ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI BLITAR DALAM GENGGAMAN (BDG) DENGAN KOMBINASI TRAM DAN EUCS

SKRIPSI



Disusun Oleh:

RUBBY HARRIS H06218019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA 2023

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini::

NAMA

: RUBBY HARRIS

NIM

: H06218019

Program Studi

: Sistem Informasi

Angkatan

: 2018

Menyatakan bahwa saya tidak melakukan plagiat dalam penulisan skripsi yang berjudul "ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI BLITAR DALAM GENGGAMAN (BDG) DENGAN KOMBINASI TRAM DAN EUCS", Apabila suatu saat saya terbukti melakukan tindakan plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditetapkan

Demikian pernyataan keaslian ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Surabaya, 11 januari 2023

Yang menyatakan,

Rubby Harris

D9AKX207100098

NIM.H06218019

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi oleh:

NAMA : RUBBY HARRIS

NIM : H06218019

JUDUL :ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI BLITAR DALAM

GENGGAMAN (BDG) DENGAN KOMBINASI TRAM DAN

EUCS

Ini telah diperiksa dan telah disetujui untuk diajukan

Surabaya, 11 Januari 2023

Dosen Pembimbing 1

Muhammad Andik Izzuddin, M.T

MP. 198403072014031001

Dosen Pembimbing 2

Favis Muslihul Amin, M

NIP. 19880813201403

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi Rubby Harris ini telah dipertahankan di depan tim penguji skripsi di Surabaya, 13 Januari 2023

Mengesahkan,

Dewan Penguji

Penguji I

(Mohammad Khusnu Milad, M.MT)

NIP. 197901292014031002

Penguji 11

(Khalid, M.Kom

NIP. 197906092014031002

Penguji III

(Mukamma Andik Izzuddin, M.T)

NIP. 198403072014031001

Penguji IV

(Faris Muslihul Amin, M.Kom)

NIP. 198808132014031001

Mengetahui

Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi

unan Ampel Surabaya

epul Hamdani, M.Pd.



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300 E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama	: RUBBY HARRIS		
NIM	: H06218019		
Fakultas/Jurusan	: SAINTEK/ SISTEM INFORMASI		
E-mail address	nail address : H06218019@uinsby.ac.id		
UIN Sunan Ampel ☐ Sekripsi yang berjudul:	gan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah : Tesis Desertasi Lain-lain () IS PENERIMAAN APLIKASI BLITAR DALAM GENGGAMAN		
DENGAN KOME	BINASI TRAM DAN EUCS		
Perpustakaan UIN mengelolanya da menampilkan/men akademis tanpa pe penulis/pencipta da Saya bersedia untu	yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, lam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan npublikasikannya di Internet atau media lain secara <i>fulltext</i> untuk kepentingan erlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai an atau penerbit yang bersangkutan. ak menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN baya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta saya ini.		
Demikian pernyata	an ini yang saya buat dengan sebenarnya.		
	Surabaya,		
	Penulis		
	(Rubby Harris)		

ABSTRAK

ANALISIS PENERIMAAN APLIKASI BLITAR DALAM GENGGAMAN (BDG) DENGAN KOMBINASI TRAM DAN EUCS

Oleh : Rubby Harris

Implementasi teknologi informsai dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik merupakan fungsi dari *e-goverment*. Blitar Dalam Genggaman /(BDG) merupakan layanan e-goventment untuk warga Kabupaten Blitar dalam mencari suatu informasi dan permohonan informasi. Pemerintah Kabupaten Blitar tidak bisa membangun kotanya sendiri, peran masyarakat dengsn menerima perubahan yang diberikan oleh pemerintah yaitu dengan mengadopsi aplikasi BDG. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan faktor – faktor yang mempengaruhi penerimaan masyarakat dalam menggunakan aplikasi BDG dengan model Technology Readiness Acceptance Model (TRAM) and End User Computing Satisfaction (EUCS), penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sumber data yang digunakan adalah sumber data primer yang didapatkan melalui penyebaran kuesioner. Pengumpulan data didapatkan dengan penyebaran kuesioner secara online kepada 100 responden. Data penelitian diolah dengan menggunakan metode SEM-PLS. berdasarkan penelitian ini menunjukkan bahwa penerimaan aplikasi BDG di Kabupaten Blitar dipengaruhi oleh faktor technology readiness positive, perceived ease of use, perceived usefulness, intention to use, accuracy, timeline, format dan user satisfaction. Hasil pengujian hipotesis dari variabel TRAM membuktikan bahwa terdapat 3 hipotesis yang diterima dan berpengaruh signifikan. Sedangkan hasil pengujian hipotesis dari variabel EUCS menunjjukan bahwa terdapat 4 hipotesis yang diterima dan berpengaruh signifikan.

Kata Kunnci : e-Government, Penerimaan Teknologi, TRAM, EUCS, SEM-PLS, Aplikasi BDG, Kabupaten Blitar

ABSTRACT

ACCEPTANCE ANALYSIS OF APPLICATIONS BLITAR DALAM GENGGAMAN (BDG) WITH A COMBINATION OF TRAM AND EUCS

By : Rubby Harris

Implementation of information technology in improving the quality of public services is a function of e-government. Blitar Dalam Genggaman (BDG) is an egovernment service for residents of Blitar Regency in seeking information and requesting information. The Blitar Regency Government cannot build its own city, the role of the community is by accepting the changes provided by the government, namely by adopting the BDG application. This study aims to determine the factors that influence public acceptance of using the BDG application with the Technology Readiness Acceptance Model (TRAM) and End User Computing Satisfaction (EUCS) models. This study uses a quantitative approach. The data source used is the primary data source obtained through distributing questionnaires. Data collection was obtained by distributing questionnaires online to 100 respondents. The rEasearch data was processed using the SEM-PLS method. Based on this rEasearch, it shows that the acceptance of BDG applications in Blitar Regency is influenced by positive technology readiness factors, perceived ease of use, perceived usefulness, intention to use, accuracy, timeline, format and user satisfaction. The results of testing the hypothesis of the TRAM variable prove that there are 3 hypothEases that are accepted and have a significant effect. While the results of testing the hypothesis of the EUCS variable show that there are 4 hypothEases that are accepted and have a significant effect.

Keywords: e-Government, Technology Acceptance, TRAM, EUCS, SEM-PLS, BDG Application, Kabupaten Blitar

DAFTAR ISI

PERNYATA	AAN KEASLIAN	i
LEMBAR I	PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
	PENGESAHAN	
	¬	
	SI	
	SAMBAR	
	ABEL	
	DAHULUAN	
	tar Belakang	
	ımusan Masalah	
	ntasan Masalah	
	ıjuan Penelitian	
	anfaat Penelitian	
	stematika Penulisan Skripsi	
BAB II TIN	NJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Ti	njauan Penelitian Terdahulu	6
2.2 Da	asar Teori	8
2.2.1	Aplikasi Blitar Dalam Genggaman (BDG)	
2.2.2	E-Government	.11
2.2.3	Metode Kuantitatif	12
2.2.4	Populasi dan Sampel	12
2.2.5	Skala Likert	13
2.2.6	PLS-SEM	
2.2.7	Pengujian Gabungan	15
2.2.8	Technology readiness and Acceptence Model (TRAM)	15
2.2.9	End User Computing Satisfaction (EUCS)	17
2.2.10	Integrasi Keilmuan	18
BAB III M	ETODOLOGI PENELITIAN	20
31 M	etodologi Penelitian	20

3.1.1	Alur Penelitian	21
3.1.2	Identifikasi Masalah	22
3.1.3	Studi Literatur	22
3.1.4	Kerangka Konseptual dan Hipotesis	22
3.1.5	Penentuan Sampel	24
3.1.6	Definisi Operasional dan Variabel	25
3.1.7	Pengambilan Data	31
3.1.8	Pengumpulan Data	31
3.1.9	Analisis Data	32
3.1.10	Penyusunan Laporan	32
	ASIL DAN PEMBAHASAN	
	Sambaran Umum Objek <mark>Peneliti</mark> an	
4.2 P	engujian Kuesioner	34
4.2.1	Uji Validitas	35
4.2.2	Uji Reliabilitas	
4.3 D	Deskripsi Data	
4.3.1	Diskripsi Karakteristik Responden	
4.3.2	Deskripsi Variabel Penelitian	44
4.4 A	analisis SEM-PLS	48
4.4.1	Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)	48
4.4.2		
4.5 P	engujian Hipotesis	57
4.6 H	Iasil dan Pembahasan	61
BAB V PE	NUTUP	66
5.1 K	Kesimpulan	66
5.2 S	aran	67
Daftar Pus	staka	68
Lampiran		70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi BDG	8
Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Fitur Kependudukan	
Gambar 2. 3 Model TRAM (Lin et al., 2007)	
Gambar 2. 4 Model EUCS (Sorongan et al., 2019)	17
Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual	23
Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi BDG	33
Gambar 4. 2 Tampilan Google Form	34
Gambar 4. 3 Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas Pada SmartPLS	35
Gambar 4. 4 Demografi Usia Responden	40
Gambar 4. 5 Demografi Kecamatan Responden	41
Gambar 4. 6 Demografi Jenis Kelamin Responden	42
Gambar 4. 7 Demografi Pendidikan Terakhir Responden	42
Gambar 4. 8 Demografi Pekerjaan Responden	43
Gambar 4. 9 Demografi Jenis Responden Berdasarkan Durasi Pemakaian	43
Gambar 4. 10 Hasil PLS Algorithm	48
Gambar 4. 11 Hasil Pengujain Inner Model	55
Gambar 4 12 Hasil Analisis	61

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Tabel Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2. 3 Tabel Fitur	9
Tabel 2. 4 Tabel Skala Likert	13
Tabel 3. 1 Tabel Indikator <i>Technology Readiness Positive</i>	26
Tabel 3. 2 Tabel Indikator Technology Readiness Negative	26
Tabel 3. 3 Tabel Indikator Perceived Usefulness	27
Tabel 3. 4 Tabel Indikator Perceived Ease of Use	28
Tabel 3. 5 Tabel Indikator <i>Content</i>	28
Tabel 3. 6 Tabel Indikator Accuracy	29
Tabel 3. 7 Tabel Indikator <i>Format</i>	29
Tabel 3. 8 Tabel Indikator Ease of Use	29
Tabel 3. 9 Tabel Indikator <i>Timeliness</i>	30
Tabel 3. 10 Tabel Indikator Intention to Use	30
Tabel 3. 11 Tabel Indikator <i>User Satisfaction</i>	31
Tabel 4. 1 Hasil Uji Convergen Validity	36
Tabel 4. 2 Nilai Outer Loading	
Tabel 4. 3 Hasil Uji AVE	38
Tabel 4. 4 Hasil Uji Fornel Larcker Criterion	38
Tabel 4. 5 Nlai Cross Loading	
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas	40
Tabel 4. 7 Nilai Rata-Rata Variabel Technology Readiness Positive	
Tabel 4. 8 Nilai Rata-Rata Variabel Technology Readiness Negative	.,45
Tabel 4. 9 Nilai Rata-Rata Variabel Perceived Usefukness	45
Tabel 4. 10 Nilai Rata-Rata Variabel Perceived Ease of Use	
Tabel 4. 11 Nilai Rata-Rata Variabel Content	46
Tabel 4. 12 Nilai Rata-Rata Variabel Accuracy	46
Tabel 4. 13 Nilai Rata-Rata Variabel Format	
Tabel 4. 14 Nilai Rata-Rata Variabel Ease of Use	47
Tabel 4. 15 Nilai Rata-Rata Variabel <i>Timelines</i>	47
Tabel 4. 16 Nilai Rata-Rata Variabel Intention to Use	47
Tabel 4. 17 Nilai Rata-Rata Variabel <i>User Satisfaction</i>	47
Tabel 4. 18 Hasil Uji Loading Factor	49
Tabel 4. 19 Hasil Uji Loading Factor Setelah Estimasi ulang	50
Tabel 4. 20 Hasil Uji AVE	51
Tabel 4. 21 Hasil Uji Fornell Larcker Creation	51
Tabel 4. 22 Hasil Uji Cross Loading	
Tabel 4. 23 Hasil Uji Cronbach's Alpha	53

Tabel 4. 24 Hasil Uji Composite Reliability	54
Tabel 4. 25 Hasil Uji R-Square	55
Tabel 4. 26 Hasil Uji Path Coefficients	56
Tabel 4. 27 Hasil Uji <i>Q-Square</i>	57
Tabel 4. 28 Hasil Uji Hipotesis	58



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi (TI) yang berkembang pesat telah membawa manfaat dan dampak yang besar bagi peradaban manusia. TI adalah teknologi yang membantu manusia untuk memudahkan dalam mengolah, kecepatan penyampaian informasi, transparansi dan efisiensi. Faktor tersebut yang mendorong dalam transformasi digital yang membuat pemerintahan menjadi tidak sama lagi. Di Indonesia, Keputusan Presiden Nomor 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-Government* menetapkan kebijakan tentang penerapan teknologi informasi pada dunia pemerintahan. Peningkatan kualitas pelayanan publik yang efektif dan efisien (Andana Adytia Kusuma et al., 2021). *E-Government* merupakan upaya pemanfaatan teknologi informasi untuk mengembangkan penyampaian layanan berbasis elektronik dan mewujudkan *good governance*. Oleh karena itu, pengetahuan pengguna harus benar-benar memahami teknologi agar penerapan teknologi informasi dapat tercapai.

Penerapan *E-government* oleh Pemerintah Kabupaten Blitar dengan aplikasi pelayanan publik berbasis elektronik yang dikembangkan oleh Pemerintah Kabupaten Blitar melalui Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Kabupaten Blitar. Lembaga ini bergerak pada bidang komunikasi, informatika, persandian dan statistik, telah menyediakan aplikasi berbasis *mobile* sebagai layanan masyarakat. Salah satu aplikasi yang dikelola Kominfo tersebut bernama BLITAR DALAM GENGGAMAN (BDG), yang dirilis pada 30 Maret 2021 Versi 1.2 bersumber dari *Google Play Store*. Aplikasi tersebut memiliki fitur-fitur layanan bagi masyarakat Kabupaten Blitar yaitu: Jadwal Sholat, Informasi Cuaca, *e-Government*, Kependudukan, Tanggap Corona, Pendidikan, Layanan Pajak, Layanan Perijinan, Layanan Ekonomi, E-Lapor, *Data Center*, *Smart Maps*, Berita, Informasi, Pariwisata, Sistem Informasi Kebencanaan, Potensi dan Investasi. Aplikasi tersebut hanya dapat di unduh pada *Google Playstore* dan pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan jaringan internet.

Pemanfaatan teknologi yang baik tidak hanya mencangkup perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), tetapi sumber daya manusia (brainware) termasuk didalamnya. Suatu organisasi sangat dipengaruhi oleh faktor kesiapan sumber daya manusia dalam mengimplementasi dan mengadopsi teknologi baru. Dampak dari tidak berhasilnya penerapan TI akan menimbulkan kerugian finansial serta dapat mempengaruhi operasional bisnis organisasi. Sehingga penggunaan TI merupakan hal yang harus diperhatikan karena kesiapan pengguna dapat mempengaruhi penerimaan dalam penerapan TI.

Salah satu indikator kesuksesan pada penerapan teknologi informasi adalah kEasediaan pengguna untuk menerima suatu teknologi tersebut. Penggunaan teknologi dapat membantu pekerjaan menjadi lebih produktif jika teknologi tersebut dapat diterima oleh penggunanya. Faktor penentu keberhasilan dari sebuah teknologi yang diterapkan yaitu pengguna (Aripradono, 2021), pengguna yang dimaksudkan adalah masyarakat kabupaten Blitar yang menggunakan aplikasi BDG. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan 07 Agustus 2022 pada Google Play Store, menunjukan jumlah pengguna sebanyak 1000 orang yang telah mengunduh aplikasi, dan mendapatkan rating 4,1 pada aplikasi. Selain itu terdapat komentar dari pengguna yang mengeluhkan sering terjadi error. Sebanyak 12 dari 16 komentar menyatakan tidak puas dengan layanan tersebut. Berdasarkan informasi tersebut penting bagi pemerintah kabupaten Blitar untuk mengetahui faktor yang dapat mempengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi sebagai kajian untuk evaluasi pengembangan aplikasi agar menjadi lebih optimal. Sedangkan analisis ini diperlukan bagi pengguna dengan harapan masyarakat dapat menerima aplikasi tersebut sebagai media informasi dan memudahkan masyarakat dalam penggunaan layanan.

Kesiapan pengguna dalam menerima penerapan sistem dapat dilakukan dengan tujuan mengetahui kesiapan dan penerimaan pengguna terhadap suatu teknologi. Adapun metode yang dapat digunakan untuk menganalisis pengaruh kesiapan dan penerimaan pengguna antara lain *Technology Readiness and Acceptance Model* (TRAM). Model TRAM dikembangkan oleh Lin et al., (2007), merupakan model yang diadaptasi dari gabungan *Technology Readiness* (TR) merupakan indeks untuk mengukur kesiapan pengguna terhadap teknologi baru dan

Technology Acceptence Model (TAM) untuk mengukur penggunaan sistem yang dipengaruhi oleh minat perilaku (Aripradono, 2021). Model ini tidak hanya digunakan untuk mengukur kesiapan pengguna sebelum menggunakan sistem, tetapi juga penerimaan pengguna setelah menggunakan sistem (Hadisuwarno & Bisma, 2020). Penggunaan TRAM dirasa mampu untuk menyelesaikan permasalahan pada kesiapan pengguna terhadap penerimaan aplikasi BDG karena model ini memiliki variabel yang mendukung penelitian dan terfokus pada sisi penggunaan teknologi infornasi (Aripradono, 2021).

