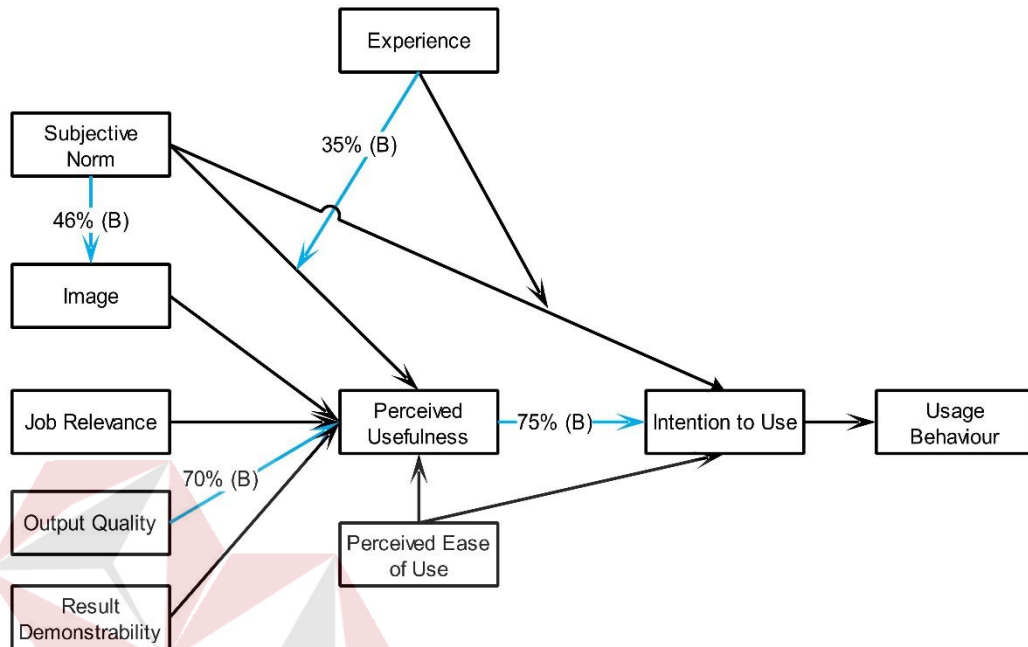
Tabel 4.31 *Goodness of Fit*

Variabel	R^2	<i>AVE</i>	$GoF = \sqrt{AVE \times R^2}$	Keterangan
<i>Image</i>	0.210	1.000	0,458	Besar
<i>Intention to Use</i>	0.738	0.546	0,635	Besar
<i>Perceived Usefulness</i>	0.749	0.582	0,660	Besar
<i>Usage Behaviour</i>	0.008	0.654	0,072	Kecil

Berdasarkan tabel 4.31 yang menunjukkan tingkat perbedaan nilai yang di observasi dengan nilai yang diekspetasi dalam model dikatakan besar terdapat pada variabel *Image*, *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness*. Sedangkan pada variabel *Usage Behaviour* dikatakan kecil karena nilai *GoF* berada di bawah 0,1.

Setelah mengetahui variabel mana saja yang memiliki pengaruh signifikan maka tahap selanjutnya memodelkan variabel mana saja yang dapat mempengaruhi

variabel lain dan seberapa besar tingkat pengaruhnya. Berdasarkan hasil total effect, maka dapat digambarkan pada gambar 4.64.



Keterangan Gambar:
B: Berpengaruh

Gambar 4.64 Model Pengaruh langsung

Berdasarkan gambar 4.64 menunjukkan bahwa terdapat 4 variabel yang berpengaruh secara langsung dan 2 variabel terhadap variabel lain yaitu:

1. *Subjective Norm* berpengaruh terhadap *Image* sebesar 46%
2. *Output Quality* berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 70%
3. *Output Quality* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *Intention to Use* sebesar 53%
4. *Experience* berpengaruh terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 35%
5. *Experience* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *Intention to Use* sebesar 27%
6. *Perceived Usefulness* berpengaruh terhadap *Intention to Use* sebesar 75%

4.4.4 Pengujian *Inner Model*

Dalam Pengujian *Inner Model* terdapat 3 tahap analisis yaitu dilihat dari R^2 , F^2 dan Q^2 .