Kepuasan pengguna dapat menjadi tolak ukur penerimaan pengguna suatu sistem, model *End User Computing Satisfaction* (EUCS) yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna terhadap sistem informasi. Model tersebut dapat mengukur kepuasan pengguna berdasarkan pengalaman yang *user* rasakan saat menggunakan sistem informasi (Sorongan et al., 2019). Penggunaan model integrasi yang menggabungkan TRAM sebagai model penerimaan aplikasi dan EUCS sebagai model kepuasan sistem informasi dalam penelitian ini, untuk mengevaluasi faktor penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti melakukan penelitian ini yang berjudul. "
Analisis Penerimaan Aplikasi Blitar Dalam Genggaman Dengan Kombinasi
Model TRAM DAN EUCS" untuk membuktikan bahwa model TRAM dan EUCS
dapat digunakan untuk menguji tingkat penerimaan aplikasi Blitar Dalam
Genggaman. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi,
rekomendasi dan evaluasi bagi Pemerintah Kabupaten Blitar untuk
mengembangkan aplikasi agar menjadi lebih baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1. Bagaimana hasil analisis penerimaan terhadap aplikasi BDG menggunakan model TRAM dan EUCS ?
- 2. Apa saja faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap aplikasi BDG dengan menggunakan model TRAM dan EUCS ?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memberi batasan masalah untuk objek dan tema yang dibahas sehingga tidak terjadi penyimpangan dalam proses penelitian:

- 1. Berfokus pada penerimaan pengguna dan kepuasan pengguna dalam mengadopsi teknologi pelayanan masyarakat di Kabupaten Blitar.
- 2. Objek penelitian yang digunakan adalah layanan Blitar Dalam Genggaman di Kabupaten Blitar.
- 3. Penelitian menggunakan metode kuantitatif dan teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* pada warga Kabupaten Blitar.
- 4. Pengambilan data penerimaan aplikasi dilakukan secara *online* menggunakan *google form*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang dipaparkan merupakan bagian dari hasil yang ingin dicapai dan dapat digunakan dari beberapa aspek penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- 1. Untuk mengetahui hasil analisis penerimaan terhadap aplikasi BDG menggunakan model TRAM dan EUCS.
- 2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap aplikasi BDG menggunakan model TRAM dan EUCS.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- 1. Untuk kepentingan penelitian, penelitian ini dapat memberikan hasil pengukuran berupa kEasediaan pengguna untuk penerimaan aplikasi BDG sehingga dapat mengetahui pengaruh penerimaan aplikasi, diperoleh hasil pengukuran yang dapat digunakan sebagai dokumen evaluasi untuk meningkatkan kualitas aplikasi.
- 2. Bagi peneliti, dapat melatih keterampilan dan mengetahui bagaimana menerapkan metode TRAM dan EUCS untuk menganalisis kEasediaan pengguna untuk menerima aplikasi BDG.
- 3. Bagi Dinas Kominfo Kab. Blitar, memudahkan pengelolaan dalam mengembangkan dan memperbaiki aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Pada sistematika penulisan proposal skripsi ini, memiliki tujuan untuk mempermudah pemahaman dan analisis penelitian. Pada penulisan proposal, terdapat tiga bab sistematika penulisan, dan masing-masing sistematika penulisan secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab satu menjelaskan isi, latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang sesuai dengan topik penelitian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab dua berisi tentang, tinjauan pustaka, penelitian terdahulu dipakai sebagai sumber referensi yang relevan dan sesuai dengan topik penelitian, landasan teori, integrasi keilmuan.

Bab 3 Metodologi Penelitian

Pada bab tiga menjelaskan tterkait desain penelitian yang meliputi sebagai berikut adalah, alur penelitian, metode penelitian, pengumpulan informasi, serta melakukan validasi data hasil pengujian penerimaan aplikasi Blitar Dalam Genggaman.

Bab 4 Pembahasan

Pada bab 4 akan menjelaskan terkait pembahasan penelitian yang meliputi sebagai berikut, analisis hasil pengujian penerimaan aplikasi, melakukan analisis dan perhitungan hasil kuesioner menggunakan rumus, dan memaparkan hasil dari kedua metode penelitian.

Bab 5 Kesimpulan

Pada bab lima menjelaskan terkait kesimpulan hasil penelitian dan saran perbaikan untuk penelitian berikutnya serta saran perbaikan untuk instansi pemerintah dalam meningkatkan kualitas aplikasi tersebut.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Referensi penelitian terdahulu yang digunakan sebagai rujukan pada penelitian inidipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 2. 1 Tabel Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul	Hasil	Perbedaan Penelitian
(Larasati, 2017)	"Technology Readiness and Technology Acceptance Model in New Technology Implementation Process in Low Technology SMEs"	Hasil dari penelitian ini variabel optimism sEaseorang bahwa teknologi akan meningkatkan kontrol, fleksibelitas dan efisiensi dalam hidup mempengaruhi perceived ease of use.	Penelitian yang dilakukan oleh larasati menggunakan model TRAM saja untuk mengukur penerimaan.
(Ariprado no, 2021)	"Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan Sport Wearable Technology"	Hasil penelitian ini menunjukan bahwa pengguna teknologi generasi <i>millennials</i> berdasarkan dari sisi <i>perceived</i> ease of use .	Penelitian ini hanya menggunakan model TRAM saja dalam mengukur penerimaan
(Sorongan et al., 2019)	"Pengaruh Variabel Kualitas Sistem Informasi Terhadap kepuasan Pengguna Sistem	Hasil penelitian ini variabel kualitas sistem yang dikembangkan Delone dan Mclean berpengaruh pada kepuasan pengguna.	Penelitian ini menggunakan eucs sebagai model untuk mengukur kepuasan

	Informasi Model		pengguna.
	EUCS"		
(Safitri et al., 2021)	"Penerapan Metode Technology Acceptance Model untuk Pengukuran Tingkat Penerimaan Aplikasi SIM3LON"	Hasil penelitian ini faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna yaitu Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use berpengaruh pada Intention to Use. Pengguna aplikasi SIM3LON menerima penerapan aplikasi dan merasakan banyak manfaat dalam melakukan pekerjaan.	Penelitian oleh minan ini menggunakan model TAM .
(Fitriana et al., 2022)	"Faktor Penentu Penerimaan Teknologi Sistem Pembayaran Melalui E- Marketplace Menggunakan Metode Combined- Theory of Planned Behaviour- Technology Acceptance Model (C-TPB-TAM)	Hasil dari penelitian ini perceived ease of use berpengaruh positif kepada actual behaviour, attitude dan perceived usefulness,	Penelitian ini menggunakan model TAM dan TPB untuk mencari faktor penerimaan sistem

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan pada tabel diatas mempunyai keterkaitan serta perbedaan dengan topik penelitian yang diambil dan metode penelitian yang digunakan. Hasil tinjauan tersebut digunakan untuk referensi penelitian.

2.2 Dasar Teori

2.2.1 Aplikasi Blitar Dalam Genggaman (BDG)

Aplikasi Blitar Dalam Genggaman adalah aplikasi sistem informasi dan pelayanan berbasis *mobile*. Aplikasi ini dilaunching resmi Bupati Kabupaten Blitar pada 30 Maret 2021 dan berguna dalam memberikan pelayanan kepada masyarakat dan mempermudah mendapatkan informasi mengenai potensi-potensi Kabupaten Blitar.

Aplikasi BDG memiliki fitur utama dan beragam fitur sekunder, fitur utama dari aplikasi ini yaitu "Kependudukan" yang berfungsi sebagai media untuk pengurusan kependudukan. Sedangkan fitur lainnya yaitu Jadwal Sholat, Informasi Cuaca, *e-Government*, Tanggap Corona, Pendidikan, Layanan Pajak, Layanan Perizinan, Layanan Ekonomi, E-Lapor, *Data Center*, *Smart Maps*, Berita, Informasi, Pariwisata, Sistem Informasi Kebencanaan, Potensi dan Investasi.Berikut adalah tampilan dari beberapa fitur Aplikasi BDG:

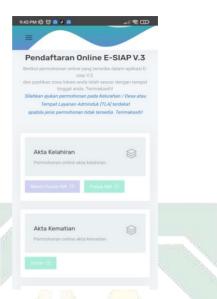
a. Halaman Utama Aplikasi BDG



Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Utama Aplikasi BDG

Pada Gambar 2. 1 Ketika pengguna mengakses aplikasi BDG pada halaman utama, terdapat beragam fitur yang tersedia pada aplikasi.

b. Halaman Kependudukan



Gambar 2. 2 Tampilan Halaman Fitur Kependudukan

Fitur Kependudukan merupakan fitur utama yang berfungsi untuk mengurus permohonan kependudukan yang pengguna butuhkan. Pengguna dapat mengurus permohonan akta kelahiran, akta kematian dan lainnya.

c. Tabel Fitur

Tabel 2 2 Tabel Fitur





2.2.2 E-Government

E-government atau *electronic government* adalah implementasi teknologi informasi oleh pemerintah guna menyediakan pelayanan dan informasi kepada masyarakat menurut indarjit (2006) dalam (Yuhefizar et al., 2017). meliputi :

a. Government to Government (G2G)

Bentuk interaksi antara satu pemerintah dengan pemerintah lainnya. Interaksi ini diperlukan sebagai bentuk kerjasama antar negara dan lembaga yang terlibat dalam menanganihal-hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses politik, hubungan sosial, dan promosi budaya, dan hal diplomatik.

b. Government to Business (G2B)

Merupakan suatu bentuk tugas dari sebuah hubungan pemerintah – bisnis. Perlunya hubungan yang baik antara pemerintah dan dunia usaha dengan tujuan untuk memudahkan para pebisnis untuk melakukan usahanya.

c. Government to Citizens (G2C)

Merupakan pengembangan *e-government* yang bertujuan untuk meningkatkan hubungan pemerintah dengan rakyatnya. Hubungan ini memiliki tujuan agara bisa memperbaiki hubungan pemerintah dengan warga serta untuk menyederhanakan warga dalam menelaah suatu informasi atas pemerintahan.

Dikembangkannya pelayanan publik berbasis elektronik (*e-government*) ini tentunya memiliki tujuan tertentu dan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pelayanan publik sehingga dapat bermanfaat bagi suatu negara. Menurut Al Gore dan Tony blair dalam buku Indrajit (Indrajit, 2006) mengutarakan beberapa fungsi dari implementasi *e-government* bagi suatu negara, yaitu:

- a. Meningkatkan kualitas pelayanan pemerintah kepada pemangku kepentingan (pemerintah daerah, dunia usaha dan perusahaan), khususnya dalam hal efektivitas dan efisiensi dalam berbagai sektor kehidupan pemerintahan.
- b. Meningkatnya transparansi, kontrol, dan akuntabilitas pelaksanaan pemerintahan sebagai bagian dari penerapan konsep tata kelola perusahaan yang baik.
- c. Secara signifikan mengurangi total biaya pengelolaan, hubungan, dan interaksi yang diampu oleh pemerintah dan pemangku kepentingannya

- untuk keperluan kegiatan sehari-hari.
- d. Memberikan peluang pemerintah untuk menghasilkan sumber pendapatan baru melalui interaksi dengan pemangku kepentingan.
- e. Membangun lingkungan komunitas baru yang dapat merespon dengan cepat dan akurat berbagai masalah dalam menanggapi perubahan global dan tren yang ada.
- Memberdayakan masyarakat dan partai politik lainnya sebagai mitra pemerintah dalam membentuk berbagai kebijakan publik secara adil dan demokratis.

2.2.3 Metode Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang memakai pendekatan deduktif (Rukminingsih et al., 2020). Di dalam penelitian ini merupakan pendeketan untuk menguji teori objektif dengan antar variabel. Variabel ini akan dikembangkan berupa pertanyaan dan dituangkan dalam kuesioner dengan menggunakan skala Likert (Wahidmurni, 2017). Selanjutnya dapat diukur dengan menggunakan instrument sehingga data dapat dianalisis dengan menggunakan prosedur statistik.

Dapat disimpulkan penjelasan di atas metode kuantitatif yaitu suatu metode penelitian berhubungan pengolahan data berupa angka yang dianalisis dengan statistik untuk menganalisa hasil.

2.2.4 Populasi dan Sampel

Populasi didefinisikan sebagai area generalisasi yang mencakup objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya(Adnyana, 2021). Populasi mencakup semua objek atau subjek penelitian yang dapat berupa orang, benda maupun segala hal yang di dalamnya dapat memberikan informasi pada penelitian.

Sampel adalah Sebagian dari objek atau subjek dan karakteristik yang mewakili populasi (Wahidmurni, 2017). Apabila populasi penelitian mencakup lingkup yang cukup luas, maka peneliti tidak memungkinkan untuk menganalisa semua data yang ada pada populasi. Hal tersebut dimaksud supaya penelitian yang dilaksanakan dengan efektif dan efisien. Sampel yang akan diambil dari populasi harus ditekankan dapat mewakili populasi yang diteliti.

Berikut untuk menghitung jumlah sampel dengan berdasarkan rumus Slovin, sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \tag{1}$$

Keterangan:

n = Jumlah Sampel

N = jumlah populasi

e = margin error

2.2.5 Skala Likert

Pengukuran kuesioner dalam penelitian ini menggunakan skala likert. Skala likert dipakai untuk mengukur pendapat, sikap dan persepsi manusia terkait fenomena sosial. Dengan skala likert, maka variabel yang akan diukur dijelaskan menjadi indikator variabel selanjutnya indikator dari variabel tersebut dijadikan untuk menyusun butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Jawaban dari setiap item instrumen yang menggunakan skala likert memiliki gradasi dari sangat positif hingga sangat negatif.

Tabel 2. 3 Tabel Skala Likert

Keterangan	Kode	Skala
Sangat Tidak Setuju	STS	MPEL
Tidak Setuju	R AST R	2
Netral	N	3 4 %
Setuju	S	4
Sangat Setuju	SS	5

Skala likert yang diterapkan pada penelitian ini hanya memiliki 5 pilihan yakni sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju dan sangat setuju. Dengan demikian menggunakan skala likert untuk mengukur setuju atau tidak setuju responden terhadap analisis penerimaan aplikasi pelayanan publik yang disediakan pemerintah dapat terpenuhi dengan hasil yang akurat.

2.2.6 PLS-SEM

PLS-SEM bertujuan untuk menguji hubungan antar kontruksu dengan mennetukan apakah ada hubunan atau dampak antar kontruksi. *Structural Equation Modeling* (SEM) adalah Teknik analisis data yang dapat memebantu peneliti menguji hubungan anatara variabel laten (Marliana, 2019). Dalam pengujian SEM terdapat tiga pengujian yakni menguji validitas dan reliabilitas yang telah disusun peneliti, menguji hubungan antar variabel laten (path analysis), dan memperoleh model yang mempunyai nilai untuk memprediksi model tersebut (Structural model). PLS adalah teknis statistik multivariat yang membandingkan beberapa variabel dependen dengan beberapa variabel independent(Hamid & Anwar, 2019).

Analisis PLS-SEM terdiri dari dua sub model, antara lain model pengukuran measurement model atau disebut *outer model* dan structural model atau *inner model*. *Outer model observed variabel* merepresentase variabel laten untuk diukur. Sedangkan *inner model* estimasi antara variabel atau komponen laten.

1. Outer Model

Pada tahap perhitungan *outer model* validitas dan reliabilotas model diukur dengan parameter pengukuran model sebagai berikut :

- a. Validitas konergen pengukuran korelasi antar item dan konstruk dalam PLS yang berdasarkan *loading factor*. Uji validitas konvergen menggunakan *loading factor* 0,5-0,6 dan AVE > 0,5 sebagai *Rule of thumb*.
- b. Validitas diskriminan dalam uji pengukuran konsep validitas diskriminan dikelola berdasarkan *cross-loading*, nilai harus diatas 0,7

$$AVE = \frac{(\sum_{\lambda i} 2)Varf}{(\sum_{\lambda i} 2)Var + f \sum_{ij}}$$
 (2)

c. *Composite reliability* mengukur ketepatan, akurasi dan konsistensi, uji reliabilitas , menggunakan PLS digunakan untuk menentukan nilai real dari ketergantungan konstruk. Jika nilai 0,6 dapat diterima, *Rule of thumb* komposit adalah > 0,7.

$$\rho_c = \frac{(\sum \lambda_i)^2 VarF}{(\sum \lambda_i)^2 VarF + \sum \Theta_{ii}}$$
 (3)

d. *Cronbach's alpha* mengukur ketepatan, akurasi dan konsistensi, uji reliabilitas, menggunakan PLS menggunakan *Cronbach's alpha* ini digunakan untuk menentukan batas bawah nilai keandalan konfigurasi. meskipun nilai 0,6 dapat diterima, *Rule of thumb* dari *cronbach's alpha* adalah 0,7.

$$\alpha = \frac{\sum p \neq p'}{p_{q+\sum p \neq p'}} \frac{cor(X_{pq,X_{p'q}})}{cor(X_{pq,X_{p'q}})}$$
(4)

2. Inner Model (structural model)

Model struktural atau Inner model bahwa hubungan atau kekuatan estimasi antar variabel laten. Model struktural dievaluasi dengan menggunakan R-square untuk konstruk dependen, Q-square untuk predictive relevance dan uji t serta signifikansi dari koefisien parameter jalur structural (Ghozali & Latan, 2015). Jika nilai Q-square kurang dari nol, rumus yang digunakan untuk melakukan perhitunagn Q-square sebagai berikut:

$$Q2=1-(1-R12)(1-R22)....(1-Rp2)$$
 (5)

Dimana R12,R22,..., Rp2 adalah R-square variabel endogen.

Tingkat uji hipotesis ditunjukkan dengan nilai koefisen jalur, Q2 berhubungan dengan koefisien determinasi analisis jalur. Kemudian jika F-*square* adalah 0,35 disebut tinggi, 0,15 sedang dan 0,02 rendah.

2.2.7 Pengujian Gabungan

Dalam memvalidasi keseluruhanmodel, diperlukan nilai *Goodes of Fit* (GoF), GoF merupakan cara tunggal yang digunakan dalam memvalidasi gabungan antara model pengukuran dan model struktural. Terdapat tiga kategori nilai GoF adalah 0,1 (kecil), 0,25 (moderat), 0,36 (besar) sesuai dengan Persamaan 1,

$$GoF = \sqrt{\overline{R^2 \times AVE}} \tag{6}$$

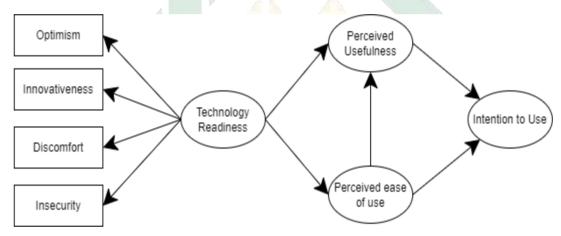
Setelah evaluasi model pengukuran dan struktural sudah terpenuhi maka dilanjutkan dengan tahap akhir yaitu sekor T Tabel dibandingkan dengan T Statistik untuk menguji hipotesis menggunakan *bootstrapping*.

2.2.8 Technology readiness and Acceptence Model (TRAM)

Metode TRAM merupakan gabungan antara model Technology Readiness

(TR) dan *Technology Acceptence Model* (TAM) yang pertama kali dikemukakan oleh (Lin et al., 2007) menjadi metode baru. TR untuk keyakinan pengguna teknlogi dan TAM digunakan untuk mengukur kemanfaatan dan kemudahan teknologi.

TR merupakan model yang mengacu pada kecenderungan sEaseorang terhadap teknologi baru(Chen & Lin, 2018). Pada tingkat pengukuran TR dikembangkan untuk mengukur tingkat kesiapan masyarakat tentang teknologi (Andayani & Ono, 2022). TAM adalah salah satu model penerimaan sistem informasi yang banyak digunakan dan model yang banyak membantu dalam menjelaskan perilaku pengguna dalam menggunakan sistem informasi (Yulianingsih, 2016). TRAM merupakan model integrasi yang menjelaskan keinginan atau niat pengguna dalam menggunakan sistem informasi(Hadisuwarno & Bisma, 2020).



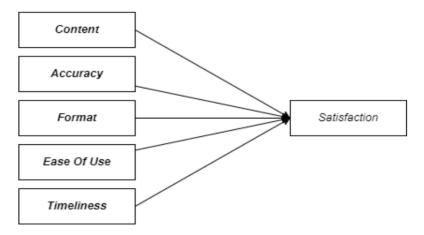
Gambar 2. 3 Model TRAM (Lin et al., 2007)

- 1. *Optimism* (Optimisme) adalah kepercayaan pengguna terhadap teknologi akan memberikan kontrol, peningkatan kinerja dan efesiensi dalam kehidupan.
- 2. *Innovativeness* (Inovatif) adalah kecenderungan sEaseorang untuk melakukan eksplorasi terhadap teknologi baru. Pemikiran inovatif dapat meningkatkan kapabilitas penggunaan teknologi.
- 3. *Discomfort* (Ketidaknyamaan) adalah kurangnya penguasaan pengguna terhadap teknologi baru sehingga merasa terbebani dalam penggunaan teknologi tersebut.
- 4. Insecurity (Rasa tidak aman) adalah kurangnya kepercayaan sEaseorang

- terhadap integritas teknologi seperti keamanan data sehingga menimbulkan keraguan dalam menggunakan teknologi.
- Perceived Usefulness (Manfaat) adalah tingkatan dimana pengguna percaya bahwa menggunakan teknologi tersebut dapat meningkatkan kinerja.
- 6. Perceived Ease of Use (Kemudahan) adalah tingkatan dimana menggunakan teknologi tersebut tidak perlu bersusah payah.
- 7. Intention to Use (Niat) adalah kecenderungan perilaku untuk menggunakan suatu teknologi.

2.2.9 End User Computing Satisfaction (EUCS)

EUCS adalah metode yang digunakan untuk penilaian sistem inforamsi atau aplikasi yang terkait dengan kemahiran pengguna. Kemahiran pengguna aplikasi dihitung untuk mendapatkan informasi yang dijalankan berjalan dengan baik dan sesuai apa yang diharapkan sehingga mendapatkan kepuasan bagi pengguna (Perdana et al., 2021). Kepuasan pengguna merupakan hal penting bagi pengembang sebuah aplikasi atau sistem informasi. Proses pengembangan sistem dan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sebuah sistem yang diterapkan dan berjalan membutuhkan tingkat kepuasan pengguna sebagai acuan pengembangan sistem. Kualitas aplikasi atau sistem yang bagus dapat meningkatkan kepuasan pengguna (Saputra & Kurniadi, 2019).



Gambar 2. 4 Model EUCS (Sorongan et al., 2019)

Model EUCS memiliki 5 variabel yaitu:

- Content (Isi) adalah untuk mengukur kepuasan pengguna dari isi suatu aplikasi atau sistem. Isi dari suatu aplikasi biasanya berupa informasi atau fungsi yang dapat diakses oleh pengguna yang ditampilkan oleh sistem
- 2. Accuracy (Akurasi) adalah untuk mengukur keakuratan data yang ditampikan pada sistem.
- 3. *Format* (Format) adalah untuk mengukur kepuasan dari tampilan antarmuka sistem. Tampilan sistem yang menarik dan tata letak yang mudah dijangkau pandangan pengguna.
- 4. *Ease Of Use* (Mudah digunakan) adalah untuk mengukur dari kemudahan dalam penggunaan dan dapat digunakan secara efektif.
- 5. *Timeliness* (Ketepatan Waktu) adalah untuk mengukur kepuasan pengguna dari ketepatan dan kecepatan sebuah aplikasi dalam menampilkan informasi yang dibutuhkan pengguna.

2.2.10 Integrasi Keilmuan

Integrasi keilmuan pada penelitian ini didasarkan pada aspek agama. Karena aspek agama adalah landasan hidup bagi umat manusia. Dengan aspek agama, hidup manusia diharapkan menjadi lebih baik kedepannya dalam menggapai dunia dan akhirat. Sehingga hal tersebut harus diterapkan sebagai dasar sebuah perilaku, termasuk perilaku dalam menggunakan suatu teknologi. Dalam mendapatkan validitas integrasi keislaman untuk mengetahui keberhasilan implementasi sebuah teknologi informasi untuk pelayanan publik, maka dibutuhkan narasumber yang ahli dalam mengintegrasikan dan menginterpretasikan al-Quran dan hadist yang relevan dengan tema penelitian.

Dalam penelitian ini telah dilakukan wawancara dengan salah satu dosen UINSA yaitu Ibu Wiwin Luqna Hunaida, M.Pd.I, untuk menjadi narasumber. Berikut ini ayat al- Quran dan hadist yang dinilai oleh beliau relevan dengan penelitian. Hal ini telah tercantum dalam Al-Quran pada surat Al Baqarah: 267:

تَيَمَّمُوا وَلَا أَ الْأَرْضِ مِّنَ لَكُمْ اَخْرَجْنَا وَمِمَّا كَسَبْتُمْ مَا طَيِّبْتِ مِنْ اَنْفِقُوا الْمَثُوَّا الَّذِيْنَ يَايَّهُا حَمِيْدٌ غَنِيٍّ اللهَ اَنَّ وَاعْلَمُوَّا أَ فِيْهِ تُغْمِضُوْا اَنْ اِلَّا بِالْجِذِيْهِ وَلَسْتُمْ تُنْفِقُوْنَ مِنْهُ الْخَبِيْثَ حَمِيْدٌ غَنِيٍّ اللهَ اَنَّ وَاعْلَمُوَّا أَ فِيْهِ تُغْمِضُوْا اَنْ اِلَّا بِالْجِذِيْهِ وَلَسْتُمْ تُنْفِقُوْنَ مِنْهُ الْخَبِيْثَ

Artinya: "Wahai orang-orang yang beriman! Infakkanlah sebagian dari hasil usahamu yang baik-baik dan sebagian dari apa yang Kami keluarkan dari bumi untukmu. Janganlah kamu memilih yang buruk untuk kamu keluarkan, padahal kamu sendiri tidak mau mengambilnya melainkan dengan memicingkan mata (enggan) terhadapnya. Dan ketahuilah bahwa Allah Mahakaya, Maha Terpuji".

Berdasarkan penjelasan di atas islam merupakan agama yang sangat memperhatikan kualitas produk yang baik, dan memberikan pelayanan yang baik bagi pengguna. Memberikan kemudahan dalam menggunakan suatu produk dan memberikan informasi yang baik bagi pengguna. Dalam sebuah hadist oleh Imam Al-Bukhari dan Muslim beliau berkata, Rasulullah bersabda

تُنَفِّرُو بَشِّرُوْوَلَا ,تُعَسِّر لَا وَ يَسِّرْ اَللَّهُمَّ

Artinya: "Permudahlah, jangan dipersulit, berilah kabar gembira, jangan ditakut-takuti." (HR Al Bukhari dan Muslim)

Makna yang dapat diambil dari hadist diatas yaitu permohonan kepada Allah SWT untuk memepermudah segala urusan dalam menghadapi kesulitan yang dialami dan memberikan jawaban untuk mencari jalan keluar dalam kesulitan.

19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

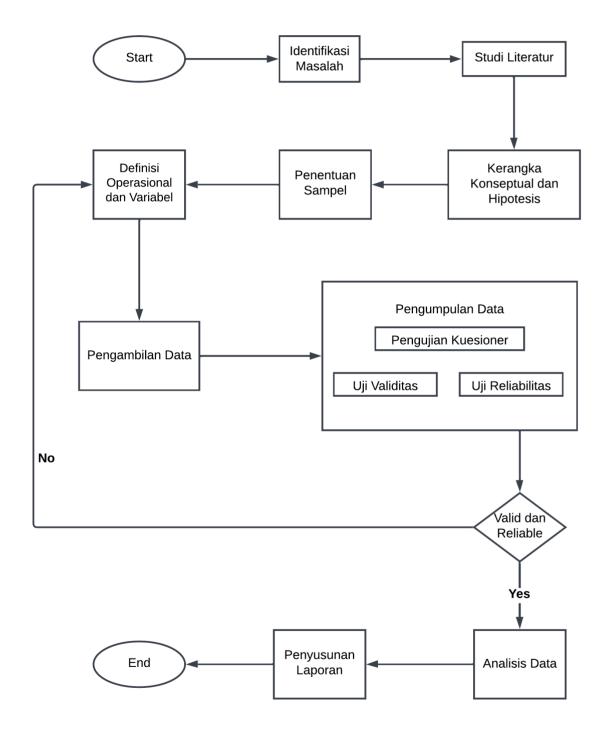
Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai metode penelitian, penelitian kuantitatif merupakan proses pengumpulan data menggunakan serangkaian instrument membutuhkan metode untuk merancang sebuah proses dan kemudian menggunakan design untuk menyusun analisis apa yang sedang dilakukan. Penelitian ini menggunakan kuesioner *online* dan diimplementasikan melalui media *Google Form*.

Alasan peneliti menggunakan kuesioner *online* bertujuan mempermudah peneliti saat melakukan riset untuk memperoleh suatu data dari obyek yang diteliti yaitu warga Kabupaten Blitar yang pernah mengakses aplikasi BDG. Adapun alasan lainnya yaitu karena kuesioner *online* mempermudah peneliti dalam mengelompokkan data dan merekam dengan mudah. Pelaksanaan penyebaran kuesioner dengan memakai alat ukur detail contohnya skala l*ikert* untuk mengukur setuju atau tidak setuju responden terhadap analisis penerimaan aplikasi dapat terpenuhi dengan hasil yang akurat.

Keandalan dan validitas peralatan harus diuji untuk memastikan hasil data yang akurat. Jika nilai validitas dan relabilitas keduanya tinggi, maka data tersebut valid. Setelah pengujian memakai reliabilitas serta validitas maka selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menganalisa data yang didapat. Tahap ini bertujuan agar menunjukan hasil jawaban dari rumusan masalah terdapat di dalam penelitian ini. Tahap pengolahan data bertujuan mendapatkan data dengan cara tertentu, pada tahap ini kuesioner diolah menggunakan *software* SmartPLS.

3.1.1 Alur Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan beberapa tahap, yang dipaparkan dalam diagram alur penelitian sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Alur Penelitian

3.1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini dilakukan pada aplikasi Blitar Dalam Genggaman (BDG). Aplikasi BDG dengan konsep *single application*. Maksud dari identifikasi masalah ini adalah untuk memperjelas batasan permasalahan agar bahasan dan cakupan dari penelitian ini tidak berada di luar ruang lingkup tujuan penelitian. Pada tahap peneliti menganalisis studi kasus, mengumpulkan semua informasi yang berkaitan dengan objek penelitian serta studi literatur.

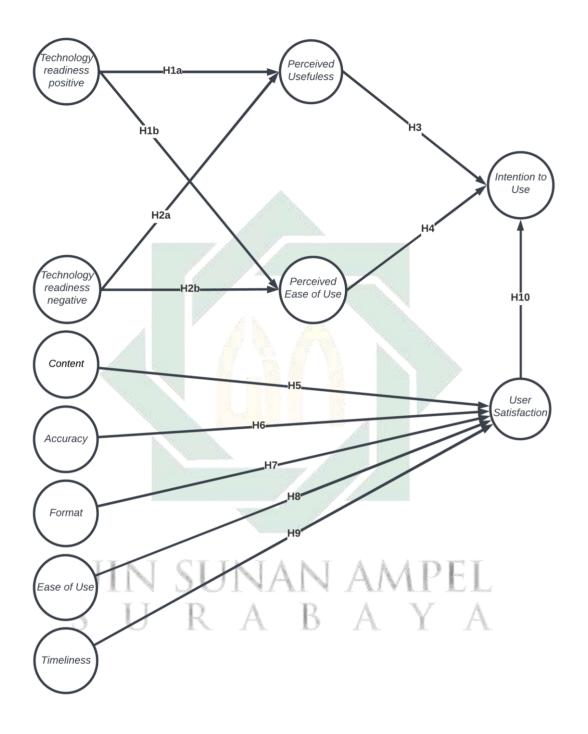
3.1.3 Studi Literatur

Pada tahap ini dilakukan studi literatur dengan membaca penelitian terkait serta jurnal yang terkait. Peneliti melakukan studi literatur untuk mencari referensi dalam menyusun penelitian ini, sebagai berikut:

- 1. Memahami penelitian yang telah dilakukan dulu yang sejalan dengan penelitian yang akan dilaksanakan sekarang.
- 2. Mempelajari model TRAM dan EUCS.

3.1.4 Kerangka Konseptual dan Hipotesis

Tahap pembuatan model ini yaitu menentukan dari data yang telah dikumpulkan dan telah dievaluasi yang diperkirakan akan mempengaruhi pembuatan model pada penelitian ini. Tahap pada penelitian ini yaitu membuat gambaran sistem yang diteliti kedalam model yang lebih sederhana, mencerminkan interaksi pengguna aplikasi yang terlibat dari suatu keadaan. Tahap selanjutnya yaitu pembuatan hipotesa dimana pembuatan awal permasalahan yang akan ditanyakan pada pengguna akhir melalui kuisioner yang terbagi dari beberapa variabel.



Gambar 3. 1 Kerangka Konseptual

Dari gambar 3.1 model konseptual ini merupakan modifikasi dan penggabungan antara model TRAM dan EUCS. Dalam model konseptual ini khususnya pada TRAM, penelitian ini menggunakan model dari (Kim & Chiu, 2019) yang telah dikembangkan, beberapa penelitian mengatakan bahwa hubungan antara faktor TR dan variabel TAM tidak jelas, oleh karena itu para ahli menyarankan bahwa TR harus dibagi menjadi faktor TR positif dan negatif untuk

menyederhanakan efek TR pada persepsi kegunaan dan kemudahan. TR positif memiliki faktor (*innovativeness* dan *optimism*) dan TR negatif memiliki faktor (*discomford* dan *insecurity*) untuk menentukan niat pengguna sistem (Jin, 2013). Untuk model EUCS peneliti menggunakan semua variabel yang terdapat pada model. Penelitian ini akan dirancang dengan beberapa hipotesis sesuai dengan model yang telah dibuat.