A. Analisis R^2

Analisis R^2 digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel yang terjadi pada variabel independen terhadap variabel dependen. Jika nilai R^2 pada variabel dependen semakin tinggi maka semakin baik model prediksi dari model penelitian yang diajukan. Nilai R^2 dapat dilihat pada tabel 4.32.

Tabel 4.32 Nilai R^2

<u>Variabel</u>	R Square	Keterangan
<i>Image</i>	0.210	Rendah
<i>Intention to Use</i>	0.738	Kuat
<i>Perceived Usefulness</i>	0.749	Kuat
<i>Usage Behaviour</i>	0.008	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 4.32 menunjukkan bahwa nilai R^2 yang dihasilkan pada variabel *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness* yaitu kuat karena nilai R^2 berada pada rentang 0,60–0,79 sedangkan pada variabel *Image* yaitu rendah dengan rentang nilai 0,20–0,39 dan *Usage Behaviour* sangat rendah dengan rentang nilai 0–0,19. Jadi tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen yang kuat terjadi pada variabel *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness*.

B. Analisis Q^2

Analisis Q^2 digunakan untuk melakukan pengujian model structural dengan melihat *predictive relevance* atau nilai Q^2 . Tujuan dilakukan analisis Q^2 adalah untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dihasilkan oleh model

yang digunakan dan estimasi parameternya. Nilai Q^2 dikatakan baik atau relevan jika nilainya lebih besar dari 0 (nol). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 4.33 sampai tabel 4.36.

Tabel 4.33 *Construct Crossvalidated Redudancy*

Variabel	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
<i>Experience</i>	88.000	88.000	
<i>Image</i>	44.000	37.024	0.159
<i>Intention to Use</i>	132.000	88.019	0.333
<i>Job Relevance</i>	88.000	88.000	
<i>Ouput Quality</i>	132.000	132.000	
<i>Perceived Ease of Use</i>	132.000	132.000	
<i>Perceived Usefulness</i>	132.000	88.085	0.333
<i>Result Demonstrability</i>	176.000	176.000	
<i>SN * EXP</i>	44.000	44.000	
<i>SN * EXP 1</i>	44.000	44.000	
<i>Subjective Norm</i>	88.000	88.000	
<i>Usage Behaviour</i>	88.000	94.643	-0.075

Tabel 4.34 *Indicator Crossvalidated Redudancy*

Indikator	SSO	SSE	$Q^2 (=1-SSE/SSO)$
<i>Subjective Norm * Experience</i>	44.000	44.000	
<i>Subjective Norm * Experience</i>	44.000	44.000	
X11	44.000	44.000	
X12	44.000	44.000	
X21	44.000	37.024	0.159
X32	44.000	44.000	
X33	44.000	44.000	
X41	44.000	44.000	
X42	44.000	44.000	
X43	44.000	44.000	
X51	44.000	44.000	
X52	44.000	44.000	
X53	44.000	44.000	
X54	44.000	44.000	
Y12	44.000	30.524	0.306
Y13	44.000	27.776	0.369
Y14	44.000	29.786	0.323

Indikator	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Y21	44.000	44.000	
Y22	44.000	44.000	
Y23	44.000	44.000	
Y31	44.000	29.113	0.338
Y32	44.000	30.455	0.308
Y33	44.000	28.450	0.353
Y41	44.000	48.830	-0.110
Y42	44.000	45.813	-0.041
Z11	44.000	44.000	
Z12	44.000	44.000	

Berdasarkan hasil perolehan tabel 4.33 dan tabel 4.36 untuk pengukuran kualitas model struktural pada tiap variabel *dependent* menunjukkan bahwa Variabel *Usage Behaviour* tidak relevan karena nilai Q² dibawah 0 (nol) sedangkan pada variabel *intention to Use*, *Image* dan *Perceived Usefulness* sudah dikatakan baik atau relevan karena Q² lebih besar dari 0 (nol).