Berikut adalah hipotesis dalam penelitian ini:

- 1. H1a Technologi Readiness Positive diduga berpengaruh terhadap Precived usefulness
- 2. H1b Technologi Readiness Positive diduga berpengaruh terhadap Precived ease of use
- **3.** H2a *Technologi Readiness Negative* diduga berpengaruh terhadap *Precived usefulness*
- **4.** H2b *Technologi Readiness Negative* diduga berpengaruh terhadap *Precived* ease of use
- **5.** H3 *Precived usefulness* diduga berpengaruh terhadap *Intention of use*
- **6.** H4 Precived ease of use diduga berpengaruh terhadap Intention of use
- 7. H5 Content diduga berpengaruh terhadap User satisfaction
- 8. H6 Accuracy diduga berpengaruh terhadap User satisfaction
- **9.** H7 Format diduga berpengaruh terhadap User satisfaction
- 10. H8 Ease of Use diduga berpengaruh terhadap User satisfaction
- **11.** H9 *Timeliness* diduga berpengaruh terhadap *User satisfaction*
- **12.** H10 User *satisfaction* diduga berpengaruh terhadap *Intention to use*

3.1.5 Penentuan Sampel

Populasi dari penelitian ini adalah pengguna aplikasi BDG dan masyarakat umum Kabupaten Blitar. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*, teknik ini menentukan spesifik keberadaan subjek untuk dijadikan sampel yaitu siapa saja yang berada di wilayah tersebut maka subjek tersebut dijadikan sampel yang memiliki batas sudah

ditetapkan, sampel dikumpulkan hanya bila memenuhi kriteria; yaitu Warga Kabupaten Blitar yang telah mengakses aplikasi BDG

Total sampel pada penelitian kali ini didapatkan melalui rumus *Slovin*. Peneliti menggunakan identifikasi sampel dengan memilih *standar error* 10%. Total populasi diambil dari banyaknya masyarakat yang pernah mengunduh aplikasi yaitu berjumlah rata-rata 1000 pengguna pada bulan Agustus 2022 yang dapatkan dari *Google Playstore*.

$$n = \frac{1000}{1 + 1000x0,1^2}$$

$$= \frac{1000}{1 + 1000x0.01}$$

$$= \frac{1000}{10,1}$$

$$= 99,9 = 100 \text{ total sampel pembulatan}$$

Dari perhitungan dengan rumus ini ditemukan total sampel yaitu 100 sampel

3.1.6 Definisi Operasional dan Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel eksogen (variabel bebas) yang memberi pengaruh pada variabel terikat yang disimbolkan dengan (X). Variabel laten eksogen pertama yaitu Technology Readiness, yang dibagi menjadi Positive Technology Readiness (X1) dan dibagi menjadi 2 yaitu Optimism (X1a) dan Innovativeness (X1b), variabel laten eksogen kedua adalah Negative Technology Readiness (X2) dibagi menjadi 2 juga yaitu Insecurity (X2a) dan Discomfort (X2b). Perceived Usefulness (X3), Perceived Ease of Use (X4), dan variabel dari EUCS yaitu *Content* (X5), *Accuracy* (X6), *Format* (X7), *Ease of Use* (X8), *Timeliness* (X9). variabel endogen (variabel terikat) yang dipengaruhi atau mendapat dampak pengaruh dari variabel bebas yang disimbolkan dengan (Y). Variabel dari *acceptance model* yaitu *Intention to Use* (Y1) dan dari EUCS yaitu *User Satisfaction* (Y2).

Penjelasan dari masing-masing variabel dalam kuesioner penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Technology Readiness Positive (X1)

Tabel 3. 1 Tabel Indikator Technology Readiness Positive

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Optimism (X1a) (Andayani &	Kontribusi dalam kualitas pekerjaan	TRP1	Saya merasa menggunakan aplikasi BDG berkontribusi dalam kebutuhan pelayanan publik
Ono, 2022)	Mobilitas	TRP2	Saya merasa menggunakan aplikasi BDG mudah dalam mengakses dimana saja
	Produktifitas	TRP3	Saya merasa menggunakan aplikasi DG membuat lebih produktif
Innovativenes s (X1b)	Penguasaan terhadap	TRP4	Saya cepat menguasai aplikasi BDG
(Andayani & Ono, 2022)	penggunaan teknologi		
S	Mengikuti perkembangan teknologi	TRP5 A	Saya mampu mengikuti perkembangan aplikasi BDG
	Kemandirian penggunaan teknologi	TRP6	Saya mampu memahami penggunaan aplikasi yang digunakan secara mandari

2. Technology Readiness Negative (X2)

Tabel 3. 2 Tabel Indikator Technology Readiness Negative

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Insecurity	Presepsi tidak aman	TRN1	Saya merasa merasa tidak aman untuk memberikan informasi

(X2a)	penggunaan		secara online
(Andayani &	teknologi		
Ono, 2022)	Keyakinan penggunaan teknologi	TRN2	Saya merasa tidak yakin jika melakukan pekerjaan dengan sistem secara <i>online</i>
	Presepsi bahaya penggunaan teknologi	TRN3	Saya merasa penggunaan aplikasi BDG secara meyeluruh cenderung membahayakan privasi data pengguna
Discomfort	Keraguan saat	TRN4	Saya merasa bingung Ketika
(X2b)	menghadapi		aplikasi BDG mengalami kendala
(Andayani &	masalah pada		
Ono, 2022)	teknologi	Age of 100	
	Keraguan atas	TRN5	Saya merasa bantuan teknis atau
	dukungan teknis		sosialisasi yang diberikan tidak
	penggunaan		banyak membantu dan sulit
	teknologi		dimengerti
U	Kepercayaan	TRN6	Saya merasa tidak percaya diri
S	penggunaan teknologi	Α	dalam penggunaan aplikasi BDG

3. Perceived Usefulness (X3)

Tabel 3. 3 Tabel Indikator *Perceived Usefulness*

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Perceived Usefulness (Andayani &	Berguna	PU1	Menggunakan aplikasi BDG dapat membantu saya untuk melakukan layanan publik
Ono, 2022)	Efektivitas	PU2	Aplikasi membantu dalam melakukan layanan lebih efektif

Manfaat	PU3	Secara keseluruhanaplikasi ini berguna dan bermanfaat bagi saya
Kecepatan pekerjaan	PU4	Pengguaan aplikasi dapat mempercepat proses administrasi layanan

4. Perceived Ease of Use (X4)

Tabel 3. 4 Tabel Indikator Perceived Ease of Use

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Perceived	Mudah	PEU1	Aplikasi BDG mudah untuk
Ease of Use (Andayani &	dipelajari		dipelajari
Ono, 2022)	Fleksibilitas	PEU2	Aplikasi BDG dapat saya akses
		THE STATE OF	kapanpun dan dimanapun
	Memudahkan	PEU3	Aplikasi BDG memberikan
	pekerjaan		kemudahan dalam pekerjaan
	Mudah	PEU4	Menggunakan aplikasi akan
U	digunakan	NA	mempermudah saya dalam
S	UR	Α	menggunakan layanan publik

5. *Content* (X5)

Tabel 3. 5 Tabel Indikator Content

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Content (Novita &	Mudah dipahami	CT1	Isi dari informasi di aplikasi BDG mudah dipahami
Helena, 2021)	Sesuai kebutuhan	CT2	Isi dari informasi di aplikasi BDG sesuai kebutuhan
	Informasi jelas	СТЗ	Isi dari informasi di aplikasi BDG

	sudah jelas

6. Accuracy (X6)

Tabel 3. 6 Tabel Indikator Accuracy

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Accuracy (Novita & Helena, 2021)	Akurat	AC1	Aplikasi BDG sudah menampilkan informasi yang benar dan akurat
	KEasesuian informasi	AC2	Setiap fitur di aplikasi BDG yang saya klik selalu menampilkan halaman yang sesuai
	Jarang terjadi error	AC3	Aplikasi BDG jarang terjadi eror

7. *Format* (X7)

Tabel 3. 7 Tabel Indikator Format

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Format (Novita & Helena, 2021)	Memiliki warna yang menarik	FM1	Desain tampilan Aplikasi BDG memiliki pengaturan warna yang menarik
	Desain interface yang memudahkan	FM2	Desain tampilan Aplikasi BDG memiliki layout yang memudahkan pengguna

8. *Ease of Use* (X8)

Tabel 3. 8 Tabel Indikator Ease of Use

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Ease of use	Mudah	EU1	Aplikasi BDG sangat mudah

(Novita &	digunakan		digunakan
Helena, 2021)	Mudah diakses	EU2	Aplikasi BDG sangat mudah diakses dari mana saja dan kapan
			saja

9. Timeliness (X9)

Tabel 3. 9 Tabel Indikator *Timeliness*

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan					
Timeliness (Novita & Helena, 2021)	Respons time dalam menampilkan beranda cukup cepat	TL1	Aplikasi BDG hanya membutuhkan waktu singkat untuk menampilkan tiap halaman menu yang saya pilih					
	Menampilkan informasi secara up to date	TL2	Aplikasi BDG selalu menampilkan informasi terkini					
C	10. Intention to Use(Y1) Tabel 3. 10 Tabel Indikator Intentiom to Use							

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan
Intention to Use	Minat menggunakan	IU1	Saya berminat untuk terus menggunakan aplikasi BDG
(Andayani & Ono, 2022)	Ketertarikan atas pengembangan sistem	IU2	Saya tertarik terhadap pembaruan aplikasi utnuk mendukung kebutuhan dalam menggunakan layanan

11. User Satisfaction (Y2)

Tabel 3. 11 Tabel Indikator User Satisfaction

Variabel	Indikator	Kode	Pertanyaan			
User Satisfaction	Kepuasan	US1	Saya puas dengan performa layanan yang diberikan oleh			
(Andayani &			Aplikasi BDG			
Ono, 2022)		US2	Saya puas dengan tampilan yang informatif pada aplikasi BDG			

3.1.7 Pengambilan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi BDG dan masyarakat umum di Kabupaten Blitar. Responden dalam penelitian ini mulai dari kalangan pelajar SMA hingga mahasiswa dan orang dewasa. Kuesioner ini mengambil sampel sebagai responden ujicoba dengan total sampel 30 responden untuk uji valid reliabel instrument.

3.1.8 Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan pengujian kepada pertanyaan dengan uji valid dan uji reliabel. Dapat dikatakan valid jika melibihi 0,7 dan reliabilitas melebihi 0,6. Setelah semua pertanyaan dalam kuesioner valid, maka kuesioner akan disebarkan hingga target sampel tercapai.

Sebelum dilakukan penyebaran kuesioner diperlukan untuk melakukan pengujian instrument. Tujuan pengujian instrument ini untuk membuktikan validitas dan reliabilitas dari pertanyaan yang telah dibuat peneliti. Berikut penjelasan bagaimana melakukan uji instrument :

1. Pengukuran outer model

a. Uji Validitas

Instrument yang bisa mewakili dengan benar apa yang akan diukur adalah instrumen yang dikatakan valid. Nilai validitas konvergen dan validitas diskriminan dapat ditemukan pada *output outer loading* dan *output* AVE proses PLS.

b. Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan tujuan membuktikan akurasi, konsistensi, dan ketepatan instrumen dalam mengukur konstruk. Untuk mengukur reliabilitas, terdapat dua cara pengukuran, yaitu menggunakan *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*.

2. Revisi dan Penyebaran Kuesioner Ulang

Dari pertanyaan yang telah peneliti buat apabila tidak valid maka akan direvisi lagi agar menjadi valid.

3.1.9 Analisis Data

Analisis data yaitu menentukan besar kecilnya pengaruh secara kuantitatif dari beberapa kejadian ke yang lainnya, dan juga mengamati kejadian yang lainnya. Kejadian ini bisa sebagai perubahan nilai suatu variabel. Dimulainya proses ini dengan menganalisis semua data yang didapat dengan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan adalah PLS-SEM. tahap dari analisis data meliputi pengukuran (outer model), model struktural (inner model), kecocokan uji hipotesis menggunakan Bootstraping pada aplikasi SmartPLS. Uji outer meliputi pengujian validitas dan reliabilitias. Nilai validitas konvergen dan validitas diskriminan dapat ditemukan pada output outer loading dan output AVE proses PLS. Pengujian inner model dihasilkan berdasarkan nilai yang diperoleh dari R-Square (R2), Q-Square (Q2), dan F-square (f2) dan Goodness of Fit (GoF) dengan rumus nomor (5). Tahap terakhir membandingkan dengan T-tabel dan T statistik untuk menguji hipotesis menggunakan metode bootstrapping.

3.1.10 Penyusunan Laporan

Tahap terakhir pada penelitian ini yaitu penyusunan laporan. Tahapini memiliki susunan mulai dari proses awal identifikasi permasalahan sampai menghasilkan penelitian dan kesimpulan serta saran terhadap penelitian berikutnya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini yaitu aplikasi sistem informasi dan pelayanan online pemerintah Kabupaten Blitar, yaitu Aplikasi Blitar Dalam Genggaman (BDG). Aplikasi ini sebagai wadah bagi masyarakat ketika ingin mencari suatu informasi dan memakai layanan publik secara online. Hal ini tentunya mempermudah masyarakat dalam menikmati layanan jika dibandingkan dengan cara konvensional. Masyarakat dapat menghemat waktu dan biaya serta tenaganya.

Aplikasi BDG hanya diperuntukkan kepada warga Kabupaten Blitar. Dalam aplikasi ini pengguna yang ingin mengakses sistem informasi tidak perlu melakukan aktivasi akun, sedangkan pengguna yang mengakses fitur pelayanan publik harus melakukan aktivasi akun pada aplikasi. Dalam aktivasi akun digunakan nomor NIK sebagai ID pengguna, apakah pengguna merupakan warga Kabupaten Blitar atau tidak. Jika calon pengguna merupakan warga Kabupaten Blitar, pendaftaran akun berhasil dan pengguna akan dapat mengakses fitur pelayanan publik pada aplikasi.



Gambar 4. 1 Tampilan Aplikasi BDG

Aplikasi BDG menyediakan berbagai macam fitur, yaitu fitur utama dari aplikasi ini yaitu "Kependudukan" yang berfungsi sebagai media untuk pengurusan kependudukan. Sedangkan fitur lainnya yaitu Jadwal Sholat, Informasi Cuaca, *e*-

Government, Tanggap Corona, Pendidikan, Layanan Pajak, Layanan Perizinan, Layanan Ekonomi, E-Lapor, Data Center, Smart Maps, Berita, Informasi, Pariwisata, Sistem Informasi Kebencanaan, Potensi dan Investasi. Dengan banyaknya fitur tersebut, aplikasi ini dirasa cukup lengkap untuk dijadikan sebagai portal sistem informasi dan layanan publik warga Kabupaten Blitar yang berbasis android. Hal ini sesuai dengan tujuan dari dibentuknya aplikasi ini sebagai portal semua aplikasi pelayanan publik milik pemerintah Kabupaten Blitar dengan berbasis android.

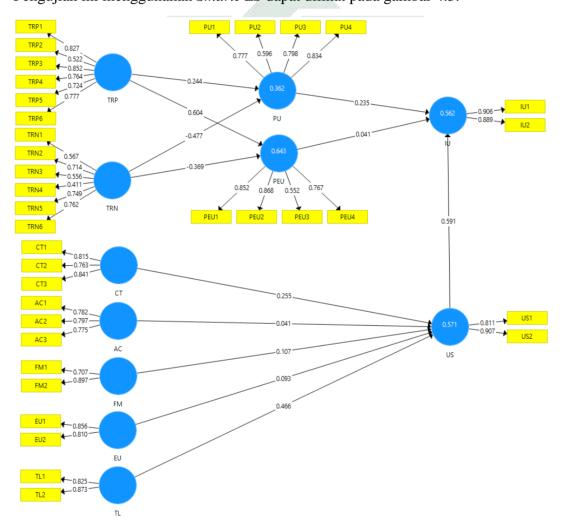
4.2 Pengujian Kuesioner

Pengujian kuesioner dilakukan setelah terkumpulnya data dari responden. Penyebaran data dilakukan secara online kepada masyarakat pengguna Aplikasi BDG melalui sosial media.



Gambar 4. 2 Tampilan Google Form

Penelitian ini menggunakan 12 variabel dengan total 34 indikator dengan masing-masing indikatornya diwakilkan satu sampai dua butir pertanyaan. Data kuesioner ini akan diuji agar didapatkan nilai yang valid dan reliabel. Sebelum kuesioner disebarkan secara luas, diperlukan uji coba kuesioner yang dilakukan terhadap 30 responden. Jika uji coba berhasil, maka kuesioner tersebut disebarluaskan kepada seluruh penduduk Kabupaten Blitar. Namun jika terdapat kendala dalam pengujian kuesioner tersebut, maka kuesioner akan dievaluasi. Pengujian ini menggunakan *SmartPLS* dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Hasil Uji Validitas dan Realiabilitas Pada SmartPLS

4.2.1 Uji Validitas

Tahap pengujian validitasl pada PLS SEM menggunakan 2 ukuran yaitu convergent validity dan discriminant validity.