Tabel 4.35 *Construct Crossvalidated Communality*

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
<i>Experience</i>	88.000	98.535	-0.120
<i>Image</i>	44.000		1.000
<i>Intention to Use</i>	132.000	113.337	0.141
<i>Job Relevance</i>	88.000	77.880	0.115
<i>Ouput Quality</i>	132.000	107.882	0.183
<i>Perceived Ease of Use</i>	132.000	89.769	0.320
<i>Perceived Usefulness</i>	132.000	105.993	0.197
<i>Result Demonstrability</i>	176.000	112.420	0.361
<i>SN * EXP</i>	44.000		1.000
<i>SN * EXP 1</i>	44.000		1.000
<i>Subjective Norm</i>	88.000	65.620	0.254
<i>Usage Behaviour</i>	88.000	102.226	-0.162

Tabel 4.36 *Indicator Crossvalidated Communality*

Indikator	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
<i>Subjective Norm * Experience</i>	44.000		1.000
<i>Subjective Norm * Experience</i>	44.000		1.000

Indikator	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
X11	44.000	33.556	0.237
X12	44.000	32.064	0.271
X21	44.000		1.000
X32	44.000	38.330	0.129
X33	44.000	39.550	0.101
X41	44.000	32.021	0.272
X42	44.000	37.980	0.137
X43	44.000	37.881	0.139
X51	44.000	27.292	0.380
X52	44.000	26.884	0.389
X53	44.000	30.175	0.314
X54	44.000	28.069	0.362
Y12	44.000	37.944	0.138
Y13	44.000	36.581	0.169
Y14	44.000	31.469	0.285
Y21	44.000	25.060	0.430
Y22	44.000	26.259	0.403
Y23	44.000	38.451	0.126
Y31	44.000	40.259	0.085
Y32	44.000	40.545	0.079
Y33	44.000	32.533	0.261
Y41	44.000	50.170	-0.140
Y42	44.000	52.056	-0.183
Z11	44.000	49.405	-0.123
Z12	44.000	49.129	-0.117

Berdasarkan hasil perolehan tabel 4.33 dan tabel 4.36 menunjukkan bahwa Variabel *Experience* dan *Usage Behaviour* tidak relevan karena nilai Q² dibawah 0 (nol) sedangkan untuk Variabel *Image*, *Intention to Use*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Result Demonstrability*, *Subject Norm*, moderator dari *Subject Norm (SN) * Experience (EXP)* dan *SN * EXP* 1 sudah dikatakan baik atau relevan karena Q² lebih besar dari 0 (nol).

C. Analisis F²

Tahap berikutnya melakukan analisis F² yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk mengetahui

seberapa besar atau lemahnya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen dapat dilihat pada tabel 4.37.

Tabel 4.37 Analisis F²

Variabel	F ²
<i>Experience -> Perceived Usefulness</i>	0,291
<i>Experience -> Intention to Use</i>	0,084
<i>Image -> Perceived Usefulness</i>	0,006
<i>Intention to Use -> Usage Behaviour</i>	0,008
<i>Job Relevance -> Perceived Usefulness</i>	0,144
<i>Output Quality -> Perceived Usefulness</i>	0,586
<i>Perceived Ease of Use -> Perceived Usefulness</i>	0,047
<i>Perceived Ease of Use -> Intention to Use</i>	0,055
<i>Perceived Usefulness -> Intention to Use</i>	1,171
<i>Result Demonstrability -> Perceived Usefulness</i>	0,048
<i>SN *EXP -> Perceived Usefulness</i>	0,089
<i>SN * EXP 1 -> Intention to Use</i>	0,134
<i>Subjective Norm -> Intention to Use</i>	0,111
<i>Subjective Norm -> Image</i>	0,266
<i>Subjective Norm -> Perceived Usefulness</i>	0,001

Berdasarkan tabel 4.37 maka dapat dinyatakan sebagai berikut:

1. Pengaruh *Experience* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F² sebesar 0,291 dapat dikatakan medium.
2. Pengaruh *Experience* terhadap *Intention to Use* memiliki F² sebesar 0,084 dapat dikatakan lemah.

3. Pengaruh *Image* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,006 dapat dikatakan lemah.
4. Pengaruh *Intention to Use* terhadap *Usage Behaviour* memiliki F^2 sebesar 0,008 dapat dikatakan lemah.
5. Pengaruh *Job Relevance* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,144 dapat dikatakan lemah.
6. Pengaruh *Output Quality* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,586 dapat dikatakan besar.
7. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,047 dapat dikatakan lemah.
8. Pengaruh *Perceived Ease of Use* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,055 dapat dikatakan lemah.
9. Pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 1,171 dapat dikatakan besar.
10. Pengaruh *Result Demonstrability* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,048 dapat dikatakan lemah.
11. Pengaruh *SN * EXP* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,086 dapat dikatakan lemah.
12. Pengaruh *SN * EXP 1* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,134 dapat dikatakan lemah.
13. Pengaruh *Subjective Norm* terhadap *Intention to Use* memiliki F^2 sebesar 0,111 dapat dikatakan lemah.
14. Pengaruh *Subjective Norm* terhadap *Image* memiliki F^2 sebesar 0,266 dapat dikatakan medium.

Pengaruh *Subjective Norm* terhadap *Perceived Usefulness* memiliki F^2 sebesar 0,001 dapat dikatakan lemah.

4.5 Pembahasan

Berdasarkan penjelasan terdapat pengaruh dari variabel *Subjective Norm* terhadap *Image*, *Output Quality* terhadap *Perceived Usefulness*, *Experience* terhadap *Perceived Usefulness* dan *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use*. Dalam hal ini ke 4 variabel tersebut yang mempunyai pengaruh signifikan akan dianalisis lebih dalam lagi untuk melihat persepsi responden saat penelitian dapat dilihat dari *sample mean* dan melihat persepsi responden apa yang harus dilakukan di masa mendatang dapat dilihat dari *original sample* atau *factor loading*. Jika *sample mean* dan *factor loading* terletak pada indikator yang sama berarti ke depannya indikator dengan angka terbesar lebih diintensifkan. Apabila sebaliknya, maka di masa mendatang indikator *factor loading* terbesar menjadi tumpuan perubahan kebijakan organisasi.

Tabel 4.38 *Original Sample* dan *Sample Mean Subjective Norm*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
X11	Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.927	0.935
X12	Teman kerja mempengaruhi saya untuk menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.801	0.773

Berdasarkan hasil tabel 4.38 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari *Subjective Norm* yang memiliki *mean* dominan yaitu X₁₁ (Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,935, sedangkan dari hasil pengolahan data *factor loading* yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada X₁₁

Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,927. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan aplikasi *E-Performance* sebagai aplikasi wajib dalam melakukan penilaian kinerja pegawai.

Tabel 4.39 *Original Sample* dan *Sample Mean Experience*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Z11	Saya pernah menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.741	0.720
Z12	Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.754	0.739

Berdasarkan hasil tabel 4.39 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari *Experience* yang memiliki *mean* dominan yaitu Z₁₂ (Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,739, sedangkan dari hasil pengolahan data *factor loading* yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Z₁₂ (Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,754. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan pengalaman pegawai dalam menggunakan aplikasi *E-Performance* sehingga pengerjaan dalam melakukan evaluasi penilaian kinerja dapat berjalan dengan maksimal.