4.2.1.1 *Convergen Validity*

Pengujian *convergent validity* sebagai tolak ukur untuk melihat kevalidan nilai menggunakan nilai loading faktor dan AVE. Nilai loading faktor dapat dikatakan diterima jika lebih dari 0,7 indeks konstruksi valid. Nilai AVE lebih dari 0,5 indeks tersebut dapat dinyatakan bersifat reflektif dan memenuhi syarat validitas konfergen. Hasil pengujian convergen validit dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 1 Hasil Uji Convergen Validity

Variable	Indikator	Outer Loading	Keterangan
	TRP1	0.827	Valid
T 1 1	TRP2	0.522	Tidak Valid
Technology Readiness	TRP3	0.852	Valid
Reaainess Positive	TRP4	0.764	Valid
Positive	TRP5	0.724	Valid
	TRP6	0.777	Valid
	TRN1	0.566	Tidak Valid
T 1 1	TRN2	0.714	Valid
Technology Readiness	TRN3	0.556	Tidak Valid
Reaainess Negative	TRN4	0.411	Tidak Valid
Negative	TRN5	0.749	Valid
	TRN6	0.762	Valid
	PU1	0.777	Valid
Perceived	PU2	0.596	Tidak Valid
Usefulness	PU3	0.797	Valid
	PU4	0.827 Vi 0.522 Tidak 0.852 Vi 0.764 Vi 0.777 Vi 0.566 Tidak 0.714 Vi 0.556 Tidak 0.714 Vi 0.556 Tidak 0.749 Vi 0.762 Vi 0.777 Vi 0.596 Tidak 0.797 Vi 0.834 Vi 0.852 Vi 0.868 Vi 0.767 Vi 0.815 Vi 0.763 Vi 0.763 Vi 0.797 Vi 0.897 Vi 0.81 Vi	Valid
THE THE THE	PEU1	0.852	Valid
Perceived Ease	PEU2	0.868	Valid
of Use	PEU3	0.552	Tidak Valid
C	PEU4	0.767	Valid
	CT1	0.815	Valid
Content	CT2	0.763	Valid
	CT3	0.841	Valid
	AC1	0.782	Valid
Accuracy	AC2	0.797	Valid
	AC3	0.775	Valid
Format	FM1	0.707	Valid
rormai	FM2	0.897	Valid
Eggs of ugs	EU1	0.856	Valid
Ease of use	EU2	0.81	Valid
Timeliness	TL1	0.825	Valid
1 imeilness	TL2	0.873	Valid
Intention to Use	IU1	0.902	Valid
intention to Use	IU2	0.892	Valid
Han Cati-f	US1	0.813	Valid
User Satisfaction	US2	0.007	

Tabel 4.1 membuktikan bahwa 6 indikator bersifat tidak valid kereba nilai outer loading yang dihasilkan <0,7, indikator yang tidak valid yaitu OP2, INS1, INS3, DSC1, PU2, PEU3. Indikator yang lain menunjukkan > 0,7 dapat diartikan bahwa seluruh indikator pada masing-masing variable terbukti valid. Tahap selanjutnya melakukan pengujian ulang dengan menghapus item yang tidak valid. Dalam penelitian ini mengeliminasi enam indikator yang tidak valid sehingga hanya menggunakan 30 item pertanyaan. Model diujikan kembali sehingga mandapatkan hasil nilai loading factor pada table 4.2 berikut.

Tabel 4. 2 Nilai Outer Loading

	9 6 9 6		
Variable	Indikator	Outer Loading	Keterangan
Technology	TRP1	0.853	Valid
Readiness	TRP3	0.862	Valid
Positive	TRP4	0.777	Valid
/	TRP5	0.744	Valid
	TRP6	0.757	Valid
Technology	TRN2	0.885	Valid
Readiness	TRN5	0.744	Valid
Negative	TRN6	0.948	Valid
Perceived	PU1	0.746	Valid
Usefulness	PU3	0.848	Valid
	PU4	0.845	Valid
Perceived Ease of	PEU1	0.896	Valid
Use	PEU2	0.872	Valid
	PEU4	0.735	Valid
Content	CT1	0.777	/ Valid
OII	CT2	0.744	Valid
C T	CT3	0.757	Valid
Accuracy	AC1	0.771	Valid
	AC2	0.804	Valid
	AC3	0.867	Valid
Format	FM1	0.903	Valid
	FM2	0.951	Valid
Ease of use	EU1	0.832	Valid
	EU2	0.921	Valid
Timeliness	TL1	0.815	Valid
	TL2	0.931	Valid
Intention to Use	IU1	0.893	Valid
	IU2	0.902	Valid
User Satisfaction	US1	0.926	Valid
	US2	0.945	Valid

Table 4.2 menunjukkan bahwa sesudah pengujian ulang pada setiap indikator sudah memenuhi kriteria yaitu >0,7 maka seluruh indikator sudah valid

dan dapat diterima.

Tabel 4. 3 Hasil Uji AVE

Variabel	AVE	Keterangan
Technology Readiness Positive	0.640	Valid
Technology Readiness Negative	0.745	Valid
Perceived Usefulness	0.663	Valid
Perceived Ease of Use	0.701	Valid
Content	0.650	Valid
Accuracy	0.664	Valid
Format	0.860	Valid
Ease of use	0.770	Valid
Timeliness	0.765	Valid
Intention to Use	0.805	Valid
User Satisfaction	0.875	Valid

Tabel 4.3 nilai AVE telah memenuhi kriteria yaitu, >50 maka dinyatakan seluruh variabel telah valid dan dapat diterima.

4.2.1.2 Discriminant Validity

Pada tahap uji *discriminant validity* dapat dilihat dari nilai *fornell larcker criterion* dan *cross loading*. Jika pada suatu variable laten nilai korelasinya lebih besar dibandingkan variable laten yang lain, maka nilai indicator tersebut dikatakan baik.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Fornel Larcker Criterion

	AC	CT	EU	FM	IU	PEU	PU	TL	TRN	TRP	US
AC	0.756	111	7		J. 74.Z	YT.	4 1	LL V I	A A	at Mond	
CT	0.657	0.74	J	R	Α	В	F		Y	Α	
EU	0.42	0.386	0.808								
FM	0.655	0.577	0.304	0.896							
IU	0.641	0.574	0.38	0.623	0.893						
PEU	0.541	0.557	0.353	0.42	0.41	0.81					
PU	0.437	0.457	0.293	0.361	0.32	0.536	0.832				
TL	0.629	0.515	0.252	0.54	0.644	0.324	0.324	0.89			
TRN	-0.406	-0.348	-0.264	-0.383	-0.469	-0.208	-0.225	-0.399	0.913		
TRP	0.678	0.576	0.414	0.5	0.527	0.702	0.492	0.532	-0.252	0.722	
US	0.644	0.561	0.379	0.547	0.633	0.354	0.347	0.587	-0.294	0.519	0.879

Selain *fornell larcker criterion*, cara untuk menguji *discriminant validity* yaitu dengan *cross loading*, nilai pada setiap variable nya harus lebih dari 0,7. Kemudian jika *cross loading* dari suatu indicator variable laten nilai korelasinya kebih besar daripada indicator variable laten lainnya, maka nilai indicator tersebut

dapat dikatakan baik

Tabel 4. 5 Nlai Cross Loading

	AC	CT	EU	FM	IU	PEU	PU	TL	TRN	TRP	US
AC1	0.802	0.535	0.246	0.473	0.42	0.427	0.413	0.522	-0.238	0.601	0.525
AC2	0.712	0.462	0.411	0.454	0.437	0.49	0.344	0.396	-0.271	0.524	0.406
AC3	0.751	0.49	0.32	0.556	0.591	0.331	0.239	0.496	-0.408	0.419	0.517
CT1	0.448	0.741	0.249	0.362	0.322	0.493	0.468	0.319	-0.089	0.477	0.311
CT2	0.504	0.723	0.304	0.493	0.571	0.367	0.207	0.433	-0.481	0.404	0.46
СТЗ	0.492	0.755	0.291	0.403	0.342	0.4	0.382	0.37	-0.141	0.411	0.439
EU1	0.354	0.316	0.797	0.257	0.284	0.308	0.219	0.185	-0.049	0.385	0.298
EU2	0.325	0.307	0.819	0.235	0.329	0.264	0.254	0.221	-0.371	0.287	0.314
FM1	0.59	0.497	0.247	0.912	0.575	0.349	0.306	0.497	-0.374	0.431	0.524
FM2	0.585	0.542	0.303	0.879	0.539	0.41	0.345	0.47	-0.307	0.468	0.451
IU1	0.594	0.561	0.346	0.575	0.897	0.333	0.259	0.605	-0.469	0.502	0.602
IU2	0.55	0.463	0.333	0.537	0.89	0.402	0.314	0.544	-0.367	0.439	0.529
PEU1	0.487	0.422	0.349	0.365	0.35	0.844	0.375	0.302	-0.163	0.71	0.296
PEU2	0.395	0.469	0.231	0.308	0.328	0.771	0.426	0.221	-0.204	0.459	0.279
PEU4	0.421	0.478	0.259	0.344	0.317	0.812	0.526	0.252	-0.144	0.491	0.285
PU1	0.243	0.335	0.232	0.295	0.214	0.396	0.793	0.165	-0.119	0.33	0.248
PU3	0.415	0.389	0.204	0.353	0.309	0.479	0.866	0.292	-0.219	0.451	0.303
PU4	0.405	0.411	0.3	0.253	0.264	0.454	0.837	0.328	-0.207	0.431	0.309
TL1	0.529	0.407	0.162	0.482	0.561	0.236	0.215	0.873	-0.34	0.436	0.483
TL2	0.588	0.505	0.278	0.48	0.584	0.335	0.352	0.906	-0.369	0.507	0.557
TRN2	-0.422	-0.337	-0.21	-0.388	-0.51	-0.165	-0.198	-0.417	0.91	-0.256	0.304
TRN5	-0.391	-0.35	-0.267	-0.357	-0.428	-0.229	-0.228	-0.401	0.936	-0.246	0.261
TRN6	-0.294	-0.258	-0.243	-0.301	-0.345	-0.167	-0.185	-0.265	0.893	-0.186	- 0.243
TRP1	0.438	0.4	0.301	0.344	0.348	0.728	0.408	0.311	-0.137	0.759	0.366
TRP3	0.804	0.514	0.327	0.473	0.416	0.529	0.423	0.486	-0.236	0.707	0.472
TRP4	0.352	0.374	0.342	0.29	0.392	0.357	0.283	0.383	-0.125	0.708	0.327
TRP5	0.412	0.382	0.22	0.361	0.446	0.334	0.295	0.437	-0.223	0.706	0.363
TRP6	0.366	0.391	0.299	0.317	0.332	0.419	0.31	0.337	-0.205	0.731	0.327
US1	0.551	0.483	0.329	0.517	0.513	0.312	0.29	0.473	-0.261	0.408	0.868
US2	0.58	0.502	0.337	0.448	0.597	0.31	0.32	0.556	-0.256	0.501	0.89

Pada tabel 4.5 nilai korelasi setiap variabel lebih besar dibandingkan variabel lainnya, maka dinyatakan valid.

4.2.2 Uji Reliabilitas

Pengujian berikutnya yaitu pengujian reliabilitas. Pengujian ini memeliki beberapa nilai kriteria yang harus terpenuhi agar nilai dapat dikatakan valid. Tahapan ini terdiri dari dua parameter, yaitu *Cronbach's Alpha* dan nilai *Composite Reliability*. Nilai dianggap valid harus lebih besar 0,70.

Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's alpha	Composite reliability	
Technology Readiness Positive	0.865	0.929	
Technology Readiness Negative	0.823	0.833	
Perceived Usefulness	0.758	0.803	
Perceived Ease of Use	0.801	0.931	
Content	0.736 0.762		
Accuracy	0.755	0.803	
Format	0.841	0.909	
Ease of use	0.71	0.772	
Timeliness	0.707	0.81	
Intention to Use	0.758	0.759	
User Satisfaction	0.857	0.87	

Tabel 4.6 hasil uji reliabilitas seluruh variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* lebih dari 0,7. Maka variabel dapat dikatakan reliabel dan dapat diterima.

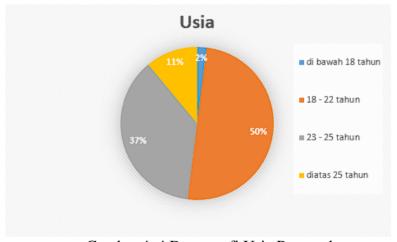
4.3 Deskripsi Data

4.3.1 Diskripsi Karakteristik Responden

Google Form merupakan alat yang digunakan untuk penyebaran kuesioner ini, link kuesioner dapat diakses melalui https://forms.gle/g4LsDB4VpwmreNnM7. Pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini yaitu dengan cara menyebarkan kuesioner melalui google form. Target responden dari kuesioner tersebut yaitu Warga Kabupaten Blitar yang merupakan pengguna dan memiliki aplikasi BDG. Setelah menyebar kuesioner, didapatkan jumlah responden sebanyak 103, namun data yang digunakan sebesar 100 responden.

4.3.1.1 Responden Berdasarkan Usia

Data responden berdasarkan usia dapat dijelaskan sebagai berikut :

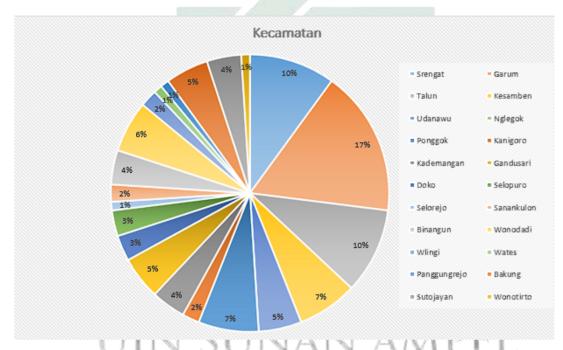


Gambar 4. 4 Demografi Usia Responden

Gambar 4.4 diatas bahwa presentase responden terbanyak yaitu dengan rentang usia 18-22 tahun yang mencapai 50% dari jumlah keseluruhanresponden. Kemudian responden dengan rentang usia 23-25 dengan 37% dari jumlah responden. Selanjutnya responden usia diatas 25 tahun dengan 11% dari jumlah responden dan untuk responden dengan usia dibawah 18 tahun memiliki persentase terendah yakni 2% dari jumlah seluruh responden.

4.3.1.2 Responden Berdasarkan Kecamatan

Data responden berdasarkan Kecamatan dapat dijelaskan sebagai berikut :

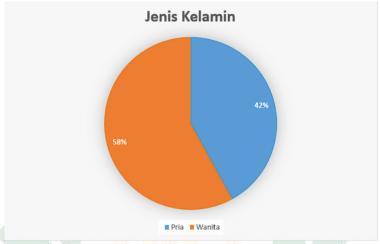


Gambar 4. 5 Demografi Kecamatan Responden

Pada Gambar 4.5, bahwa frekuensi tertinggi terdapat pada kecamatan Garum 17%, Kecamatan Srengat 10%, Talun 10%, Kecamatan Kesamben 7%, Kecamatan Ponggok 7%, Kecamatan Wonodadi 6%, Kecamatan Udanawu 5%, Kecamatan Gandusari 5%, Kecamatan Bakung 5%, Kecamatan Sutojayan 4%, Kecamatan Binangun 4%, Kecamatan Kademangan 4%, Kecamatan Doko 3%, Kecamatan Selopuro 3%, Kecamatan Kanigoro 2%, Kecamatan Sanankulon 2%, Kecamatan Wlingi 2%, Kecamatan Wonotirto 1%, Kecamatan Panggungrejo 1%, Kecamatan Wates 1%, Kecamatan Selorejo 1%.

4.3.1.3 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Data responden berdasarkan jenis kelamin dapat dijelaskan sebagai berikut :

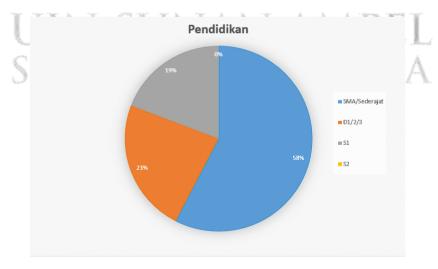


Gambar 4. 6 Demografi Jenis Kelamin Responden

Gambar 4.6 di atas bahwa presentase responden wanita lebih besar dibandingkan dengan pria dengan jumlah prEasentase 58% dan pria 42%.

4.3.1.4 Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir

Data responden berdasarkan Pendidikan Terakhir dapat dijelaskan sebagai berikut :

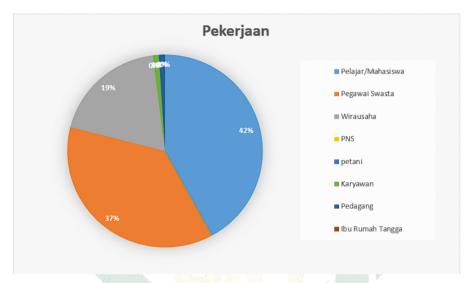


Gambar 4. 7 Demografi Pendidikan Terakhir Responden

Menurut Gambar 4.7, Proporsi tertinggi yaitu responden dengan pendidikan terakhir SMA/Sederajat sebesar 58%. Kemuadian responden diikuti oleh responden D1/2/3 sebesar 23%, selanjutnya responden dengan pendidikan terakhir S1 sebesar 19% dan untuk responden S2 sebesar 0% dari seluruh responden.

4.3.1.5 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Data responden berdasarkan pekerjaan dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 4. 8 Demografi Pekerjaan Responden

Gambar 4.8 diatas berdasarkan pekerjaan responden terbanyak yaitu sebagai pelajar/mahasiswa sebesar 42% dari jumlah keseluruhan responden. Kemudian responden sebagai pegawai swasta 37%, Wirausaha 19%, Pedagang 1%, Karyawan 1%, Ibu rumah tangga 0%, PNS 0%, Petani 0%.

4.3.1.6 Responden Berdasarkan Durasi Penggunaan

Data responden berdasarkan durasi penggunaan dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 4. 9 Demografi Jenis Responden Berdasarkan Durasi Pemakaian

Gambar diatas bahwa presentase responden terbanyak yaitu dengan rentang durasi 5-15 menit yang mencapai 54% dari jumlah keseluruhan responden. Kemudian responden dengan rentang durasi 16-30 menit dengan 25% dari jumlah responden. Selanjutnya responden dengan rentang durasi <5 menit dengan 21% dari jumlah responden.

4.3.2 Deskripsi Variabel Penelitian

Deskripsi variable digunakan untuk menjabarkan jawaban responden dengan menggunakan skala pengukuran dengan menggunakan interval kelas dengan rumus :

$$Interval\ Kelas = rac{Nilai\ Tertinggi-Nilai\ Terendah}{Jumlah\ Kelas}$$

$$=\frac{5-1}{5}$$

$$= 0.8$$

Dimana jika nilai interval:

$$1,00-1,80$$
 = Sangat Rendah

$$>1,80-2,60$$
 = Rendah

$$>2,60-3,40$$
 = Sedang

$$>3,40-4,20$$
 = Tinggi

$$>4,20-5,00$$
 = Sangat Tinggi

4.3.2.1 Technology Readiness Positive

Pada tabel 4.7 Membuktikan bahwa variabel *Technology Readiness Positive* yang diwakilkan 5 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4,07. Hal ini kesiapan pengguna dengan presepsi positif dalam menerima aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 7 Nilai Rata-Rata Variabel Technology Readiness Positive

Itam		Mean				
Item	1	2	3	4	5	Mean
TRP1	0	0	12	57	31	4.15
TRP3	0	1	11	64	24	4.08
TRP4	0	3	12	69	16	3.98
TRP5	0	2	14	56	28	4.02
TRP6	0	2	6	71	21	4.09
	•	Total ı	mean			4.07

4.3.2.2 Technology Readiness Negative

Pada tabel 4.8 Membuktikan bahwa variabel *Technology Readiness Negative* yang diwakilkan 3 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 2,44. Hal ini kesiapan pengguna dengan presepsi negatif dalam menerima aplikasi BDG dalam kategori rendah.

Tabel 4. 8 Nilai Rata-Rata Variabel Technology Readiness Negative

Itom		Jawaban Responden						
Item	1	2	3	4	5	Mean		
TRN2	29	45	15	7	4	2.56		
TRN5	11	60	21	5	2	2.41		
TRN6	15	66	15	2	2	2.35		
	2.44							

4.3.2.3 Perceived Usefulness

Pada tabel 4.9 Membuktikan bahwa variabel *Perceived Usefukness* yang diwakilkan 3 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4,14.Hal ini presepsi pengguna pada mengenai fungsi aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 9 Nilai Rata-Rata Variabel Perceived Usefukness

Itom		Mean				
Item	1	2	3	4	5	Wican
PU1	1	0	1	73	25	4.14
PU3	0	0	5	72	23	4.10
PU4	0	0	2	73	25	4.13
		Total ı	mean 🦳	NA	MP	4.13

4.3.2.4 Perceived Ease of Use

Pada tabel 4.10 Membuktikan bahwa variabel *Perceived Ease of Use* yang diwakilkan 3 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4,19 Hal ini presepsi kemudahan yang pengguna rasakan pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 10 Nilai Rata-Rata Variabel Perceived Ease of Use

Item		Mean							
Item	1	2	3	4	5	Mean			
PEU1	0	3	12	53	32	4.13			
PEU2	0	0	3	66	31	4.25			
PEU4	0	0	4	66	20	4.18			
	Total mean								

4.3.2.5 Content

Pada tabel 4. 11 Membuktikan bahwa variabel *Content* yang diwakilkan 3 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4.05. Hal ini fitur atau isi pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 11 Nilai Rata-Rata Variabel Content

Item		Moon					
	1	2	3	4	5	Mean	
CT1	0	0	13	60	27	3.99	
CT2	0	2	10	50	38	4.04	
CT3	0	1	14	62	24	4.11	
	4.05						

4.3.2.6 *Accuracy*

Pada tabel 4.12 Membuktikan bahwa variabel *Accuracy* yang diwakilkan 3 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4.12. Hal ini ketepatan pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 12 Nilai Rata-Rata Variabel *Accuracy*

Item		Jawaban Responden						
	1	2	3	4	5	Mean		
AC1	0	0	13	60	27	4.17		
AC2	0	2	10	50	38	4.22		
AC3	0	1	14	62	23	3.97		
	Total mean							

4.3.2.7 Format

Pada tabel 4.13 Membuktikan bahwa variabel *Format* yang diwakilkan 2 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 4,02. Hal ini desain *user interface* pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi

Tabel 4. 13 Nilai Rata-Rata Variabel Format

Item		Mean					
	1	2	3	4	5	wiean	
FM1	0	1	14	63	21	3.98	
FM2	0	0	13	64	23	4.04	
		Total 1	mean			4.02	

4.3.2.8 Ease of Use

Pada tabel 4.14 Membuktikan bahwa variabel *Ease of Use* yang diwakilkan 2 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 3,95. Hal ini kemudahan pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 14 Nilai Rata-Rata Variabel Ease of Use

Item		Moon							
	1	2	3	4	5	Mean			
EU1	0	4	13	63	17	3.89			
EU2	0	0 2 11 59 28							
	Total mean								

4.3.2.9 Timeliness

Pada tabel 4.15 Membuktikan bahwa variabel *Timelines* yang diwakilkan 2 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 3,92.Hal ini ketepatan dan kecepatan pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 15 Nilai Rata-Rata Variabel Timelines

Item	4	Moon					
	1	2	3	4	5	Mean	
TL1	0	2	19	63	16	3.88	
TL2	0	2	18	61	19	3.95	
	16	Total	mean	i je		3.92	

4.3.2.10 Intention to Use

Pada tabel 4.16 Membuktikan bahwa variabel *technology Intention to Use* yang diwakilkan 2 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar 3,99. Hal ini pada aplikasi BDG dalam kategori tinggi.

Tabel 4. 16 Nilai Rata-Rata Variabel Intention to Use

Item	- 1	Jawaban Responden						Mean	
	<	Ŷ.	1 7 7		2	3	T) 4	5 7	Mean
IU1	1	0		7		12	47	34	3.98
IU2		0		3		13	58	26	3.99
	Total mean								3.99

4.3.2.11 User Satisfaction

Pada tabel 4.17 Membuktikan bahwa variabel *User Satisfaction* yang diwakilkan 6 butir pertanyaan diketahui memiliki rata rata sebesar

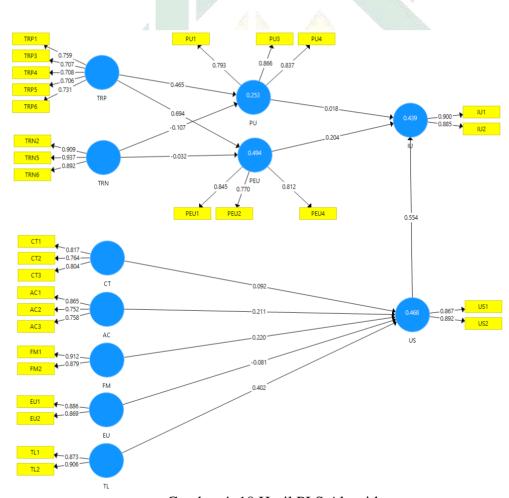
Tabel 4. 17 Nilai Rata-Rata Variabel User Satisfaction

Item		Jawaban Responden						
	1	2	3	4	5	Mean		
US1	0	0	16	64	20	4.04		
US2	0	0	13	62	25	4.12		
		Total:	mean			4.08		

4.4 Analisis SEM-PLS

4.4.1 Evaluasi Model Pengukuran (Outer Model)

Pada analisis outer model dalam penelitian ini dilakukan melalui dua tahapan uji, yaitu tahapan uji validitas dan reliabilitas. Uji validitas dimulai dari uji convergent validity dengan memerhatikan parameter nilai loading factor dan nilai AVE, kemudian discriminant validity dengan melihat nilai fornell larcker criterion dan cross loading. Untuk uji reliabilitasnya melihat parameter cronbach's alpha dan composite reliability. Evaluasi outer model dalam SmartPLS dilakukan melalui prosedur PLS Algorithm. Hasil dari calculate PLS algorithm tersebut ditunjukkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 Hasil PLS Algorithm

4.4.1.1 Convergen Validity

Pengujian *convergent validity* sebagai tolak ukur untuk melihat kevalidan nilai menggunakan nilai loading faktor dan AVE. Nilai loading faktor dapat dikatakan diterima jika lebih dari 0,7 indeks konstruksi valid. Nilai AVE lebih dari

0,5 indeks tersebut dapat dinyatakan bersifat reflektif dan memenuhi syarat validitas konfergen.

1. Loading Factor (Outer Loading)

Pengujian pada tahap ini dengan melihat nilai loading factor dan nilai tersebut memiliki kriteria yaitu > 0.70, maka hal tersebut dapat dikatakan indikator dalam penelitian ini bersifat valid. Berikut hasil loading faktor pada penelitian ini, yaitu pada tabel 4.18.

Tabel 4. 18 Hasil Uji Loading Factor

Variable	Indikator	Outer Loading	Keterangan
Technology	TRP1	0.791	Valid
Readiness Positive	TRP3	0.853	Valid
	TRP4	0.794	Valid
	TRP5	0.654	Tidak Valid
	TRP6	0.778	Valid
Technology	TRN2	0.821	Valid
Readiness Negative	TRN5	0.919	Valid
100	TRN6	0.898	Valid
Perceived	PU1	<u>~ 0.68</u> 7 <u>/</u>	Tidak Valid
Usefulness	PU3	0.866	Valid
	PU4	0.846	Valid
Perceived Ease of	PEU1	0.838	Valid
Use	PEU2	0.746	Valid
	PEU4	0.792	Valid
Content	CT1	0.84	Valid
mar marinaria.	CT2	0.757	Valid
	CT3	0.766	Valid
Accuracy	AC1	0.864	Valid
CI	AC2	0.798	Valid
	AC3	0.719	Valid
Format	FM1	0.839	Valid
	FM2	0.859	Valid
Ease of use	EU1	0.96	Valid
	EU2	0.744	Valid
Timeliness	TL1	0.873	Valid
	TL2	0.906	Valid
Intention to Use	IU1	0.894	Valid
	IU2	0.866	Valid
User Satisfaction	US1	0.86	Valid
	US2	0.888	Valid

Berdasarkan Tabel 4.18 menunjukkan bahwa hasil loading factor dalam penelitian ini terdapat beberapa yang tidak valid dikarenakan nilai loading factor < 0.70. Indikator yang tidak valid, yaitu TRP5 dan PU1. Indikator yang lain dikatakan valid karena memiliki nilai loading factor > 0.70. Dengan adanya item-item yang

tidak valid sehingga dalam penelitian ini dilakukan penghapusan pada item tersebut dikarenakan item dan pernyataan yang tidak valid dapat meningkatkan kegagalan dalam perhitungan statistic (Fervaha & Remington, 2013). Oleh karena itu dilakukanlah pengujian ulang dengan menghapus item-item yang tidak valid. Dalam penelitian ini diperlukan untuk mengeliminasi dua item yang tidak valid sehingga nantinya hanya menggunakan 28 item pernyataan. Kemudian model estimasi ulang tersebut diujikan kembali sehingga mendapatkan hasil nilai loading factor yang telah disajikan pada tabel 4.19.

Tabel 4. 19 Hasil Uji Loading Factor Setelah Estimasi ulang

Variable	Indikator	Outer Loading	Keterangan
Technology	TRP1	0.791	Valid
Readiness Positive	TRP3	0.853	Valid
/	TRP4	0.794	Valid
	TRP6	0.778	Valid
Technology	TRN2	0.821	Valid
Readiness Negative	TRN5	0.919	Valid
	TRN6	0.898	Valid
	PU3	0.866	Valid
	PU4	0.846	Valid
Perceived Ease of	PEU1	0.838	Valid
Use	PEU2	0.746	Valid
	PEU4	0.792	Valid
Content	CT1	0.84	Valid
	CT2	0.757	Valid
TITA	CT3	0.766	Valid
Accuracy	AC1	0.864	Valid
C T	AC2	0.798	Valid
3 (AC3	0.719	Valid
Format	FM1	0.839	Valid
	FM2	0.859	Valid
Ease of use	EU1	0.96	Valid
	EU2	0.744	Valid
Timeliness	TL1	0.873	Valid
	TL2	0.906	Valid
Intention to Use	IU1	0.894	Valid
	IU2	0.866	Valid
User Satisfaction	US1	0.86	Valid
	US2	0.888	Valid

Berdasarkan Tabel 4.19 bahwa setiap indikator sudah memenuhi kriteria yaitu melebihi 0,70, dengan demikian mengindikasi bahwa seluruh indikator sudah valid dan dapat diterima.

2. Average Variance Extracted (AVE)

Nilai AVE memiliki kriteria nilai yaitu > 0.50, jika nilai loading factor pada sebuah item memenuhi kriteria tersebut, maka dapat dikatakan item tersebut valid dan dapat diterima. Dipaparkan pada table 4.20 berikut :

Tabel 4. 20 Hasil Uji AVE

Variabel	AVE	Keterangan
Technology Readiness Positive	0.657	Valid
Technology Readiness Negative	0.776	Valid
Perceived Usefulness	0.750	Valid
Perceived Ease of Use	0.630	Valid
Content	0.622	Valid
Accuracy	0.627	Valid
Format	0.724	Valid
Ease of use	0.739	Valid
Timeliness	0.826	Valid
Intention to Use	0.774	Valid
User Satisfaction	0.769	Valid

Pada tabel 4.20 memaparkan bahwa semua variabel telah memenuhi kriteria nilai AVE, yaitu lebih dari 0,5. Artinya seluruh variabel telah valid dan dapat diterima.

4.4.1.2 Diakriminan Validity

Pada tahap ini dapat dilihat dari nilai *fornell larcker criterion* dan *cross loading*. Jika nilai korelasi suatu variabel laten lebih besar dibandingkan variabel laten yang lain, maka nilai indicator tersebut dikatakan baik.

1. Fornell-Larcker Citerion

Fornel larcker criterion bertujuan untuk membandingkan korelasi variabel laten dengan variabel laten lainnya. Terdapat kriteria pengukuran pada tahap ini, dengan melihat nilai variabel laten lain harus lebih besar nilai variabel lainnya. Hasil pengujian dipaparkan pada tabel 4.20.

Tabel 4. 21 Hasil Uji Fornell Larcker Creation

	AC	CT	EU	FM	IU	PEU	PU	TL	TRN	TRP	US
AC	0.792										
CT	0.454	0.788									
EU	0.214	0.193	0.86								
FM	0.655	0.554	0.143	0.851							
IU	0.647	0.502	0.054	0.692	0.88						
PEU	0.578	0.658	0.321	0.478	0.489	0.793					

PU	0.424	0.544	0.323	0.45	0.434	0.587	0.866				
TL	0.663	0.563	0.236	0.661	0.786	0.553	0.548	0.909			
TRN	-0.43	-0.312	-0.137	-0.563	-0.531	-0.373	-0.309	-0.565	0.881		
TRP	0.679	0.552	0.349	0.551	0.593	0.712	0.55	0.646	-0.353	0.811	
US	0.66	0.521	0.199	0.644	0.759	0.441	0.532	0.802	-0.485	0.659	0.877

Berdasarkan Tabel 4.21 nilai korelasi antar variabel laten lebih besar jika dibandingkan dengan korelasi variabel laten lainnya, sehingga terbukti bahwa pengukuran fornell larcker creation telah valid dan terpenuhi.

2. Cross Loading

Cross loading dilakukan dengan membandingkan korelasi variabel laten dengan indicator variabel laten lainnya. Nilai cross loading dinyatakan valid dan dapat diterima jika nilai korelasi antara indikator variabel laten itu sendiri leboh tinggi dari korelasi indikator variabel laten lainnya.

Tabel 4. 22 Hasil Uji Cross Loading

	AC	CT	EU	FM	IU	PEU	PU	TL	TRN	TRP	US
AC1	0.861	0.38	0.073	0.547	0.599	0.477	0.354	0.628	-0.404	0.556	0.626
AC2	0.795	0.382	0.225	0.575	0.52	0.613	0.407	0.465	-0.371	0.646	0.476
AC3	0.712	0.316	0.25	0.431	0.397	0.277	0.242	0.459	-0.226	0.41	0.441
CT1	0.398	0.839	0.218	0.453	0.438	0.634	0.533	0.483	-0.227	0.512	0.42
CT2	0.326	0.757	0.044	0.433	0.38	0.356	0.296	0.43	-0.311	0.357	0.438
CT3	0.349	0.766	0.204	0.422	0.365	0.582	0.467	0.415	-0.19	0.44	0.368
EU1	0.255	0.242	0.958	0.214	0.125	0.312	0.298	0.285	-0.17	0.36	0.214
EU2	0.044	0.011	0.748	-0.07	-0.128	0.232	0.268	0.041	-0.01	0.2	0.093
FM1	0.51	0.411	0.031	0.842	0.585	0.363	0.343	0.557	-0.532	0.435	0.534
FM2	0.602	0.529	0.208	0.859	0.593	0.449	0.421	0.568	-0.429	0.501	0.562
IU1	0.57	0.427	0.005	0.62	0.893	0.341	0.334	0.692	-0.537	0.502	0.731
IU2	0.57	0.459	0.095	0.598	0.866	0.53	0.435	0.692	-0.39	0.545	0.6
PEU1	0.583	0.568	0.225	0.488	0.484	0.832	0.393	0.494	-0.374	0.726	0.393
PEU2	0.396	0.462	0.325	0.298	0.264	0.753	0.475	0.355	-0.209	0.471	0.299
PEU4	0.337	0.524	0.242	0.298	0.366	0.793	0.583	0.444	-0.265	0.42	0.342
PU3	0.377	0.493	0.209	0.436	0.441	0.52	0.887	0.464	-0.293	0.474	0.477
PU4	0.356	0.448	0.363	0.337	0.301	0.497	0.845	0.489	-0.238	0.48	0.444
TL1	0.6	0.466	0.212	0.61	0.751	0.447	0.429	0.899	-0.512	0.583	0.692
TL2	0.605	0.553	0.217	0.592	0.681	0.554	0.561	0.918	-0.515	0.591	0.762
TRN2	-0.334	-0.217	-0.06	-0.484	-0.493	-0.153	-0.229	-0.472	0.825	-0.235	-0.457
TRN5	-0.475	-0.316	-0.123	-0.546	-0.507	-0.406	-0.293	-0.595	0.921	-0.349	-0.471
TRN6	-0.309	-0.27	-0.156	-0.463	-0.423	-0.355	-0.281	-0.419	0.895	-0.321	-0.376
TRP1	0.474	0.502	0.26	0.438	0.486	0.532	0.454	0.543	-0.267	0.814	0.578
TRP3	0.691	0.457	0.235	0.537	0.519	0.743	0.566	0.564	-0.382	0.864	0.534
TRP4	0.495	0.368	0.342	0.376	0.484	0.475	0.354	0.49	-0.184	0.788	0.558
TRP6	0.493	0.463	0.332	0.402	0.429	0.494	0.357	0.489	-0.269	0.774	0.479

	AC	CT	EU	FM	IU	PEU	PU	TL	TRN	TRP	US
US1	0.628	0.456	0.271	0.639	0.596	0.43	0.463	0.667	-0.466	0.558	0.864
US2	0.534	0.459	0.087	0.499	0.73	0.349	0.47	0.737	-0.39	0.597	0.89

Berdasarkan Tabel 4.22 bahwa seluruh nilai cross loading telah valid dikarenakan nilai korelasi tiap indikator dan variabelnya lebih besar daripada variabel yang lainnya.

4.4.1.3 Internal Consistency

Tahapan *internal consistency* bertujuan untuk mengetahui tingkat kEasesuaian instrument penelitian pada setiap variabel laten. Tahapan ini terdiri dari dua parameter, yaitu *cronbanch's alpha* dan *composite reliability*.

1. Cronbanch'h Alpha

Cronbach's Alpha bertujuan untuk mengukur reliabilitas dari semua indikator yang digunakan dalam penelitian. Nilai cronbach's alpha suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60.

Tabel 4. 23 Hasil Uji Cronbach's Alpha

Variabel	Cronbach's alpha
Technology Readiness Positive	0.828
Technology Readiness Negative	0.860
Perceived Usefulness	0.669
Perceived Ease of Use	0.720
Content	0.695
Accuracy	0.703
Format	0.619
Ease of use	0.690
Timeliness	0.789
Intention to Use	0.709
User Satisfaction	0.701

Berdasarkan Tabel 4.23 bahwa nilai dari cronbach's alpha tiap variabel nya lebih dari 0,6, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa seluruh variabel dapat dikatakan reliabel dan dapat diterima.

2. Composite Reliability

Composite Reliability bertujuan untuk mendapatkan hasil pengukuran nilai reliabilitas dari suatu variabel. Nilai composite reliability dikatakan valid jika nilai tiap variabelnya lebih dari 0,7.

Tabel 4. 24 Hasil Uji Composite Reliability

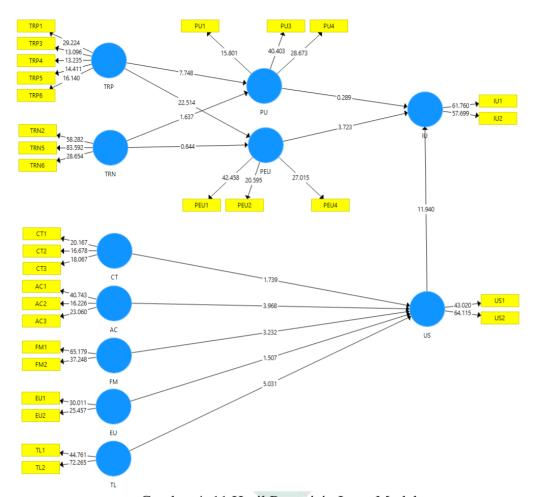
Variabel	Composite Reliability
Technology Readiness Positive	0.884
Technology Readiness Negative	0.912
Perceived Usefulness	0.857
Perceived Ease of Use	0.836
Content	0.831
Accuracy	0.834
Format	0.840
Ease of use	0.848
Timeliness	0.904
Intention to Use	0.873
User Satisfaction	0.870

Dari Tabel 4.24 bahwa nilai dari composite reliability dari tiap variabelnya lebih dari 0,7, sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh variabel dapat dikatakan valid dan reliabel.

4.4.2 Evaluasi Model Inner

Langkah selanjutnya adalah menguji model inner. Penjelasan tentang keterkaitan antar variabel laten yang dikonstruksi sesuai dengan isi penelitian diberikan. Tahap evaluasi inner model meliputi perhitungan R Square, Path Coefficient, Predictive Relevance (Q-Square), dan Goodness of Fit (GoF). Hasil dari pengujian inner model melalui SmartPLS ditunjukkan pada gambar 4.11.





Gambar 4. 11 Hasil Pengujain Inner Model

4.4.2.1 *R Square*

Tahap R-Square dilakukan dengan tujuan untuk melihat seberapa besar pengaruh yang diberikan variabel eksogen tertentu terhadap variabel endogennya. Adapun kategori nilai R-Square yaitu 0,67 model kuat, 0,33 tergolong model moderate, dan 0,19 tergolong model lemah. Hasil pengujian *R-Square* terdapat pada tabel 4.25.

Tabel 4. 25 Hasil Uji R-Square

	R Square
Intention to Use	0.596
User Satisfaction	0.665

Berdasarkan Tabel 4.25 bahwa nilai *R-Square* yang dimiliki variabel *intention* to use tergolong moderate. Hal ini dikarenakan variabel tersebut memiliki nilai 0,596 atau 59,6% bahwa variabel Technology Readiness Positive, Technology Readiness Negative, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, User

Satisfaction berpengaruh terhadap Intention to Use sedangkan sisanya 60,4% dapat dijelaskan oleh faktor lain. Kemudian nilai R-Square User Satisfaction model moderate dikarenakan variabel tersebut memiliki nilai 0,665 atau 66,5%. Hal ini membuktikan bahwa variabel User Satisfaction dapat dijelaskan oleh variabel content, accuracy, format, ease of use, timelines, sedangkan 43,5% dijelaskan oleh faktor lain

4.4.2.2 Estimate for Path coefficients

Tahapan estimate *for path coefficients* bertujuan untuk melihat signifikansi hubungan antar konstruk/variabel atau menggambarkan kekuatan hubungan antar variabel laten.

Tabel 4. 26 Hasil Uji Path Coefficients

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (O/STDE V)	P Values
AC -> US	0.175	0.179	0.083	2.109	0.035
CT -> US	0.05	0.063	0.078	0.645	0.519
EU -> US	-0.002	-0.004	0.061	0.04	0.968
FM -> US	0.12	0.127	0.087	1.383	0.167
IU -> US	0.22	0.222	0.104	2.12	0.035
PEU -> IU	-0.067	-0.073	0.093	0.716	0.475
PU -> IU	0.579	0.567	0.098	5.894	0.000
TL -> US	-0.139	-0.145	0.083	1.67	0.096
TRN -> PEU	-0.131	-0.145	0.115	1.139	0.255
TRN -> PU	0.663	0.667	0.06	11.137	0.000
TRP -> PEU	0.504	0.494	0.101	4.971	0.000
TRP -> PU	0.698	0.699	0.084	8.356	0.000

Tabel 4.26 hasil dari path coefficients yang diperoleh melalui bootstrapping pada SmartPLS. Dari estimate for path coefficients dihasilkan nilai P values dan T statistics yang nantinya akan digunakan pada proses pengujian hipotesis.

4.4.2.3 *Predictive Relevance (Q-square)*

Tahap *Predictive Relevance* dilakukan dengan melihat nilai Q2 dengan menggunakan metode *blindfolding* yang bertujuan untuk mengukur pengaruh hubungan model struktural terhadap pengukuran pada variabel endogen Nilai Q-Square > 0 menjelaskan bahwa model memiliki *predictive relevance*, sedangkan Q-Square yang bernilai ≤ 0 memiliki arti bahwa model kurang memiliki *predictive relevance*.

Tabel 4. 27 Hasil Uji *Q-Square*

	Q-Square
Intention to Use	0.450
User Satisfaction	0.501

Tabel 4.27 bahwa semua variabel memiliki nilai lebih dari 0, sehingga dalam penelitian ini seluruh variabel dapat dikatakan memiliki keterkaitan prediktif.

4.4.2.4 *Goodes of Fit (Gof)*

Tahapan *Goodness of Fit* dilakukan dengan tujuan memvalidasi model struktural secara kEaseluruhan. *Goodness of Fit* (*GoF*) digunakan untuk melihat apakah model layak digunakan atau tidak. Terdapat tiga kelompok nilai GoF, yaitu jika nilai GoF 0,1 GoF kecil, 0,25 GoF sedang, dan 0,36 GoF besar. Indeks Gof dengan rumus nomor (6), sebagai berikut:

GoF=
$$\sqrt{AVE}x\overline{R^2}$$

GoF= $\sqrt{0,717x0,63^2}$
GoF= $\sqrt{0,718x0,396}$
GoF= 0,672

Keterangan:

AVE = Nilai rata-rata AVE

R 2 = Nilai rata-rata R2

Berdasarkan perhitungan di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai GoF adalah 67% yang bahwa model penelitian ini layak untuk digunakan.

4.5 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk membuktikan apakah hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini diterima atau ditolak dengan menguji pengaruh hubungan antar variabel. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menguji koefisien jalur, t-statistik, dan p-values. jika path coefficients memiliki nilai > 0, maka berpengaruh positif. Sebaliknya, jika path coefficients < 0, maka berpengaruh negatif. T Statistik dan P Values digunakan untuk melihat signifikansi. Dikatakan memiliki pengaruh signifikan jika nilai T Statistik $\ge 1,96$ dan P Values $\le 0,05$. Berikut merupakan hasil pengujian hipotesis menggunakan *tools SmartPLS* dengan prosedur *bootstrapping* yang disajikan pada tabel 4.27.

Tabel 4. 28 Hasil Uji Hipotesis

	Path Coefficients	T Statistics	P Values	Pengaruh
TRP -> PEU	0.663	11.137	0.000	Berpengaruh positif dan signifikan
TRP -> PU	0.504	4.971	0.000	Berpengaruh positif dan signifikan
TRN -> PEU	-0.139	1.67	0.096	Berpengaruh nrgatif namun tidak signifikan
TRN -> PU	-0.131	1.139	0.255	Berpengaruh negatif namun tidak signifikan
PU -> IU	-0.067	0.716	0.475	Berpengaruh negatif namun tidak signifikan
PEU -> IU	0.22	2.12	0.035	Berpengaruh positif dan signifikan
AC -> US	0.175	2.109	0.035	Berpengaruh positif dan signifikan
CT -> US	0.05	0.645	0.519	Berpengaruh positif namun tidak signifikan
EU -> US	-0.002	0.04	0.968	Berpengaruh negatif namun tidak signifikan
FM -> US	0.12	1.383	0.167	Berpengaruh positif dan signifikan
TL -> US	0.579	5.894	0.000	Berpengaruh Positif dan signifikan
US -> IU	0.698	8.356	0.000	Berpengaruh Positif dan signifikan

Tabel 4.27 hasil pengujian hipotesis dari 12 hipotesis, terdapat 6 hipotesis yang memiliki pengaruh positif dan signifikan, yaitu TRP→PEU, TRP→PU, PEU→IU, AC→US, TL→US, TL→US, sedangkan terdapat 3 hipotesis dengan pengaruh positif namun tidak signifikan, yaitu, CT→US, FM→US. Adapun hipotesis yang memeiliki pengaruh negative namun tidak signigikan, yaitu TRN→PEU, TRN→PU, PU→IU, EU→US. Berikut penjelasan dari table 2.27.

- 1. Bedasarkan hasil yang dipaparkan, pada hipotesis pertama diketahui bahwa hubungan TRP terhadap PEU memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.663, nilai *t-statistic* sebesar 11.137, dan nilai *p value* sebesar 0.000. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel TRP berpengaruh positif dan signifikan terhadap PEU.
- 2. Pada hipotesis kedua diketahui bahwa hubungan TRP terhadap PU memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.504, nilai *t-statistic* sebesar 4.971, dan nilai *p value* sebesar 0.000. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel

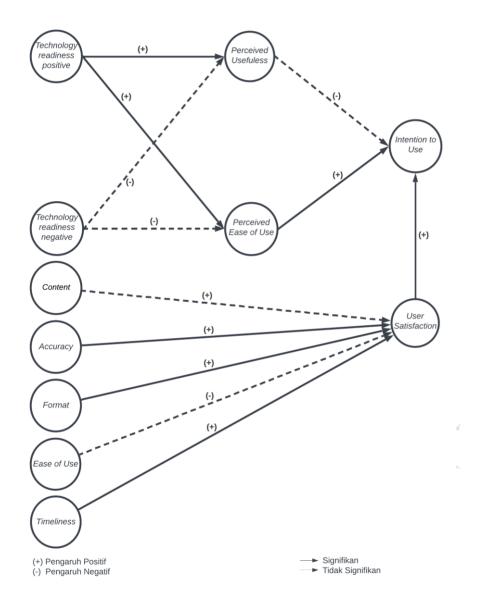
- TRP berpengaruh positif dan signifikan terhadap PU.
- 3. Pada hipotesis ketiga diketahui bahwa hubungan TRN terhadap PEU memiliki nilai *path coefficient* sebesar -0.139, nilai *t-statistic* sebesar 1.670, dan nilai *p value* sebesar 0.0.096. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel TRN berpengaruh negatif dan signifikan terhadap PEU.
- 4. Pada hipotesis keempat diketahui bahwa hubungan TRN terhadap PU memiliki nilai *path coefficient* sebesar -0.131, nilai *t-statistic* sebesar 1.139, dan nilai *p value* sebesar 0.255. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel TRN berpengaruh negatif dan signifikan terhadap PU.
- 5. Pada hipotesis kelima diketahui bahwa hubungan PEU terhadap IU memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.220, nilai *t-statistic* sebesar 2.120, dan nilai *p value* sebesar 0.035. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel PEU berpengaruh positif dan signifikan terhadap IU.
- 6. Pada hipotesis keenam diketahui bahwa hubungan PU terhadap IU memiliki nilai *path coefficient* sebesar -0.067, nilai *t-statistic* sebesar 0.716, dan nilai *p value* sebesar 0.475. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel PU berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap IU.
- 7. Pada hipotesis ketujuh diketahui bahwa hubungan AC terhadap US memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.175, nilai *t-statistic* sebesar 2.109, dan nilai *p value* sebesar 0.035. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel AC berpengaruh positif dan signifikan terhadap US.
- 8. Pada hipotesis kedelapan pertama diketahui bahwa hubungan CT terhadap US memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.050, nilai *t-statistic* sebesar 0.645, dan nilai *p value* sebesar 0.519. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel CT berpengaruh positif namun tidak signifikan terhadap US.
- 9. Pada hipotesis kEasembilan diketahui bahwa hubungan EU terhadap US memiliki nilai *path coefficient* sebesar -0.002, nilai *t-statistic* sebesar 0.04, dan nilai *p value* sebesar 0.968. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel EU berpengaruh negatif namun tidak signifikan terhadap US.
- 10. Pada hipotesis kEasepuluh diketahui bahwa hubungan FM terhadap US memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.120, nilai *t-statistic* sebesar 1.383, dan

- nilai *p value* sebesar 0.167. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel FM berpengaruh positif dan signifikan terhadap US.
- 11. Pada hipotesis kEasebelas diketahui bahwa hubungan TL terhadap US memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.579, nilai *t-statistic* sebesar 5.894, dan nilai *p value* sebesar 0.000. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel TL berpengaruh positif dan signifikan terhadap US.
- 12. Pada hipotesis keduabelas diketahui bahwa hubungan US terhadap IU memiliki nilai *path coefficient* sebesar 0.698, nilai *t-statistic* sebesar 8.356, dan nilai *p value* sebesar 0.000. Maka hasil tersebut dapat menunjukkan bahwa variabel US berpengaruh positif dan signifikan terhadap IU.



4.6 Hasil dan Pembahasan

Analisis dan Pembahasan adalah tahap pemaparan hasil yang diperoleh selama dalam proses analisis data. Gambar 4.12 menunjukkan visualisasi dari hasil analisis data yang telah dilakukan.



Gambar 4. 12 Hasil Analisis

1. Technology Readiness Positive (TRP) terhadap Perceived Usefulness (PU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H1a menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Technology Readiness Positif* terhadap *Perceived Usefulness* sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H1a

diterima. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian (Aripradono, 2021) dimana membuktikan bahwa *Technology Readiness Positif* berpengaruh secara siginifkan terhadap *Perceived Usefullnes*.

Technology Readines Positive diukur melalui tingkat kegunaan sistem yang dirasakan oleh penggunanya. Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan menunjukkan bahwa penilaian positif dari pengguna terhadap aplikasi BDG merasakan kemanfaatan dari penggunaan aplikasi tersebut. Hasil signifikan memiliki arti bahwa penggunaan aplikasi BDG memiliki pengaruh yang baik bagi pengguna dalam membantu memenuhi kebutuhan informasi dan melakukan layanan public.

2. Technology Readiness Positive (TRP) terhadap Perceived Ease of Use (PEU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H1b menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Technology Readiness Positif* terhadap *Perceived Ease of Use*. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Aripradono, 2021) dimana membuktikan bahwa *Technology Readiness Positif* berpengaruh secara siginifkan terhadap *Perceived Ease of Use*.

Penilaian positif dari pengguna bahwa aplikasi BDG mudah digunakan dalam kEaseharian penngguna terutama untuk mencari suatu informasi dan menggunakan layanan *e-government*. Berdasarkan hasil analisa yang telah dipaparkan aplikasi tersebut dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi dan layanan publik, serta dapat memepermudah dalam melakukan layanan publik.

3. Technology Readiness Negative (TRN) terhadap Perceived Usefulness (PU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hubungan hipotesis H2a menunjukkan pengaruh negatif namun tidak signifikan dari *Technology Readiness Negative* terhadap *Perceived Usefulness* adalah ditolak. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian (Aripradono, 2021) dimana membuktikan bahwa *Technology Readiness Negative* berpengaruh secara siginifkan terhadap *Perceived Ease of Use*.

Hal ini menunjukkan jika penilaian negative yang ada dalam pribadi pengguna terhadap aplikasi BDG, nilai pada *Perceived Usefulness* yang ada di dalam aplikasi akan menurun. Hasil negatif memiliki arti bahwa pengguna masih meraskan *insecurity* dan *discomfort* saat masih menggunakan aplikasi BDG terutama saat

melakukan aktivasi akun dan pengisian data pribadi saat melakukan layanan publik, sehingga mereka tidak bisa menerima kemanfaatan aplikasi yang bisa membantu pengguna.

4. Technology Readiness Negative (TRN) terhadap Perceived Ease of Use (PEU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hubungan hipotesis H2b menunjukkan pengaruh negative dan tidak signifikan dari *Technology Readiness Negative* terhadap *Perceived Ease of Use* adalah ditolak. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Aripradono, 2021) dimana membuktikan bahwa *Technology Readiness Negative* tidak berpengaruh secara siginifkan terhadap *Perceived Ease of Use*.

Dalam sampel penelitian ini untuk keseluruhanpopulasi tidak berpengaruh sehingga hipotesis ditolak. Tidak siginifikan dan tidak memiliki nilinegatif kerana pengguna pada generasi *millennial* memiliki penilaian negative mengenai fitur kemudahan dari aplikasi tersebut dari penilaian negative responden. Kesimpulan dari hipotesis ini faktor *discomfort* dan *insecurity* pada *Technology Readiness Negative* terhadao *Perceived Ease of Use* tidak dirasakan oleh pengguna.

5. Perceived Usefulness (PU) terhadap Intention to Use (IU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H3 menunjukkan pengaruh negatif dan tidak signifikan dari *Perceived Usefulness* terhadap *Intention to Use* hasil hipotesis ditolak. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian (Andayani & Ono, 2022) dimana membuktikan bahwa *Perceived Usefulness* berpengaruh secara siginifkan terhadap *Intention to Use*.

Apabila *Perceived Usefulness* memiliki nilai yang semakin tinggi maka akan diikuti dengan peningkatan pada *Intention to Use*. Dengan adanya hubungan yang tidak siginifikan hubungan antara *Perceived Usefullnes* terhadap *Intention to Use*, menunjukkan faktor fungsionalitas dan kegunaan merupakan beberapa faktor penting untuk menggunakan aplikasi pada masyarakat awam.

6. Perceived Ease of Use (PEU) terhadap Intention to Use (IU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H4 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Perceived Ease of Use* terhadap *Perceived Intention to Use*. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian penelitian (Andayani & Ono, 2022) dimana membuktikan bahwa *Perceived Ease of Use* berpengaruh secara siginifkan terhadap *Intention to Use*.

Kemudahan penggunaan suatu aplikasi (*Perceived Ease of Use*) maka akan diikuti dengan peningkatan dengan penggunanya (*Intention to Use*) (Aripradono, 2021). Korelasi yang signifikan memberi makna hasil hipotesis tersebut dapat diberlakukan untuk keseluruhanpopulasi dalam penelitian ini. Pengguna dalam penelitian ini dapat dengan mudah menerima aplikasi karena kemudahan dalam pengoprasaian lebih besar dibandingkan kemanfaatannya.

7. Content (CT) terhadap User Satisfaction (US)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H5 menunjukkan pengaruh positif dan tidak signifikan dari *Content* terhadap *User Satisfaction* dapat dikatakan ditolak. Hal ini menyatakan faktor konten berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna.

Variabel *Content* atau isi dalam aplikasi BDG bisa berupa fitur atau informasi yang dapat diakses oleh pengguna yang ditampilkan oleh sistem. Tidak siginifikan dapat memberi makna hasil hipotesis tersebut tidak dapat diberlakukan untuk keseluruhanpopulasi. Pengguna dalam penelitian ini dapat dengan mudah melihat fitur dan informasi yang disajikan oleh aplikasi brlum tentu pengguna merasa puas dengan aplikasi BDG.

8. Accuracy (AC) terhadap User Satisfaction (US)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H6 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Accuracy* terhadap *User Satisfaction* diterima. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian (Darwati, 2022) dimana membuktikan bahwa *Accuracy* tidak berpengaruh terhadap *User Satisfaction* .

Dalam penelitian ini *Accuracy* atau keakuratan dalam sebuah aplikasi BDG dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Apabila pengembang aplikasi meningkatkan tingkat ke akuratan pada aplikasi BDG maka akan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna.

9. Format (FM) terhadap User Satisfaction (US)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H7 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Format* terhadap *User Satisfaction* hasil hipotasis diterima. Hasil ini tidak sejalan dengan penelitian (Darwati, 2022) dimana membuktikan bahwa *Format tidak* berpengaruh terhadap *User Satisfaction*.

Format atau bentuk yang ditampilkan aplikasi berupa desain interface, warna, jenis font yang diterapkan dalam aplikasi BDG dapat mempengaruhi kepusan pengguna.

10. Ease of Use (EU) terhadap User Satisfaction (US)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H8 menunjukkan pengaruh positif dan tidak signifikan dari *Ease of Use* terhadap *User Satisfaction* hasil hipotesis ditolak. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Darwati, 2022) dimana membuktikan *Ease of Use* berpengaruh terhadap *User Satisfaction*.

Kemudahan pengguna pada aplikasi BDG dapat mempengaruhi kepuasan pengguna. Pengguna dapat mengakses aplikasi dimanapun dan memberi kemudahan dalam pengoprasian aplikasi BDG.

11. Timeline (TL) terhadap User Satisfaction (US)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H9 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *Timeline* terhadap *User Satisfaction*. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Darwati, 2022) dimana membuktikan bahwa *Timeline berpengaruh* terhadap *User Satisfaction*.

Timeline diukur berdasarkan ketepatan dalam menampilkan informasi yang diminta pengguna, memberikan informasi terbaru dan menampilkan informasi dengan cepat. Apabila pengembang aplikasi BDG meningkatkan *timeline* pada aplikasi maka akan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna

12. User Satisfaction (US) terhadap Intention to Use (IU)

Berdasarkan pemaparan hasil uji yang telah didapatkan, hipotesis H9 menunjukkan pengaruh positif dan signifikan dari *User Satisfaction* terhadap *Intention to Use*.

User Satisfaction merupakan gambaran yang menjelaskan bagaimana kepuasan sEaseorang dari penggunaan aplikasi. Dalam penelitian ini dapat diartikan kepuasan pengguna untuk menggunakan aplikasi BDG secara terus menerus dimasa mendatang. Pemerintah perlu mengembangkan aplikasi dan mengadakan edukasi agar dapat menimbulkan ketertarikan masyarakat untuk menggunakan layanan *egovernment*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan. Untuk lebih rincinya dapat dilihat pada sub bab berikut:

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan paparan dari hasil analisis dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

- 1. Penerimaan aplikasi BDG mendapatkan hasil yang "moderate" dengan nilai variabel penerimaan sebesar 59,6% terhadap penerimaan pengguna, sisanya 40,4% dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian ini. Variabel yang mempengaruhi penerimaan yaitu : perceived ease of use dan perceived usefulness dipengaruhi oleh technlogy readiness positive, intention to use dipengaruhi oleh perceived ease of use, perceived usefulness dan user satisfaction, user satisfaction dipengaruhi oleh accuracy, format, timelines.
- 2. Hasil pengujian aplikasi BDG dengan menggunakan model TRAM dan EUCS berdasarkan hasil analisa diketahui bahwa dari 12 hipotesis, 7 hipotesis diterima yakni perceived ease of use dan perceived usfulness dipengaruhi siginifikan oleh technlogy readiness positive, Intention to use dipengaruhi siginifikan oleh perceived ease of use dan user satisfaction, user satisfaction dipengaruhi siginifikan oleh accuracy, format, timelines. Sedangkan untuk lima hipotesis lainnya tidak diterima atau ditolak, hipotesis tersebut antaralain perceived ease of use dan perceived usfulness tidak dipengaruhi siginifikan oleh technlogy readiness positive, intention to use tidak berpengaruh signifikan terhadap perceived usefulness, user satisfaction tidak dipengaruhi signifikan tehadap content dan ease of use.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran untuk penelitian selanjutnya. Adapun saran tersebut sebagai berikut :

- Kepada pemerintah, pengelola dan pengembang aplikasi BDG dimohon diadakannya sosialisasi bagi pemerintah Kabupaten Blitar untuk memenuhi penerimaan variabel ketidakamanan dan ketidaknyamanan. Sedangkan untuk pengelola dan pengembang dimohon perbaikan sistem untuk memenuhi kepuasan yaitu variabel konten dan kemudahan, sehingga penerimaan aplikasi BDG dapat meningkat.
- 2. Disarankan untuk penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan mengkaji lebih lanjut beberapa model analisis yang berbeda atau dengan menambahkan variabel dan indikator lain yang berkaitan dengan penerimaan aplikasi dengan tujuan untuk membandingkan hasil analisis yang diharapkan.

UIN SUNAN AMPEL S U R A B A Y A

Daftar Pustaka

- Adnyana, I. M. D. P. (2021). *Metode Penelitian pendekatan kuantitatif*. https://www.rEasearchgate.net/publication/354059356
- Andana Adytia Kusuma, Sadu Wasistiono, & Andi Pitono. (2021). Penerapan egovernment dalam meningkatkan kualitas pelayanan publik di dinas penanaman modal dan pelayanan terpadu satu pintu kota bandung provinsi jawa barat. *Visioner : Jurnal Pemerintahan Daerah Di Indonesia*, 13(2). https://doi.org/10.54783/jv.v13i2.422
- Andayani, S., & Ono, R. S. (2022). Analisis Kesiapan Penerimaan Pengguna Terhadap E-Learning Menggunakan Model Tram. *JuSiTik: Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi Komunikasi*, 3(2). https://doi.org/10.32524/jusitik.v3i2.498
- Aripradono, H. W. (2021). Analisis Technology Readiness and Acceptance Model (TRAM) Pada Penggunaan Sport Wearable Technology. *Teknika*, *10*(1), 68–77. https://doi.org/10.34148/teknika.v10i1.330
- Chen, M. F., & Lin, N. P. (2018). Incorporation of health consciousness into the technology readiness and acceptance model to predict app download and usage intentions. *Internet REasearch*, 28(2), 351–373. https://doi.org/10.1108/IntR-03-2017-0099
- Fitriana, R., Safitri, S. T., & Wiguna, C. (2022). Faktor Penentu Penerimaan Teknologi Sistem Pembayaran Tagihan Bulanan Melalui E-Marketplace Menggunakan Metode Combined-Theory Of Planned Behaviour-Technology Acceptance Model (C-TPB-TAM). In *Jurnal Ilmiah NERO* (Vol. 7, Issue 1).
- Ghozali, I., & Latan, H. (2015). Partial least squares konsep, teknik dan aplikasi menggunakan program SmartPLS 3.0 untuk penelitian empiris. In *Partial Least Squares Path Modeling: Basic Concepts, Methodological Issues and Applications*.
- Hadisuwarno, A. E., & Bisma, R. (2020). Analisis penerimaan pengguna aplikasi e-Kinerja dengan metode TRAM dan EUCS pada kepolisian. *Teknologi*, *10*(2), 93–109. https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.2062
- Hamid, R. S., & Anwar, S. M. (2019). Structural Equation Modeling (Sem) Berbasis Varian: Konsep Dasar dan Aplikasi dengan Program SmartPLS 3.2.8 dalam Riset Bisnis. In *PT. Inkubator Penulis Indonesia*.
- Indrajit. (2006). Electronic Government Konsep Pelayanan Publik Berbasis Internet dan Teknologi Informasi.
- Jin, C. (2013). The perspective of a revised TRAM on social capital building: The case of Facebook usage. *Information and Management*, 50(4), 162–168. https://doi.org/10.1016/j.im.2013.03.002
- Kim, T., & Chiu, W. (2019). Consumer acceptance of sports wearable technology: the role of technology readiness. *International Journal of Sports Marketing and Sponsorship*, 20(1), 109–126. https://doi.org/10.1108/IJSMS-06-2017-0050
- Larasati, N. (2017). Technology Readiness and Technology Acceptance Model in New Technology Implementation Process in Low Technology SMEs. *International Journal of Innovation, Management and Technology*, 113–117. https://doi.org/10.18178/ijimt.2017.8.2.713

- Lin, C. H., Shih, H. Y., & Sher, P. J. (2007). Integrating technology readiness into technology acceptance: The TRAM model. *Psychology and Marketing*, 24(7), 641–657. https://doi.org/10.1002/mar.20177
- Marliana, R. R. (2019). Partial Least Square-Structural Equation Modeling Pada Hubungan Antara Tingkat Kepuasan Mahasiswa Dan Kualitas Google Classroom Berdasarkan Metode Webqual 4.0. *Jurnal Matematika, Statistika Dan Komputasi*, *16*(2). https://doi.org/10.20956/jmsk.v16i2.7851
- Novita, D., & Helena, F. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Traveloka Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) Dan End-User Computing Satisfaction (EUCS). *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 2(1). https://doi.org/10.35957/jtsi.v2i1.846
- Perdana, A. A., Catur Utami, M., & Aini, Q. (2021). End User Computing Satisfaction:

 Model Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Menggunakan Partial Least Square

 Structural Equation Modeling (Studi Kasus). 8(6), 1237–1246.

 https://doi.org/10.25126/jtiik.202183586
- Rukminingsih, Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan. Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Safitri, A., Habibie, N. A., Almeito, I., Hasyimi, Moh., Saputra, Y., Sediyono, E., & Widodo, A. P. (2021). Penerapan Metode Technology Acceptance Model untuk Pengukuran Tingkat Penerimaan Aplikasi SIM3LON. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1). https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.621
- Saputra, A., & Kurniadi, D. (2019). Analisis Kepuasan Pengguna Sistem Informasi E-Campus Di Iain Bukittinggi Menggunakan Metode Eucs. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7.
- Sorongan, E., Hilmansyah, H., & Hadiyanto, H. (2019). Pengaruh Variabel Kualitas Sistem Informasi Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Model EUCS. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 3(1). https://doi.org/10.29207/resti.v3i1.777
- Wahidmurni. (2017). Pemaparan Metode Penelitian Kuantitatif. *Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Malang*, 6–18.
- Yuhefizar, Huda, A., Gunawan, I., & Hariyanto, E. (2017). Naskah Akademik dan Rancangan Peraturan Daerah tentang Pengelolaan E-Government di Provinsi Sumatera Barat. *E- Government*.
- Yulianingsih, E. (2016). Analisis Kepuasan Terhadap Penggunaan E-Learning Menggunakan Technology Acceptance Model Dan End User Computing Satisfaction. *Jurnal Ilmiah MATRIK*, 8(1), 27–42.