Tabel 4.40 *Original Sample* dan *Sample Mean Output Quality*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
X41	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat memberikan penilaian kinerja pegawai secara akurat	0.787	0.782
X42	Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.826	0.836
X43	Informasi yang disajikan sangat membantu proses penilaian kinerja	0.620	0.594

Berdasarkan hasil tabel 4.40 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari *Output Quality* yang memiliki *mean* dominan yaitu X_{42} (Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,836, sedangkan dari hasil pengolahan data *factor loading* yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada X_{42} (Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi *E-Performance*) sebesar 0,826. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan penggunaan aplikasi *E-Performance* sebagai alat bantu dalam mempermudah proses penilaian kinerja pegawai.

Tabel 4.41 *Original Sample* dan *Sample Mean Perceived Usefulness*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y12	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan produktivitas kerja saya	0.718	0.715
Y13	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan efektivitas kerja saya	0.784	0.780
Y14	Menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai	0.786	0.786

Berdasarkan hasil tabel 4.41 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari *Perceived Usefulness* yang memiliki *mean* dominan yaitu Y_{14} (Menggunakan aplikasi *E-Performance* dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai) sebesar 0,786, sedangkan dari hasil pengolahan data *factor loading* yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y_{14} (Menggunakan aplikasi *E-Performance* dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan proses penilaian kinerja agar para pegawai

dapat mengevaluai kegiatan yang telah dikerjakan dan pegawai lebih termotivasi dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan *job desk*.

Tabel 4.42 *Original Sample* dan *Sample Mean Intention to Use*

Variabel	Indikator	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y31	Saya memiliki niat untuk menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i>	0.715	0.703
Y32	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> dalam melakukan proses penilaian kinerja maupun pelaporan tugas yang telah saya selesaikan	0.683	0.677
Y33	Saya memiliki niat menggunakan aplikasi <i>E-Performance</i> karena dapat memotivasi saya	0.813	0.812

Berdasarkan hasil tabel 4.42 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari *Intention to Use* yang memiliki *mean* dominan yaitu Y₃₃ (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi *E-Performance* karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786, sedangkan dari hasil pengolahan data *factor loading* yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y₃₃ (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi *E-Performance* karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan fungsionalitas pada aplikasi *E-Performance* agar pegawai dapat mengetahui prestasi atau hasil evaluasi kegiatan pegawai agar dapat lebih termotivasi untuk menjadi lebih baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya terdapat 2 tujuan yang sudah tercapai yaitu:

1. Hasil analisis penerimaan aplikasi *E-Performance* terhadap pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance*

Model 2 adalah sebagai berikut:

- a. *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap *Image* sebesar 46% artinya setiap peningkatan persepsi manusia (*Subjective Norm*) maka akan meningkatkan faktor *Image*.
- b. *Output Quality* berpengaruh positif terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 70%, artinya setiap peningkatan *Output Quality* maka akan meningkatkan faktor *Perceived Usefulness*.
- c. *Perceived Usefulness* berpengaruh positif terhadap *Intention to Use* sebesar 75%, artinya setiap peningkatan *Perceived Usefulness* maka akan meningkatkan faktor *Intention to Use* .
- d. *Subjective Norm* berpengaruh secara tidak langsung terhadap *Perceived Usefulness* sebesar 35% yang di moderasi oleh *Experience*, artinya setiap peningkatan persepsi manusia (*Subjective Norm*) melalui pengalaman (*Experience*) maka akan meningkatkan faktor *Perceived Usefulness*.

Jadi Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya untuk ke depannya harus lebih menitikberatkan kelengkapan data, penyampaian hasil informasi penilaian kinerja, *maintenance* aplikasi *E-Performance* dan kerja sama antar pegawai.

2. Rekomendasi yang diberikan kepada Kepala Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya berdasarkan penggunaan Metode *TAM 2* yang dihubungkan dengan kriteria website yang baik menurut Moustakis (2008) yaitu :
 - a. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Subjective Norm* khusus pada aspek isi konten dan penyajian sistem navigasi agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Perceived Usefulness*.
 - b. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Subjective Norm* khusus pada aspek isi konten, penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Intention to Use*.
 - c. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih memperhatikan Variabel *Experience* sebagai moderator antara variable *Subjective Norm* dengan variable *Intention to Use* dalam hal persepsi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi *E-Performance* khusus pada aspek penyajian isi konten agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Intention to Use*.
 - d. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Image* khusus pada aspek isi konten, struktur dan desain agar dapat turut meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Perceived Usefulness*.

- e. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Job Relevance* khusus pada aspek isi konten agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Perceived Usefulness*.
- f. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Result Demonstrability* khusus pada aspek isi konten dan navigasi agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Perceived Usefulness*.
- g. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Perceived Ease of Use* khusus pada aspek navigasi, struktur dan desain agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Perceived Usefulness*.
- h. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Perceived Ease of Use* khusus pada aspek isi penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Intention to Use*.
- i. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel *Intention to Use* khusus pada aspek isi konten, penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel *Usage Behaviour*.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dibuat maka dapat dijadikan sebagai perbandingan untuk penelitian selanjutnya dalam mengukur tingkat penerimaan aplikasi *E-Performance* di Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya jika telah dilakukan pembaruan lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda Sabil Hussein, S. M. (2015). *Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares (PLS) dengan smartPLS 3.0*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Davis, F. D., 1989, "Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology", *MIS Quarterly*, 13/3: 319-339
- Desika, R. (2016). *Hubungan Keaktifan Mengikuti Ekstrakurikuler Kecil Menanam Dewasa Memanen (Kmdm) dan Sikap Dengan Perilaku Peduli Lingkungan Hidup Siswa Madrasah Tsanawiyah Kesuma Sumber Sari Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*. Bandar Lampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
- Ghozali, I. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Ghozali, Imam. (2005). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan SPSS*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP
- Khurosidin, M., Sulistiowati, & Lemantara, J. (2017). *Analisis Penerimaan Aplikasi pembelajaran Logika dan Desain Pemrograman dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model 2*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Mathis, R. L., & Jackson, J. H. (2006). *Human Resource Management*. Jakarta: Salemba empat.
- Moustakis, V., Litos, C., Dalivigas, A., & Tsironis, L. (2008). *Website Quality Assesment Criteria. Proceeding of the Ninth International Conference on Information Quality* (pp. 4-6). Heraklion: Department of Production and Management Engineering.
- Lui, H.K., & R. Jamieson. 2003, *TRi TAM: A Model for Integrating Trust and Risk Perceptions in Business-to-Consumer Electronic Commerce*, 16th Bled E-Commerce Conference Transformation Bled, Slovenia. Pp.349364.
- Riduwan. 2005. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Salisbury, Chin, Gopal, & Newsted. (2002). *Research Report: Better Theory Through Measurement-Developing a Scale to Capture Consensus on Appropriation. Information System Research*, 91-103.

- Sugiyono. (2011). *Journal of Management Information Systems*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*. Bandung: Alfabeta.
- Suseno, B.H. (2009). *Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penerimaan oleh Karyawan PT KAI (persero) terhadap Sistem E-Ticket di Semarang: dengan Menggunakan Pendekatan technology Acceptance Model (TAM)*. Jurnal Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro
- Tamtomo, A. M., Wulandari, S. E., & Sulistiowati. (2017). *Analisis Kesuksesan Aplikasi E-Performance pada Pegawai Dinas Koperasi dan UMKM menggunakan Metode Delone dan McLean*. Surabaya: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.
- Venkatesh, V., & Davis, F. 2000. "A theoretical extension of the technology acceptance model: four longitudinal field studies",. *Management Science*.
- Venkatesh, V., & Davis, F. 2002. "User Acceptance Enablers in Individual Decision Making About Technology: Towards an Integrated Model." *Decision Sciences* (33), p.297-316
- Walikota. (2015). *Peraturan Walikota No. 21. Petunjuk Teknis Pemberian Uang Kerja Pada Belanja Langsung Kepada PNSD di Lingkungan Pemerintah Kota Surabaya*.
- Wexler, J. 2001. *Why Computer Users Except New Systems*. MIT Sloan Management Review, pp 17.

BIODATA PENULIS



Nama : Rifatul Fithri
Tempat / Tgl. Lahir : Surabaya, 01 Maret 1995
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Kewarganegaraan : Indonesia
Alamat : Jl. Kedurus Gang 4D/45A,
Surabaya
Hobi :
No. Telp / HP : 081342738762
E-mail : rfithri11@gmail.com

Riwayat Pendidikan

SD

Tahun Lulus : 2007
Nama Institusi : SD Muhammadiyah 15 Surabaya
Alamat Institusi : Jl. Raya Mastrip Kebraon No.174, Jajar
Tunggal
Kota Institusi : Surabaya, Jawa Timur

SMP

Tahun Lulus : 2010
Nama Institusi : SMP Muhammadiyah 6 Surabaya
Alamat Institusi : Jl. Kemlaten Baru No.41-43, Kebraon
Kota Institusi : Surabaya, Jawa Timur

SMA

Tahun Lulus : 2013
Jurusan / Program Studi : Multimedia
Nama Institusi : SMK Muhammadiyah 2
Alamat Institusi : Jl. Kemlaten Baru No. 41-43
Kota Institusi : Surabaya, Jawa Timur

Perguruan Tinggi

Tahun Lulus : -
Jurusan / Program Studi : S1 Sistem Informasi
Nama Institusi : Institut Bisnis dan Informatika Stikom
Surabaya
Alamat Institusi : Jl. Raya Kedung Baruk No. 98
Kota Institusi : Surabaya, Jawa Timur

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner *Subjective Norm*

X11	X12
3	3
1	1
1	2
3	3
3	3
3	3
2	2
2	2
1	2
4	4
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
4	1
4	1
4	4
3	2
3	2
3	2
4	4
4	4
4	3
3	3
4	3
3	4
3	4
4	3
2	2
4	4
3	3
3	3
3	3
1	1

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

X11	X12
3	3
3	4
4	3
3	4
3	3
3	3
3	3
3	3

Lampiran 2. Hasil Kuesioner *Image*

X21	X22	X23
3	3	3
3	1	1
3	2	2
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
4	1	1
3	3	3
3	3	3
4	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
4	2	1
4	2	1
4	1	1
3	2	2
3	3	3
3	2	3
3	3	4
3	4	4
4	4	4
4	4	3
3	3	4
3	3	4

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

X21	X22	X23
4	3	4
3	4	3
3	3	3
4	3	2
3	4	4
3	2	3
4	3	3
2	2	3
3	3	3
3	4	3
4	3	4
3	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3

Lampiran 3. Hasil Kuesioner *Job Relevance*

X31	X32	X33
3	3	3
2	2	2
3	3	2
3	3	3
3	3	3
3	4	3
3	3	3
3	3	3
4	4	3
1	3	3
3	3	3
3	3	3
4	4	4
3	3	4
3	3	4
3	3	4
3	3	3
3	3	3
1	3	3
4	4	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

X31	X32	X33
3	3	3
3	4	4
3	4	4
3	3	4
3	3	4
3	4	4
3	3	4
4	3	4
3	4	4
4	3	4
2	2	3
4	4	4
4	4	4
3	3	4
4	3	3
4	3	2
3	3	3
4	3	3
4	3	4
3	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3

Lampiran 4. Hasil Kuesioner *Output Quality*

X41	X42	X43
3	3	3
1	3	2
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	2	4
4	4	4
3	3	3
3	3	3

X41	X42	X43
4	3	4
3	3	4
3	3	4
3	3	4
3	4	3
3	4	3
4	4	4
3	3	3
3	4	4
3	3	3
3	4	4
4	4	4
4	4	3
4	4	3
4	4	3
3	3	4
3	4	4
4	3	3
3	3	3
4	4	4
3	3	3
4	4	4
4	3	3
2	3	3
3	3	3
3	3	4
4	3	4
3	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3

Lampiran 5. Hasil Kuesioner *Result Demonstrability*

X51	X52	X53	X54
3	3	3	3
2	2	3	2
3	3	3	3
3	3	3	3

X51	X52	X53	X54
3	3	3	3
3	4	3	3
3	3	2	3
3	3	2	3
3	2	3	3
4	4	4	4
3	3	3	3
3	3	3	3
4	3	3	3
3	3	3	2
3	3	3	2
3	3	3	2
3	3	3	3
3	3	3	3
4	4	4	4
3	3	3	3
3	4	3	2
3	4	3	3
4	4	4	4
3	3	3	4
4	4	3	4
3	4	4	4
3	4	3	4
4	3	3	4
3	4	4	3
3	3	3	3
2	3	3	3
4	4	4	4
2	2	2	2
2	2	3	3
4	3	4	3
3	4	4	4
3	3	3	3
3	4	3	4
4	3	4	3
3	4	3	4
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Stikom
SURABAYA

Lampiran 6. Hasil Kuesioner *Perceived Usefulness*

Y11	Y12	Y13	Y14
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	2	3	2
3	2	3	2
3	3	3	2
3	4	4	4
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	4	3
3	3	4	3
3	4	4	4
3	3	3	4
3	3	4	4
4	3	3	4
3	4	4	3
4	3	4	4
4	4	3	3
3	3	4	4
4	3	4	3
4	4	3	3
4	4	3	3
4	4	4	3
3	3	4	4
4	4	4	4
3	3	3	3
3	4	4	4
3	4	3	3
3	3	3	4
3	3	3	3
3	4	3	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Stikom
SURABAYA

Y11	Y12	Y13	Y14
4	3	4	3
3	4	3	4
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3
3	3	3	3

Lampiran 7. Hasil Kuesioner *Perceived Ease of Use*

Y21	Y22	Y23
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	2
3	3	2
2	2	3
3	3	2
3	3	3
3	3	3
4	4	2
3	3	2
3	3	2
3	3	2
3	3	3
3	3	3
3	3	2
3	3	3
4	3	4
4	4	3
4	4	4
4	4	4
3	3	3
4	4	3
4	4	4
4	4	3
4	4	3
4	4	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Y21	Y22	Y23
3	4	4
4	4	4
4	4	3
2	2	3
4	3	3
4	3	3
3	3	3
3	3	3
4	3	4
3	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3

Lampiran 8. Hasil Kuesioner *Intention to Use*

Y31	Y32	Y33
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	2
3	3	2
3	3	4
4	4	4
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
4	3	3
4	3	3
4	4	4
3	3	3
3	4	4
3	4	3

Y31	Y32	Y33
4	4	4
4	4	4
4	3	4
4	4	3
4	3	4
4	3	4
3	4	3
4	3	3
3	3	3
4	4	4
3	3	2
3	3	4
4	3	3
2	4	4
3	3	3
3	4	3
4	3	4
3	4	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3
3	3	3

Lampiran 9. Hasil Kuesioner *Usage Behaviour*

Y41	Y42
3	3
3	3
3	2
3	3
3	3
2	2
2	4
2	4
2	2
1	2
3	3
3	3
3	3
2	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

Stikom
SURABAYA

Y41	Y42
2	3
2	3
2	3
2	3
1	2
2	4
2	4
3	3
3	3
3	3
4	4
3	4
4	4
3	4
4	3
4	3
3	3
4	4
3	3
4	3
3	4
3	3
3	3
3	4
4	3
3	4
3	3
3	3
3	3
3	3

Lampiran 10. Hasil Kuesioner *Experience*

Z11	Z12
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3

Z11	Z12
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
4	3
4	3
3	4
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	4
4	4
3	3
4	3
4	3
4	4
3	3
3	4
3	4
3	3
3	3
3	4
4	3
3	4
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3
3	3

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA