

ANALISIS IMPLEMENTASI APLIKASI *E-MUSRENBANG* PADA PEMERINTAH KOTA SURABAYA PENDEKATAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL*

Megaria Astri Ulasari
astri.megaria91@gmail.com
Suwardi Bambang Hermanto

Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STIESIA) Surabaya

ABSTRACT

This research aimed to analyze the ability in using computer, perception, attitude, and behavior interest in the implementation of the usage of E-Musrenbang application through Technology Acceptance Model (TAM). There were 114 respondents used as sample. While, the data collection technique used purposive sampling. Moreover, the data were primary with questionnaires as its instrument. In line with, the questionnaires were distributed to Surabaya government employees in Kecamatan and Kelurahan. Besides, they were also given to Surabaya Bappeko employees who had authority in using E-Musrenbang application. Furthermore, the data analysis technique used SmartPLS 3.0. The research result showed the ability in using computer had positive effect on the perception of usage convenience. Likewise, the perception of usage convenience had positive effect on the usage perception. Meanwhile, the usage perception had positive effect also on the attitude of using technology. Besides, its attitude had positive effect on the behavior interest. As well as, the behavior interest had positive effect on the usage of actual. On the other hand, the ability in using computer did not effect the perception of usage convenience. In addition, the perception of usage convenience did not effect the attitude of using technology.

Keywords : *e-musrenbang, technology acceptance model, sem-pls.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kemampuan menggunakan komputer, persepsi, sikap dan minat perilaku dalam implementasi penggunaan aplikasi *E-Musrenbang* melalui pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM). Sampel dalam penelitian ini sejumlah 114 responden dengan teknik pengambilan sampel menggunakan metode *purposive sampling*. Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh dari penyebaran kuisioner kepada pegawai pemerintah kota Surabaya di tingkat Kecamatan dan Kelurahan wilayah Surabaya Selatan serta Bappeko Surabaya yang memiliki otoritas untuk menggunakan aplikasi *E-Musrenbang*. Metode analisis dalam penelitian ini menggunakan *SmartPLS Versi 3.0*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan. Kemudian persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi. Sikap menggunakan teknologi berpengaruh positif terhadap minat perilaku. Minat perilaku berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual. Namun, kemampuan menggunakan komputer tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi.

Kata kunci : *e-musrenbang, technology acceptance model, dan sem-pls.*

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional disebutkan bahwa sistem perencanaan pembangunan nasional adalah satu kesatuan tata cara perencanaan pembangunan untuk menghasilkan rencana - rencana pembangunan dalam jangka panjang, jangka menengah, dan tahunan yang dilaksanakan oleh unsur penyelenggara negara dan masyarakat di tingkat Pusat dan Daerah. Adanya Undang-Undang tersebut telah melahirkan Musrenbang (Musyawarah Perencanaan

Pembangunan) di seluruh tingkat pemerintahan dengan sistem perencanaan pembangunan yang menekankan kombinasi pendekatan antara *top-down* dan *bottom-up*.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang kian pesat dan sejalan dengan adanya Inpres Nomor 3 Tahun 2003 Tentang Kebijakan Strategi Nasional *Elektronik Government (E-Government)* menjadikan pemerintah turut berinovasi dalam menyelenggarakan tugas dan fungsi pemerintahan dengan memanfaatkan kecanggihan media teknologi informasi. Salah satu yang tak luput dari perhatian pemerintah yaitu Musrenbang yang pada akhirnya tidak hanya dijalankan melalui proses manual namun beralih dengan mengadopsi teknologi, komunikasi dan informasi yang diterapkan melalui aplikasi *E-Musrenbang (Elektronik Musyawarah Perencanaan Pembangunan)*.

Penyusunan aplikasi ini berdasar pada Peraturan Pemerintah Dalam Negeri Nomor 54 Tahun 2010 dengan mengharapkan adanya proses perencanaan pembangunan daerah dapat dilakukan secara efektif, transparan dan akuntabel serta terjamin keterkaitan dan konsistensi antara perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan pembangunan. Hal tersebut juga menjadi dasar bagi pemerintah kota Surabaya yang sejak tahun 2009 telah menjalankan dan turut mensukseskan penggunaan aplikasi *E-Musrenbang* dimulai dari tingkat RW (Rukun Warga), Kelurahan, Kecamatan dan melalui pengawasan pihak Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko). Penggunaan sistem aplikasi *E-Musrenbang* diyakini dapat menyajikan data rencana program pembangunan secara lebih akurat, mempermudah perkiraan biaya anggaran yang dibutuhkan dengan cepat dan tepat, serta setiap kegiatan proses pembangunan dapat ditelusuri dengan mudah sehingga pihak berkepentingan dapat mengetahui progres pembangunan yang dilaksanakan oleh pemerintah pada daerah tertentu.

Diantara berbagai hal positif yang dirasakan dari penggunaan aplikasi *E-Musrenbang* masih terdapat hambatan yang terjadi, salah satunya disebabkan oleh aspek perilaku pengguna. Keberhasilan suatu implementasi program atau sistem aplikasi sebagian besar ditentukan oleh kesiapan dari pengguna aplikasi tersebut dengan mempertimbangkan faktor kemudahan dan kegunaan dalam penggunaan teknologi. Dalam konteks ini implementasi *E-Musrenbang* dapat dikatakan berhasil apabila pengguna bisa dengan mudah menggunakannya dan mendapat nilai guna atau manfaat dari hasil aplikasi yang dijalankan.

Pada kenyataannya, tidak semua sistem teknologi informasi yang digunakan dapat dirasakan kemudahannya oleh pengguna, bukan karena sistem informasi tersebut berkinerja buruk, melainkan adanya kemungkinan bahwa pengguna tidak dapat mengoperasikannya dengan baik. Maka perlunya penelitian terkait dengan kemampuan penggunaan komputer dalam implementasi *E-Musrenbang*. Untuk mencapai keberhasilan penerapan sistem teknologi informasi, dibutuhkan uji coba untuk melihat apakah pengguna aplikasi telah merasakan kegunaan atau manfaat lebih, hal ini perlu diketahui agar perancang aplikasi dapat menilai kelayakan penerapan untuk jangka panjangnya.

Pada beberapa penelitian terdahulu, peneliti seringkali menggunakan *Technology Acceptance Model (TAM)* sebagai media untuk mengevaluasi kecocokan pengguna terhadap teknologi informasi, model evaluasi ini dipopulerkan oleh Davis (1989). TAM merupakan model analisis yang mengadopsi teori perilaku (*behavioral theory*) yang telah banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi informasi. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk memaparkan serta memperkirakan bagaimana penerimaan pengguna terhadap aplikasi *E-Musrenbang*. Model penelitian ini merujuk pada kemampuan penggunaan komputer sebagai variabel eksternal pada model TAM yang ditinjau dari sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*), minat perilaku (*behavioral intention*) dan penggunaan aktual (*actual use*) dengan menggunakan dua konsep utama yang diyakini dalam *user acceptance* yaitu *perceived*

ease of use dan *perceived usefulness* (Davis,1993) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017:68).

Penelitian ini dilakukan pada tingkat Kelurahan dan Kecamatan wilayah Surabaya Selatan serta Bappeko Surabaya dengan objek petugas atau pegawai yang aktif menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* untuk memperoleh hasil empiris yang mempengaruhi penggunaan aktual aplikasi *E-Musrenbang*. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan penilaian terkait sejauh mana penerimaan pengguna terhadap implementasi aplikasi *E-Musrenbang*.

TINJAUAN TEORITIS

Electronic Government (E-Government)

Era globalisasi telah menuntun setiap aspek pemerintahan untuk lebih akrab dengan dunia digital, karenanya hal-hal yang berkenaan dengan jarak dan waktu akan dapat dijangkau dengan mudah. Penggunaan teknologi informasi membantu berbagai pihak yang berkepentingan dapat mengakses informasi secara optimal serta memungkinkan seluruh instansi pemerintah dapat bekerja dengan konsep terpadu dan terintegrasi. Harapan pemerintah dengan adanya kemudahan dalam mengakses informasi, akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi kinerja pemerintahan serta terwujudnya transparansi yang saat ini dibutuhkan oleh publik selaku penerima layanan atau informasi. Untuk mencapai harapan akan kebermanfaatannya teknologi informasi maka pemerintah melalui Inpres Nomor 3 Tahun 2013 menciptakan *E-Government*. *E-Government* merupakan tata kelola pemerintah berbasis digital dengan memanfaatkan teknologi informasi melalui perangkat komputer sebagai sarana untuk memenuhi layanan publik secara optimal dan mewujudkan sistem pemerintahan yang demokratis, efisien, efektif serta transparan dalam penyampaian informasi pada publik.

Electronic Musyawarah Perencanaan Pembangunan (E-Musrenbang)

E-Musrenbang merupakan aplikasi penunjang Musrenbang yang dapat digunakan melalui berbagai perangkat dan dapat diakses dimana saja secara *online*, data-data yang telah diinput dalam aplikasi ini secara otomatis akan terhubung dengan sistem informasi lain seperti aplikasi *E-Planning* maupun aplikasi *E-Monitoring*, hal tersebut akan menjaga konsistensi data mulai dari proses perencanaan hingga realisasi kegiatan pembangunan dan mampu menjaga kesesuaian data RKPD.

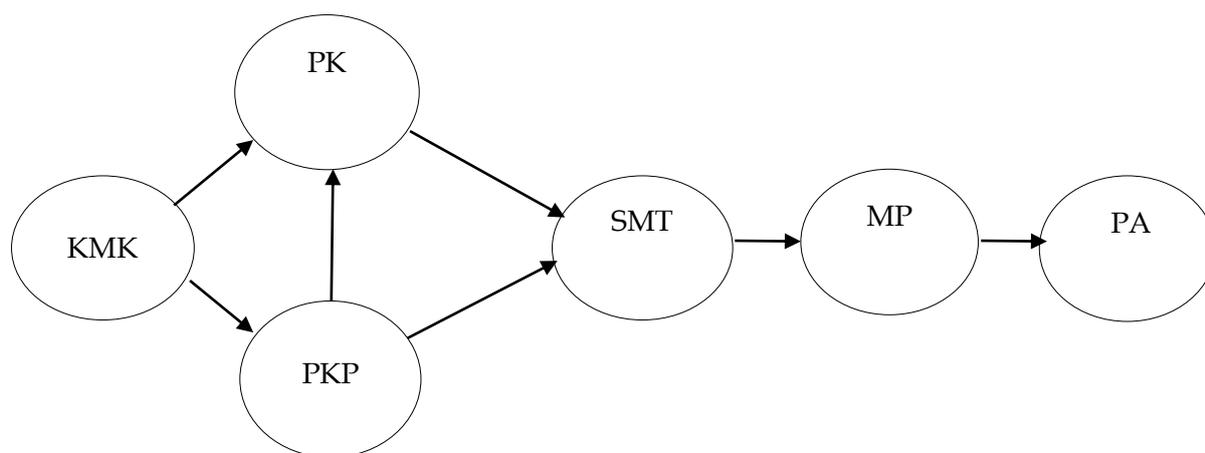
Pelaksanaan *E-Musrenbang* telah memberi ruang untuk masyarakat pada tingkat Rukun Warga (RW) untuk bebas mengajukan usulan yang sesuai dengan kondisi dan situasi pada wilayah masing-masing dengan syarat hasil rekap usulan tidak melebihi pagu per Kelurahan. Usulan pembangunan yang diajukan pada umumnya berupa pekerjaan jalan paving, pekerjaan saluran, perbaikan jalan rusak, pengadaan gerobak sampah, pelatihan, dan lain sebagainya. Hasil usulan tersebut akan diinput oleh pihak Kelurahan pada aplikasi *E-Musrenbang* beserta pembuatan peta untuk setiap usulan dan diserahkan ke Kecamatan untuk diverifikasi dan disetujui. Kemudian, SKPD terkait dengan Bappeko akan melakukan *survey* pada lokasi pembangunan. Proses berlanjut pada pembuatan Kebijakan Umum Anggaran - Penetapan Plafon Anggaran Sementara (KUA - PPAS) yang akan diajukan untuk rapat pada tingkat legislatif guna penetapan Rancangan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (RAPBD) hingga sampai pada penetapan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) (Yunas, 2017).

Technology Acceptance Model (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) dikembangkan oleh Davis (1989) merupakan model yang ditujukan secara khusus untuk bidang sistem informasi guna memprediksi

penerimaan dan penggunaan sistem informasi. Model TAM menggunakan konstruk sikap yang membuat model tersebut lebih sederhana dan TAM yang merupakan pengembangan dari teori psikologis mampu memaparkan perilaku pengguna komputer dengan berlandaskan pada sikap (*attitude*), kepercayaan (*belief*), keinginan (*intention*) dan hubungan perilaku pengguna (*user behaviour relationship*) (Hermanto dan Patmawati, 2017:69). TAM terfokus dan bertujuan untuk memaparkan faktor-faktor dari perilaku pengguna yang mempengaruhi penerimaan teknologi informasi dengan mengacu pada jangkauan luas dari teknologi informasi dan populasi dari pengguna (Ibna, 2009).

Kemampuan menggunakan komputer sebagai variabel dependen, sedangkan persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan sebagai variabel independen yang dapat menjelaskan perilaku penggunaan dengan menambahkan variabel sikap menggunakan teknologi dan minat perilaku guna memperkirakan penggunaan aktual. Persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) akan berpengaruh pada minat perilaku (*behavioral intention*) Jogiyanto (2007:112) seperti dikutip Muntianah *et al.* (2012:91). Kedua variabel utama tersebut secara tidak langsung juga akan berpengaruh pada sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*) yang dapat ditinjau dengan adanya kecenderungan seseorang untuk tetap menggunakan sistem teknologi. Kecenderungan tersebut dapat tergambar dari nilai variabel penggunaan aktual (*actual use*) dengan mengukur durasi atau frekuensi penggunaan teknologi (Wibowo, 2008). Secara diagram bentuk hubungan variabel dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Rerangka Konseptual

Keterangan :

KMK (Kemampuan Menggunakan Komputer) ; PK (Persepsi Kegunaan) ; PKP (Persepsi Kemudahan Penggunaan) ; SMT (Sikap Menggunakan Teknologi) ; MP (Minat Perilaku) ; PA (Penggunaan Aktual).

Computer Self-Efficacy (Kemampuan Menggunakan Komputer)

Computer Self Efficacy diartikan sebagai suatu penilaian terhadap keahlian dan kapabilitas seseorang dalam memanfaatkan komputer sebagai media teknologi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugas. Hasil riset yang dilakukan oleh Compeau dan Higgins (1995) seperti dikutip Rustiana (2004:32) menyatakan terdapat 3 (tiga) dimensi dalam kemampuan menggunakan komputer, diantaranya: (1) *Magnitude*, (2) *Strength*, dan (3) *Generazability*. Dimensi *magnitude* dapat ditinjau dari tingkat kapabilitas seseorang terkait dengan hal-hal yang diharapkan dari adanya penggunaan komputer. Dimensi *strength* berkenaan dengan tingkat keyakinan seseorang untuk mampu menyelesaikan tugas

komputerisasinya dengan baik. Sedangkan dimensi *generalizability* terkait dengan adanya perbedaan domain pada konfigurasi *software* dan *hardware*.

Terdapat beberapa faktor yang diyakini dapat mempengaruhi kemampuan menggunakan komputer, meliputi : (1) dorongan dari pihak lain, (2) dorongan pihak lain yang juga sebagai pengguna, dan (3) dukungan. Adanya dorongan dari pihak lain dapat ditunjukkan dengan tindakan yang bersifat persuasif secara verbal untuk mengubah pola pikir seseorang dalam tingkat kemampuan menggunakan komputer. Sedangkan faktor kedua dapat dimanfaatkan oleh seseorang yang ingin meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan komputer melalui pengamatan atas tindakan atau pola kerja orang lain dan faktor terakhir berupa dukungan yaitu suatu tindakan yang ditunjukkan dengan adanya ketersediaan sarana dan prasarana yang mumpuni guna menunjang pengembangan kemampuan seseorang dalam menggunakan komputer.

***Perceived Usefulness* (Persepsi Kegunaan)**

Perceived Usefulness didefinisikan sebagai keyakinan seseorang akan manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi informasi dan akan meningkatkan prestasi atau performa mereka dalam bekerja (Davis, 1989) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017:69). *Perceived usefulness* erat kaitannya dengan keyakinan akan efektifitas dan produktivitas yang akan diperoleh seseorang dalam melakukan pekerjaan mereka melalui penggunaan teknologi tertentu. Dalam penelitian-penelitian sebelumnya meyakini bahwa persepsi kegunaan merupakan faktor yang cukup penting dan kuat dalam mempengaruhi penerimaan seseorang terkait dengan pengembangan teknologi. Pada konteks penelitian ini dapat dinilai bahwa persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) merupakan persepsi pegawai Kelurahan maupun Kecamatan dan Bappeko terkait dengan manfaat atau kegunaan yang akan mereka peroleh setelah adanya implementasi aplikasi *E-Musrenbang*.

Teori yang dipaparkan Deci (1975) seperti dikutip Rahab (2009:5) menyatakan bahwa terdapat 2 (dua) faktor yang dapat memotivasi seseorang dalam penerimaan teknologi, diantaranya motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik terlihat dari adanya harapan pengguna teknologi dari hasil interaksi dengan aplikasi sistem teknologi informasi, maka seorang pengguna akan terdorong secara intrinsik karena adanya manfaat yang akan diperoleh dari hasil penggunaan aplikasi tersebut. Lain halnya dengan motivasi ekstrinsik yang muncul dari adanya ekspektasi akan manfaat yang diperoleh dari luar interaksi pengguna dan aplikasi sistem teknologi informasi, sebagai contoh pengguna aplikasi akan menerima penghargaan atas kinerjanya/produktivitas yang meningkat dengan pemanfaatan aplikasi tersebut.

***Perceived Ease of Use* (Persepsi Kemudahan Penggunaan)**

Perceived Ease of Use dinyatakan oleh (Davis, 1989) sebagai acuan keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem tertentu akan terbebas dari upaya serta kesulitan. Wibowo (2008) menyatakan persepsi kemudahan penggunaan merupakan tingkatan kepercayaan seseorang bahwa komputer atau sebuah sistem teknologi mampu dengan mudah digunakan dan dipahami. Persepsi kemudahan penggunaan teknologi informasi dipicu oleh 3 (tiga) faktor, yaitu (1) berfokus pada teknologi yang digunakan, (2) reputasi dan (3) mekanisme *support*. Pengertian dari berfokus pada teknologi yang digunakan adalah pengalaman pengguna terkait dengan penggunaan teknologi yang sama, dimana pengguna akan lebih yakin untuk dapat dengan mudah menggunakan suatu teknologi apabila sebelumnya pernah menggunakan. Selain itu, reputasi dan mekanisme *support* yang baik serta handal juga dapat mempengaruhi pengguna, semakin baik reputasi dan semakin mumpuni mekanisme pendukungnya maka akan semakin mendorong persepsi akan kemudahan penggunaan ke arah yang positif (Ibna, 2009).

Attitude Towards Using Technology (Sikap Menggunakan Teknologi)

Disebutkan oleh Davis (1989) seperti dikutip Hanifa (2017:23) bahwa salah satu konstruk dalam TAM yaitu sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*) yang menjadi konsep dalam pengukuran terkait dengan penerimaan atau penolakan yang ditunjukkan melalui sikap seseorang dalam menggunakan sistem teknologi informasi. Salah satu faktor yang menjadikan seseorang dapat menerima suatu teknologi yaitu berdasar pada tingkat kepercayaan mereka, dimana semakin tinggi tingkat kepercayaan mereka maka sikap yang mereka tunjukkan semakin positif dalam menerima adanya penggunaan teknologi.

Sikap seseorang terkait dengan penerimaan atau penolakan terbagi menjadi beberapa unsur (Thompson *et al.*, 1991) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017) meliputi : (1) afektif, (2) kognitif dan (3) komponen perilaku. Afektif merupakan komponen yang menunjukkan reaksi emosional terhadap layanan atau produk. Sedangkan kognitif adalah wujud dari tingkat keyakinan seseorang akan suatu layanan atau produk. Komponen perilaku dapat menggambarkan keputusan seseorang terkait dengan menggunakan ataupun tidak menggunakan yang ditunjukkan melalui respon. Menurut Succi *et al.* (1999) dan Pikkareinan *et al.* (2003) seperti dikutip Syahrir (2015:63) penerimaan pengguna terhadap adanya sistem teknologi dapat diartikan sebagai keinginan yang terlihat dalam kelompok pengguna untuk menerapkan sistem teknologi guna membantu mereka dalam bekerja. Semakin tinggi tingkat penerimaan yang mereka tunjukkan melalui sikap mereka, maka semakin besar keinginan mereka untuk mengubah praktek dalam segi intensitas waktu penggunaan maupun usaha untuk memulai secara nyata pada sistem teknologi yang baru.

Behavioral Intention to Use (Minat Perilaku Menggunakan Teknologi)

Minat perilaku menggunakan teknologi adalah suatu kecenderungan atas perilaku yang ditunjukkan pengguna untuk tetap menggunakan sistem teknologi (Davis, 1989) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017:70). Sistem teknologi yang digunakan akan menciptakan reaksi daripada pengguna itu sendiri, dasar reaksi inilah yang akan menunjukkan perilaku tentang penerimaan atau penolakan sistem teknologi (Kartika, 2009) seperti dikutip Syahrir (2015:63). Untuk memprediksi tingkat penggunaan sistem teknologi dapat dengan cara memperhatikan sikap perhatian yang ditujukan pengguna terhadap sistem teknologi tersebut, sebagai contoh ada keinginan untuk menambah perangkat pendukung, ada keinginan untuk memotivasi orang lain untuk menggunakan teknologi sejenis dan ada motivasi untuk tetap menggunakan sistem teknologi.

Actual Use (Penggunaan Aktual)

Penggunaan Aktual (*Actual Use*) diartikan oleh Davis (1989) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017:70) merupakan kondisi senyatanya dalam penggunaan sistem teknologi informasi. Reaksi penerimaan sistem teknologi dapat terlihat dari kondisi senyatanya dengan memperhatikan frekuensi dan durasi waktu penggunaan sebagai bentuk pengukuran penggunaan aktual. Kepuasan pengguna sistem juga dapat dilihat dari kondisi aktual, apabila pengguna mendapat kepuasan dari hasil kinerja sistem maka secara otomatis intensitas penggunaan akan semakin meningkat. Kepuasan sendiri diartikan dalam kondisi dimana pengguna merasa adanya sistem teknologi dapat dengan mudah diaplikasikan dan mampu meningkatkan produktifitas mereka. Dapat disimpulkan bahwa apabila pengguna merasa mendapatkan kemudahan dan kegunaan dalam penggunaan aplikasi *E-Musrenbang*, maka akan berpengaruh terhadap sikap dan minat pengguna dalam mengoperasikan aplikasi *E-Musrenbang* dengan intensitas yang tinggi, dan adanya kecenderungan penggunaan aplikasi tersebut akan tercipta penggunaan secara aktual.

Pengembangan Hipotesis

Pengembangan hipotesis berdasarkan pada teori *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dipopulerkan oleh Davis (1989) meliputi tujuh hipotesis sesuai dengan kerangka konseptual sebagai berikut :

Pengaruh Kemampuan Menggunakan Komputer (KMK) terhadap Persepsi Kegunaan (PK) dan Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP)

Kemampuan menggunakan komputer digambarkan ketika pengguna mampu menyelesaikan tugas-tugasnya dengan menggunakan media komputer beserta *software* penunjang lainnya, hal tersebut dapat mendorong pengguna untuk berpendapat bahwa penggunaan sistem teknologi bermanfaat atau memiliki nilai guna untuk membantu mereka menyelesaikan pekerjaan. Selain itu, apabila dengan adanya penggunaan teknologi dapat meningkatkan kinerja dan produktivitas tanpa kesulitan yang berarti, maka akan mendorong mereka untuk beranggapan bahwa sistem teknologi dapat digunakan dengan mudah.

Penelitian yang dilakukan oleh Hermanto dan Patmawati (2017) mengemukakan bahwa kemampuan menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Penelitian yang dilakukan oleh Irmadhani dan Nugroho (2012) menyatakan bahwa kemampuan menggunakan komputer berpengaruh positif dan signifikan terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kegunaan. Berdasarkan uraian tersebut, diusulkan hipotesis :

H₁:Kemampuan menggunakan komputer (KMK) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (PK) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

H₂:Kemampuan menggunakan komputer (KMK) berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan (PKP) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP) terhadap Persepsi Kegunaan (PK)

Persepsi kemudahan penggunaan berkaitan dengan adanya tingkat keyakinan seseorang pada suatu teknologi yang pada saat diakses tidak memerlukan usaha keras untuk mempelajarinya, maka suatu sistem hendaknya memiliki unsur mudah untuk digunakan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan merupakan faktor yang dapat menjelaskan alasan seseorang untuk menggunakan atau menerima sebuah teknologi karena dianggap berguna.

Penelitian yang dilakukan oleh Widiatmika dan Sensuse (2008) berhasil membuktikan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan. Hasil tersebut juga didukung oleh penelitian Wibowo (2008) dimana pada pengujian Lisrel nilai t diatas batas kritis yang ditentukan dengan tingkat pengaruh sebesar 78% yang berarti persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan. Dengan hasil penelitian-penelitian sebelumnya, maka peneliti membuat hipotesis:

H₃:Persepsi kemudahan penggunaan (PKP) berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan (PK) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

Pengaruh Persepsi Kegunaan (PK) terhadap Sikap Menggunakan Teknologi (SMT)

Keyakinan seseorang akan kegunaan teknologi dipengaruhi saat mereka merasa bahwa kinerja dan produktivitasnya semakin meningkat dengan bantuan sebuah sistem teknologi. Semakin tinggi tingkat keyakinannya, semakin besar peluang seseorang untuk menerima adanya sistem dan menggunakannya untuk menyelesaikan tugas-tugas, namun bila tingkat persepsinya rendah maka adanya teknologi tersebut tidak diterima atau ditolak. Baik penerimaan maupun penolakan seseorang dapat diamati dari sikap yang mereka

tunjukkan. Penelitian yang dilakukan oleh Hermanto dan Patmawati (2017) menghasilkan kesimpulan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi. Sejalan dengan hasil penelitian Wibowo (2008) yang menyatakan persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap sikap menggunakan teknologi. Berdasarkan penelitian diatas, maka peneliti mengajukan hipotesis :

H₄:Persepsi kegunaan (PK) berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi (SMT) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP) terhadap Sikap Menggunakan Teknologi (SMT)

Persepsi kemudahan dinyatakan seseorang ketika mereka merasa bahwa sebuah teknologi tidak membutuhkan waktu yang lama untuk dipelajari, sehingga mereka bisa dengan mudah untuk mengimplementasikan. Tingginya tingkat persepsi akan kemudahan tersebut yang diperkirakan dapat mempengaruhi sikap mereka dalam menggunakan teknologi. Dalam penelitian oleh Widiatmika dan Sensuse (2008) disimpulkan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap tingkah laku atau sikap menggunakan teknologi. Hasil tersebut didukung oleh Hermanto dan Patmawati (2017) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi. Dari 2 penelitian tersebut, peneliti ingin menguji kembali dengan mengusulkan hipotesis :

H₅:Persepsi kemudahan penggunaan (PKP) berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi (SMT) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

Pengaruh Sikap Menggunakan Teknologi (SMT) terhadap Minat Perilaku (MP)

Sikap seseorang dapat menunjukkan persetujuan atau tidak setuju maupun perasaan suka atau tidak suka terkait dengan kinerja yang dihasilkan, setuju untuk tetap menggunakan atau justru tidak suka dengan sistem dapat dijadikan faktor yang mempengaruhi minat perilaku seseorang. Apabila mereka setuju dan suka menggunakan sistem tersebut, maka minat mereka akan mendorong untuk secara *intens* menggunakan sistem teknologi yang ada. Penelitian oleh Wibowo (2008) mengemukakan bahwa sikap dapat mempengaruhi minat perilaku dalam menggunakan teknologi dan hasil penelitian tersebut didukung oleh Hermanto dan Patmawati (2017). Pengembangan hipotesis yang disajikan peneliti adalah :

H₆:Sikap menggunakan teknologi (SMT) berpengaruh positif terhadap minat perilaku (MP) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

Pengaruh Minat Perilaku (MP) terhadap Penggunaan Aktual (PA)

Minat perilaku dapat diketahui dengan jelas dengan mengamati penggunaan aktual (Vanketesh *et al.*, 2003) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017:72) mendefinisikan minat perilaku adalah suatu keinginan seseorang untuk bertindak atau menunjukkan perilaku tertentu. Minat hanya berupa keinginan tapi perilaku akan tercermin melalui tindakan yang dilakukan dengan dorongan dari minat yang ada. Beberapa penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa terdapat hubungan yang mempengaruhi minat perilaku terhadap penggunaan aktual adalah Widiatmika dan Sensuse (2008), Hermanto dan Patmawati (2017), Wibowo (2008) dan Muntianah *et al.* (2012). Hipotesis yang diusulkan peneliti adalah:

H₇:Minat perilaku (MP) berpengaruh positif terhadap penggunaan aktual (PA) dalam aplikasi *E-Musrenbang*.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian dan Gambaran dari Populasi (Objek) Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan mengambil sampel dari populasi melalui penyebaran kuesioner untuk mengumpulkan data primer. Penelitian menggunakan pendekatan konstruk dari *Technology Acceptance Model* (TAM) yaitu suatu model yang dibangun untuk menganalisis faktor-faktor apa saja yang berpengaruh dalam penerimaan teknologi. Populasi dalam penelitian ini adalah pegawai yang secara aktif menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* untuk penyelesaian tugas terkait dengan perencanaan pembangunan pada lingkungan Pemerintah Kota Surabaya, Jawa Timur.

Teknik Pengambilan Sampel

Jenis pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel secara tidak acak/*random* melainkan dipilih dengan sengaja menurut informasi dan pertimbangan tertentu. Peneliti mengambil sebanyak 46 OPD pada tingkat Kelurahan dan Kecamatan wilayah Surabaya Selatan serta Bappeko Surabaya dengan memberi 3 kuisisioner pada responden di masing-masing Kelurahan dan Kecamatan serta 25 kuisisioner untuk Bappeko. Responden tersebut merupakan pegawai maupun petugas pada Kelurahan dan Kecamatan wilayah Surabaya Selatan serta Bappeko Surabaya yang secara aktif terlibat dalam penggunaan aplikasi *E-Musrenbang*, dengan kegiatan menginput usulan dari warga terkait dengan perencanaan pembangunan, pemetaan pembangunan dan pengisian keterangan kebutuhan pendanaan serta proses verifikasi maupun pengawasan pelaksanaan pembangunan. Pegawai yang bertugas di Kelurahan dan Kecamatan wilayah Surabaya Selatan diwakili oleh Sekretaris Camat dan Sekretaris Lurah, Kepala Sub Bagian, Kepala Seksi Pembangunan dan Staff. Sedangkan pegawai pada Bappeko merupakan Pejabat Dinas/Kepala Dinas, Pejabat Setingkat Kepala Sub Bagian, Pejabat Setingkat Kepala Bidang dan Staff.

Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data subjek (*self-report data*) yaitu sebuah data penelitian berupa opini, pengalaman dan sikap atau karakteristik seseorang yang menjadi subjek penelitian (responden). Sumber data yang dihimpun adalah data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari responden yang menjadi sasaran penelitian, tidak melalui sumber selain responden atau media perantara lainnya. Teknik pengumpulan data terkait dengan penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik penyebaran kuisisioner. Kuisisioner yang disebar oleh peneliti merupakan jenis kuisisioner tertutup yaitu kuisisioner yang berisikan sejumlah pertanyaan terkait dengan variabel-variabel yang diteliti dan jawabannya telah disediakan oleh peneliti. Kuisisioner terdiri dari bagian data diri responden, petunjuk pengisian dan sejumlah pertanyaan yang terstruktur terkait dengan konstruk-konstruk yang akan diteliti.

Variabel dan Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah penentuan *construct* agar menjadi variabel yang terukur, sehingga variabel-variabel yang telah diidentifikasi perlu didefinisikan agar dapat dianalisis dan diukur besarnya sesuai dengan konteks tertentu (Purwanto dan Sulistyastuti, 2017). Dalam penelitian ini terdapat 6 (enam) konstruk berdasarkan pendekatan TAM, meliputi kemampuan menggunakan komputer (*computer self efficacy*), persepsi kegunaan (*perceived usefulness*), persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of*

use), sikap menggunakan teknologi (*attitude towards using technology*), minat perilaku (*behavioral intention*) dan penggunaan aktual (*actual use*).

Pengukuran tiap konstruk menggunakan skala likert dengan mengukur opini atau persepsi dari setiap responden berdasarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan. Konstruk, definisi, indikator serta kode indikator dalam penelitian ini secara rinci akan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1
Definisi Operasional Variabel

Konstruk	Definisi	Indikator	Kode Indikator
KMK Kemampuan Menggunakan Komputer (Compeau and Higgins, 1995)	Keahlian seseorang dalam memanfaatkan komputer sebagai media teknologi informasi untuk menyelesaikan tugas-tugas	• Keyakinan dapat menggunakan aplikasi tanpa ada yang memberi instruksi	KMK 1
		• Keyakinan dapat menggunakan aplikasi tanpa bantuan orang lain untuk memulainya	KMK 2
		• Keyakinan dapat menyelesaikan tugas dengan aplikasi dalam waktu singkat	KMK 3
PK Persepsi Kegunaan (Vankatesh dan Davis, 2000)	Keyakinan seseorang akan manfaat yang diperoleh dari penggunaan teknologi informasi yang akan meningkatkan prestasi atau performa mereka dalam bekerja	• Penyelesaian tugas akan semakin cepat	PK 1
		• Penyelesaian tugas akan semakin mudah	PK 2
		• Dapat meningkatkan produktivitas dan kinerja	PK 3
		• Memberi manfaat	PK 4
PKP Persepsi Kemudahan Penggunaan (Davis, 1989)	Keyakinan seseorang bahwa penggunaan sistem tertentu akan terbebas dari upaya serta kesulitan	• Kemudahan dalam mempelajari aplikasi	PKP 1
		• Kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi	PKP 2
		• Mudah untuk meningkatkan keterampilan	PKP 3
		• Aplikasi jelas dan mudah dipahami	PKP 4
SMT Sikap Menggunakan Teknologi (Davis, 1989)	Konsep dalam pengukuran terkait dengan penerimaan atau penolakan yang ditunjukkan melalui sikap seseorang dalam menggunakan sistem teknologi	• Respon suka atau tidak suka	SMT 1
		• Perasaan diuntungkan atau dirugikan	SMT 2
		• Penggunaan aplikasi merupakan ide yang baik atau ide buruk	SMT 3
MP Minat Perilaku (Davis, 1989)	Suatu kecenderungan atas perilaku yang ditunjukkan pengguna untuk tetap menggunakan sistem teknologi	• Adanya niat untuk menggunakan aplikasi	MP 1
		• Adanya niat untuk menggunakan aplikasi di masa mendatang	MP 2
		• Prediksi tetap menggunakan aplikasi di masa mendatang	MP 3
PA Penggunaan Aktual (Davis, 1989)	Kondisi senyatanya dalam penggunaan sistem teknologi informasi	• Menggunakan aplikasi selama bekerja	PA 1
		• Sering membuka aplikasi	PA 2
		• Mencoba dan menggunakan aplikasi dalam setiap pengerjaan tugas	PA 3

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode *Structural Equation Model - Partial Least Square* sebagai metode analisis data untuk menguji hipotesis dengan melakukan evaluasi *outer model* dan *inner model*. Fungsi dari *outer model* yaitu untuk menilai reliabilitas instrumen dan validitas konstruk yang dievaluasi melalui uji validitas konvergen, uji validitas diskriminan dan uji reliabilitas. Sedangkan *inner model* digunakan untuk menggambarkan hubungan antar konstruk atau variabel laten dengan berdasar pada teori.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tersaji dalam deskriptif penelitian, analisis deskriptif data, deskriptif karakteristik responden, uji *outer model* dan uji *inner model* yang dihasilkan dari *SmartPLS Versi 3.0* sebagai instrumen pengolahan data dengan cara menginput seluruh jawaban dari responden yang menjadi objek penelitian.

Deskriptif Penelitian

Secara administrasi pemerintahan, Kota Surabaya terdiri dari 31 Kecamatan dan 154 Kelurahan yang terbagi ke dalam 5 wilayah diantaranya Surabaya Pusat, Surabaya Utara, Surabaya Selatan, Surabaya Timur dan Surabaya Barat. Adapun batas wilayah Kota Surabaya yaitu pada bagian sebelah utara dan sebelah timur terdapat Selat Madura, pada bagian sebelah selatan adalah Kabupaten Sidoarjo sedangkan di bagian sebelah barat merupakan Kabupaten Gresik. Luas kota Surabaya 33.306,30 Ha dan secara geografis Kota Surabaya terletak pada 7° 21' Lintang Selatan dan 112° 36' sampai dengan 112° 54' Bujur Timur. Secara topografi Kota Surabaya memiliki ketinggian tanah antara 0 – 20 meter diatas permukaan air laut dengan ketinggian pada daerah pantai berkisar antara 1 – 3 meter diatas permukaan air laut.

Objek penelitian menggunakan *purposive sampling* dengan memilih responden berdasarkan keaktifannya dalam menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* pada tingkat Kecamatan dan Kelurahan wilayah Surabaya Selatan dan Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya. Pengambilan data dilakukan melalui penyebaran kuisisioner dengan mendatangi langsung 37 Kelurahan yang tersebar di 8 Kecamatan wilayah Surabaya Selatan dan Bappeko Surabaya. Pada tiap Kecamatan dan Kelurahan peneliti memberi 3 kuisisioner sedangkan untuk Bappeko peneliti memberi 25 kuisisioner. Daftar penyebaran kuisisioner seperti Tabel 2.

Tabel 2
Daftar Penyebaran Kuisisioner

Indikator	Bappeko	Kecamatan	Kelurahan	Jumlah Responden	Presentase
Kuisisioner dibagikan	25	24	111	160	100%
Kuisisioner tidak kembali	0	3	43	46	28,75%
Kuisisioner kembali dan diolah	25	21	68	114	71,25%

Sumber : Data kuisisioner diolah, 2019.

Analisis Deskriptif Data

Keseluruhan data kuisisioner yang berhasil terkumpul selama penelitian perlu dianalisis guna menilai karakteristik atas sebuah data. Maka, data tersebut akan diolah melalui teknik statistik deskriptif yang menyajikan tabel berisikan jumlah butir pertanyaan pada kuisisioner, skor minimum, skor maksimum, skor rata-rata dan simpangan baku berdasarkan jawaban responden sebagai berikut :

Tabel 3
Statistik Deskriptif Data

Kode Konstruk	N	Butir Pernyataan	Min	Max	Mean	Std Deviasi
KMK	114	3	1	7	5,81	1,830
PK	114	4	4	7	6,22	0,728
PKP	114	4	1	7	5,81	0,979
SMT	114	3	2	7	6,18	0,851
MP	114	3	2	7	5,95	0,894
PA	114	3	1	7	4,86	1,607
Valid N (listwise)	114					

Sumber : Data kuisioner diolah, 2019.

Pada variabel kemampuan menggunakan komputer (KMK) melalui 3 butir pernyataan dengan skala 1 - 7 menunjukkan skor tertinggi senilai 7 yaitu memperlihatkan tingginya tingkat kemampuan menggunakan komputer, namun terdapat beberapa responden yang memiliki tingkat kemampuan yang rendah dalam menggunakan komputer ditunjukkan dengan skor terendah senilai 1. Dengan hasil rerata (*mean*) statistik sebesar 5,81 dari standar deviasi senilai 1,830 dapat disimpulkan bahwa responden memiliki tingkat keyakinan yang kurang tinggi atas kemampuannya dalam menggunakan komputer.

Persepsi kemudahan (PK) responden melalui 4 butir pernyataan dengan skala 1 - 7 menunjukkan skor tertinggi senilai 7 yaitu menyatakan bahwa aplikasi *E-Musrenbang* memiliki kegunaan, meski terdapat beberapa responden yang memberi skor 4 yakni menyatakan penilaian yang netral terkait dengan kegunaan aplikasi *E-Musrenbang*. Dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 6,22 dari standar deviasi senilai 0,728 mendekati nilai sempurna mengartikan tingginya nilai jawaban responden yang menyatakan setuju bahwa aplikasi *E-Musrenbang* diyakini dapat membantu mempercepat dan mempermudah penyelesaian tugas serta mampu meningkatkan kinerja pengguna karena aplikasi tersebut dianggap memiliki kegunaan.

Persepsi kemudahan penggunaan (PKP) responden melalui 4 butir pernyataan dengan skala 1 - 7 menunjukkan skor tertinggi senilai 7 yang mengartikan tingginya tingkat persepsi responden akan kemudahan penggunaan aplikasi *E-Musrenbang*, meskipun masih terdapat beberapa jawaban responden memiliki persepsi kemudahan penggunaan yang rendah dengan skor minimum 1. Namun, dengan hasil rerata (*mean*) senilai 5,81 dari standar deviasi sebesar 0,979 maka dapat diartikan persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai yang tinggi karena lebih banyak responden yang setuju bahwa mereka telah merasakan kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi *E-Musrenbang* dibandingkan responden yang tidak setuju.

Sikap menggunakan teknologi (SMT) responden melalui 3 butir pernyataan dengan skala 1 - 7 menunjukkan skor tertinggi senilai 7 dan skor terendah senilai 2. Dari skor tertinggi menyatakan bahwa sikap responden dalam menggunakan teknologi sangat positif sedangkan skor terendah menunjukkan adanya responden yang memiliki sikap negatif dalam penggunaan teknologi dalam hal ini adalah aplikasi *E-Musrenbang*. Dengan hasil rerata (*mean*) 6,18 dari standar deviasi sebesar 0,851 mendekati sempurna sehingga menyatakan tingginya sikap positif atau penerimaan responden dengan adanya aplikasi *E-Musrenbang* karena aplikasi tersebut dianggap menguntungkan dan kehadirannya merupakan suatu ide yang baik.

Minat perilaku (MP) responden melalui 3 butir pernyataan dengan skala 1- 7 ditunjukkan dengan skor tertinggi senilai 7 yang bermakna tingginya minat responden untuk menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* dan skor terendahnya adalah 2 dalam artian terdapat responden yang kurang berminat untuk menggunakan aplikasi *E-Musrenbang*. Dengan hasil rerata (*mean*) senilai 5.95 dari standar deviasi sebesar 0,894 menyatakan minat

responden dalam menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* mendekati sempurna dikarenakan terdapat lebih banyak responden yang memiliki niat untuk tetap menggunakan aplikasi dibandingkan dengan yang tidak setuju.

Penggunaan aktual (PA) responden melalui 3 butir pernyataan dengan skala 1 - 7 menghasilkan jawaban dengan skor tertinggi senilai 7 yang bermakna tingginya tingkat penggunaan aplikasi *E-Musrenbang* secara nyata, meskipun terdapat jawaban dengan skor terendah 1 yang menyatakan rendahnya tingkat intensitas responden dalam menggunakan aplikasi *E-Musrenbang*. Dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 4,86 dari standar deviasi senilai 1,607 yang bermakna bahwa tidak banyak responden yang setuju untuk menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* dalam jangka waktu yang lama atau terus - menerus dikarenakan aplikasi tersebut hanya digunakan pada saat berlangsungnya pendataan rencana pembangunan yang terjadi pada akhir dan awal tahun.

Deskriptif Karakteristik Responden

Seluruh data yang terhimpun merupakan data primer dimana data tersebut diperoleh dari sumber utama tanpa perantara melalui penyebaran kuisioner sebagai instrumen penelitiannya. Peneliti berhasil memperoleh 114 responden dengan karakteristik yang diklasifikasi berdasarkan usia, gender, jabatan, pendidikan terakhir dan lamanya bekerja secara detail akan dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 4
Karakteristik Responden

	Indikator	Jumlah	Presentase
Usia	: 20 - 29 Tahun	10	8,8%
	: 30 - 39 Tahun	23	20,2%
	: 40 - 49 Tahun	29	25,4%
	: ≥ 50 Tahun	52	45,6%
Gender	: Pria	58	50,88%
	: Wanita	56	49,12%
Jabatan	: Kepala Dinas	1	0,88%
	: Setingkat Kepala Sub Bagian	50	43,86%
	: Setingkat Kabid	6	5,26%
	: Staff	57	50%
Pendidikan Terakhir	: S1	73	64,03%
	: S2	12	10,53%
	: S3	0	0%
	: Lain-lain	29	25,44%
Lama Bekerja	: 1 - 5 Tahun	13	11,40%
	: 5 - 10 Tahun	17	14,91%
	: > 10 Tahun	84	73,69%

Sumber : Data kuisioner diolah, 2019.

Jumlah responden sebanyak 114 pegawai yang aktif menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* dengan usia terbanyak ≥ 50 tahun sebesar 45,6%, berdasarkan gender sebanyak 50,88% pria dengan menjabat di tingkat staff sebanyak 50%. Berdasarkan tingkat pendidikan presentase terbanyak adalah lulusan S1 yaitu sebanyak 64,03% dan >10 tahun sebanyak 73,69%.

Uji Outer Model (Model Pengukuran)

Uji *outer model* atau model pengukuran pada penelitian ini bersifat reflektif antara variabel laten dengan indikatornya dan indikator reflektif ini sangat sesuai digunakan untuk penelitian dengan mengukur persepsi. Model pengukuran dalam SEM-PLS dengan konstruk kemampuan menggunakan komputer (KMK), persepsi kegunaan (PK), persepsi kemudahan

penggunaan (PKP), sikap menggunakan teknologi (SMT), minat perilaku (MP) dan penggunaan aktual (PA) dinilai melalui uji validitas konvergen, validitas diskriminan dan reliabilitas.

Uji Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen bertujuan untuk menguji indikator dalam setiap konstruk yang diteliti dapat dilihat dari hasil *loading factor* dan *average variance extracted* (AVE) pada aplikasi *SmartPLS Versi 3.0*.

Loading Factor

Hal pertama yang perlu dilihat dari uji validitas konvergen adalah korelasi antara skor *item* atau skor komponen dengan skor konstruk. Menurut Jogiyanto dan Abdillah (2016:60) *rule of thumbs* yang dipakai *loading factor* adalah $> 0,7$ untuk menginterpretasikan indikator telah valid untuk mengukur konstruk, apabila nilai *outer loading*-nya $> 0,5$ maka dianggap telah signifikan secara praktikal.

Average Variance Extracted (AVE)

Pada uji validitas konvergen selain melihat hasil nilai *loading factor* juga perlu menggunakan *Average Variance Extracted* (AVE) sebagai parameter untuk menilai validitas. Chin (1995) seperti dikutip Jogiyanto dan Abdillah (2016:61) memaparkan *rule of thumbs* untuk nilai AVE yaitu $> 0,5$.

Tabel 5
Uji Model Pengukuran Validitas Konvergen

Konstruk	<i>Loading Factor</i>	AVE
KMK		0,575
KMK1 ← KMK	0,702	
KMK2 ← KMK	0,671	
KMK3 ← KMK	0,884	
MP		0,823
MP1 ← MP	0,972	
MP2 ← MP	0,915	
MP3 ← MP	0,897	
PA		0,686
PA1 ← PA	0,941	
PA2 ← PA	0,688	
PA3 ← PA	0,836	
PK		0,759
PK1 ← PK	0,912	
PK2 ← PK	0,888	
PK3 ← PK	0,796	
PK4 ← PK	0,884	
PKP		0,765
PKP1 ← PKP	0,916	
PKP2 ← PKP	0,890	
PKP3 ← PKP	0,860	
PKP4 ← PKP	0,828	
SMT		0,770
SMT1 ← SMT	0,887	
SMT2 ← SMT	0,881	
SMT3 ← SMT	0,864	

Sumber : Data kuisioner diolah, 2019.

Tabel diatas menunjukkan hampir keseluruhan *loading factor* bernilai $> 0,7$ yang bermakna bahwa indikator valid untuk mengukur konstruk. Variabel Kemampuan

Menggunakan Komputer (KMK) yang terdiri dari 3 konstruk menghasilkan nilai *loading factor* berkisar antara 0,671 hingga 0,884 maka seluruh konstruk tersebut dikatakan valid. Pada variabel Minat Perilaku (MP) dengan 3 konstruk memiliki nilai *loading factor* secara keseluruhan $> 0,7$ sehingga seluruh konstruk tersebut dapat dikatakan valid. Kemudian untuk Penggunaan Aktual (PA) yang mempunyai 3 konstruk juga dapat disimpulkan valid karena meskipun terdapat 1 konstruk dengan nilai 0.688, namun 2 konstruk lainnya memiliki nilai *loading factor* $> 0,7$. Untuk variabel Persepsi Kegunaan (PK) dengan jumlah konstruk sebanyak 4 memiliki nilai *loading factor* $> 0,7$ justru terdapat 1 konstruk dengan nilai 0.912 sehingga keseluruhan konstruk tersebut dinyatakan valid. Selanjutnya pada variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (PKP) yang memiliki 4 konstruk bernilai *loading factor* $> 0,7$ yang berkisar antara 0.828 hingga 0.916 maka seluruh konstruk dalam variabel PKP bermakna valid. Variabel terakhir yaitu Sikap Menggunakan Teknologi (SMT) yang berjumlah 3 konstruk secara keseluruhan dinyatakan valid karena ketiga konstruknya memiliki nilai *loading factor* $> 0,7$ dengan kisaran antara 0.864 hingga 0.887. Meskipun terdapat 2 konstruk yang bernilai *loading factor* $< 0,7$ dapat dianggap telah memenuhi kriteria uji validitas konvergen. Nilai AVE keenam konstruk $> 0,5$ sehingga dapat dikatakan valid.

Uji Validitas Diskriminan

Uji validitas diskriminan bertujuan untuk memberikan keyakinan terkait prinsip bahwa korelasi indikator terhadap konstruknya harus lebih tinggi dibanding terhadap konstruk lainnya. Untuk mencapai prinsip tersebut maka diperlukan hasil yang dapat membandingkan korelasi suatu konstruk dengan konstruk lainnya yaitu dengan cara melihat nilai *cross loading* dan memastikan bahwa suatu konstruk tersebut memiliki nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan konstruk lain. Selain itu, pengujian validitas diskriminan juga dilakukan dengan membandingkan hasil akar dari AVE, dimana hasil akar AVE untuk setiap konstruk harus lebih besar dibanding korelasi antara konstruk dengan konstruk lainnya. Hasil tersebut dapat membuktikan bahwa model telah mempunyai validitas diskriminan yang cukup baik (Chin, 1997) seperti dikutip Jogiyanto dan Abdillah (2016:61). Apabila suatu konstruk mempunyai korelasi yang lebih tinggi dengan konstruk lain dibanding dengan konstruknya sendiri, maka kecocokan model perlu dipertimbangkan kembali (Sarwono dan Narimawati, 2014:21).

Uji Reliabilitas

Selain melakukan uji validitas, dalam PLS juga mengarahkan untuk menguji reliabilitas guna menilai kestabilan internal alat ukur, karena pada uji reliabilitas mampu membuktikan kestabilan, ketepatan maupun akurasi suatu alat ukur dalam melakukan pengukuran (Hartono, 2008a) seperti dikutip Jogiyanto dan Abdillah (2016:61). Terdapat 2 metode yang digunakan PLS dalam melakukan pengujian reliabilitas, diantaranya :

a) *Cronbach's Alpha*

Cronbach's Alpha digunakan untuk mengukur batas bawah dari nilai reliabilitas suatu konstruk, dikarenakan dalam menguji reliabilitas konstruk *Cronbach's Alpha* memberikan hasil nilai yang rendah (Chin, 1998) seperti dikutip Hermanto dan Patmawati (2017).

b) *Composite Reliability*

Menurut Werts *et al.* (1974) seperti dikutip Jogiyanto dan Abdillah (2016:62) *composite reliability* diyakini lebih baik dalam memperkirakan kestabilan suatu konstruk. *Rule of thumbs* untuk *composite reliability* maupun *cronbach's alpha* harus lebih besar dari 0,7 namun nilai 0,6 masih dapat diterima Hair *et al.*, (2006) seperti dikutip Jogiyanto dan Abdillah (2016:62).

Hasil pengujian validitas diskriminan dan uji reliabilitas tersaji dalam tabel 6.

Tabel 6
Uji Model Pengukuran Validitas Diskriminan

Konstruk	KMK	MP	PA	PK	PKP	SMT	Akar AVE	Composite Reliability
KMK							0.758	0.800
KMK1	0.702	0.078	0.211	0.150	0.339	0.168		
KMK2	0.671	-0.048	0.105	-0.017	0.255	0.149		
KMK3	0.884	0.184	0.195	0.251	0.533	0.272		
MP							0.907	0.933
MP1	0.135	0.927	0.340	0.497	0.182	0.594		
MP2	0.159	0.915	0.285	0.556	0.222	0.512		
MP3	0.077	0.879	0.312	0.536	0.197	0.557		
PA							0.828	0.866
PA1	0.230	0.407	0.941	0.253	0.181	0.300		
PA2	0.159	0.161	0.688	0.079	0.286	0.182		
PA3	0.161	0.140	0.836	0.028	0.284	0.107		
PK							0.871	0.926
PK1	0.229	0.585	0.184	0.912	0.375	0.615		
PK2	0.232	0.512	0.118	0.888	0.387	0.570		
PK3	0.097	0.434	0.232	0.796	0.239	0.516		
PK4	0.169	0.485	0.161	0.884	0.315	0.548		
PKP							0.874	0.928
PKP1	0.511	0.180	0.157	0.295	0.916	0.270		
PKP2	0.435	0.172	0.197	0.318	0.890	0.269		
PKP3	0.442	0.173	0.309	0.440	0.860	0.386		
PKP4	0.475	0.249	0.238	0.264	0.828	0.235		
SMT							0.877	0.909
SMT1	0.320	0.522	0.245	0.635	0.325	0.887		
SMT2	0.252	0.496	0.295	0.510	0.282	0.881		
SMT3	0.151	0.592	0.183	0.551	0.279	0.864		

Sumber : Data kuisioner diolah, 2019.

Uji Inner Model (Model Struktural)

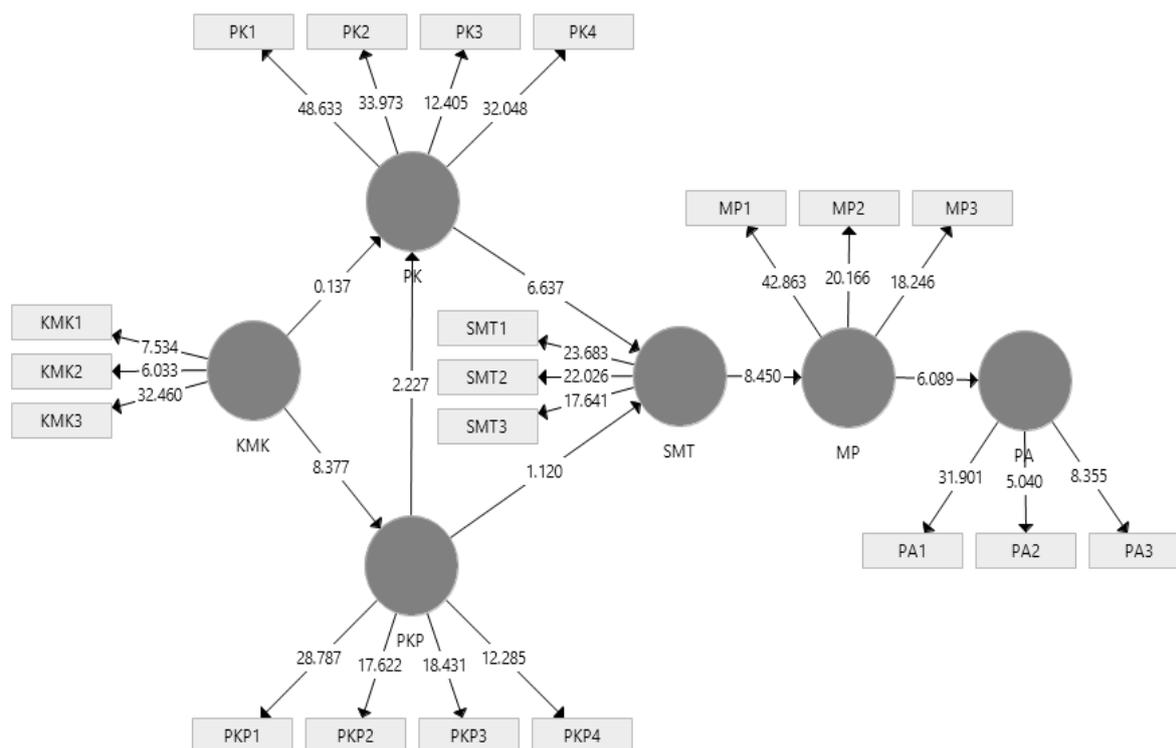
Pengujian *inner model* ditujukan untuk memprediksi ada tidaknya korelasi antar variabel sekaligus menguji tingkat signifikansinya. Metode yang digunakan pada pengujian ini yaitu melalui *bootstrapping* (nilai R²) dan koefisien jalur (*t-statistic*). Melalui kedua metode tersebut, akan terlihat hasil yang menunjukkan diterima atau ditolaknya suatu hipotesis penelitian. Suatu variabel diartikan memiliki pengaruh secara signifikan apabila nilai t tabel < *t-statistic*, t tabel dalam penelitian ini sebesar 1,982 dengan n = 114 melalui tingkat kepercayaan sebesar 95%. Tersaji hasil uji inner model pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7
Uji Model Struktural

Konstruk	Hipotesis	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics (O/STDEV)
KMK → PK	H1	0,014	0,016	0,107	0,130
KMK → PKP	H2	0,532	0,547	0,065	8,198
PKP → PK	H3	0,375	0,386	0,171	2,195
PK → SMT	H4	0,607	0,600	0,088	6,912
PKP → SMT	H5	0,105	0,119	0,086	1,221
SMT → MP	H6	0,614	0,622	0,068	9,968
MP → PA	H7	0,348	0,369	0,054	6,446

Sumber : Data kuisioner diolah, 2019.

Berdasarkan tabel diatas terlihat hasil yang menunjukkan diterima atau ditolaknya suatu hipotesis penelitian seperti Gambar 2.



Gambar 2
Uji Full Model SEM PLS Bootstrapping

Pembahasan

Pada pembahasan dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan hasil dari *output SmartPLS* dengan terfokus pada tabel 7 (uji model struktural) yang menunjukkan pengaruh antar variabel penelitian dan tingkat signifikansinya sebagai berikut :

Pengaruh Kemampuan Menggunakan Komputer terhadap Persepsi Kegunaan

Berdasarkan pada pengujian hipotesis pertama (H1) menyatakan bahwa H1 ditolak. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* dibawah 1,982 yaitu sebesar 0,130 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa kemampuan menggunakan komputer tidak berpengaruh terhadap persepsi kegunaan. Hasil ini tidak mendukung penelitian (Maharsi dan Mulyadi, 2007) namun mendukung penelitian (Hermanto dan Patmawati, 2017) yang menemukan bahwa tidak terdapat pengaruh antara kemampuan menggunakan komputer terhadap persepsi kegunaan. Tidak adanya pengaruh tersebut dapat disebabkan karena dukungan responden yang setuju bahwa implementasi aplikasi *E-Musrenbang* dirasakan sangat berguna untuk meningkatkan kinerja sekalipun mereka belum memiliki kemampuan yang mumpuni untuk menggunakan aplikasi tersebut, namun mereka memiliki persepsi bahwa hadirnya aplikasi *E-Musrenbang* dapat memangkas rentang waktu pekerjaan yang kurang efektif dan efisien sehingga dapat mempercepat penyelesaian tugas.

Pengaruh Kemampuan Menggunakan Komputer terhadap Persepsi Kemudahan Penggunaan

Berdasarkan pada pengujian hipotesis kedua (H2) menyatakan bahwa H2 diterima. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* diatas 1,982 yaitu sebesar 8,198 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa kemampuan menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan. Hasil ini mendukung penelitian (Hermanto dan Patmawati, 2017); (Maharsi dan Mulyadi, 2007) yang mengemukakan bahwa apabila seseorang memiliki tingkat kemampuan menggunakan komputer yang tinggi, maka

mereka akan merasa lebih mudah dalam beradaptasi dengan adanya aplikasi yang baru serta terhindar dari kesulitan sehingga seseorang akan berpersepsi bahwa setiap sistem aplikasi akan memberi kemudahan dalam penggunaannya.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Persepsi Kegunaan

Berdasarkan pada pengujian hipotesis ketiga (H3) menyatakan bahwa H3 diterima. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* diatas 1,982 yaitu sebesar 2,195 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan. Hasil ini mendukung penelitian (Muntianah *et al.*,2012); (Wibowo,2008) yang mengemukakan bahwa dalam penggunaan sistem aplikasi seseorang akan memperoleh manfaat yang besar seiring dengan kemudahan yang didapat. Sama halnya dengan implementasi aplikasi *E-Musrenbang*, dimana banyak dari pengguna aplikasi tersebut menyatakan setuju terkait kemudahan yang mereka rasakan dalam mengoperasikan aplikasi dan mereka berpersepsi bahwa aplikasi *E-Musrenbang* sangat berguna untuk mempercepat penyelesaian tugas mereka. Hadirnya aplikasi *E-Musrenbang* diyakini dapat memangkas waktu pendataan perencanaan pembangunan secara manual yang sebelumnya dinilai kurang efektif dan efisien.

Pengaruh Persepsi Kegunaan terhadap Sikap Menggunakan Teknologi

Berdasarkan pada pengujian hipotesis keempat (H4) menyatakan bahwa H4 diterima. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* diatas 1,982 yaitu sebesar 6,912 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi. Hasil ini mendukung penelitian (Wibowo, 2008); (Hermanto dan Patmawati, 2017) yang menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi. Adanya pengaruh tersebut berdasarkan pada adanya sikap penerimaan pengguna untuk mengoperasikan sistem aplikasi *E-Musrenbang* disertai dengan persepsi bahwa aplikasi tersebut dapat menguntungkan mereka dan implementasinya merupakan ide yang baik, sehingga pengguna merasa suka terhadap aplikasi tersebut.

Pengaruh Persepsi Kemudahan Penggunaan terhadap Sikap Menggunakan Teknologi

Berdasarkan pada pengujian hipotesis kelima (H5) menyatakan bahwa H5 ditolak. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* dibawah 1,982 yaitu sebesar 1,221 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi. Hasil ini tidak mendukung penelitian (Hermanto dan Patmawati, 2017); namun mendukung penelitian (Wibowo, 2008) yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi. Hasil tersebut memungkinkan adanya suatu keharusan bagi responden untuk mengoperasikan aplikasi *E-Musrenbang*. Dengan demikian meskipun responden merasa tidak dimudahkan, mereka diwajibkan untuk tetap menggunakan aplikasi *E-Musrenbang* karena aplikasi tersebut dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dan tanggung jawab responden dan setiap kendala dalam aplikasi tentu dapat diatasi.

Pengaruh Sikap Menggunakan Teknologi terhadap Minat Perilaku

Berdasarkan pada pengujian hipotesis keenam (H6) menyatakan bahwa H6 diterima. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* diatas 1,982 yaitu sebesar 8,968 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa sikap menggunakan teknologi berpengaruh terhadap minat perilaku. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Hermanto dan Patmawati, 2017); (Wibowo, 2008) yang menyatakan bahwa sikap menggunakan teknologi berpengaruh terhadap minat perilaku yang ditandai dengan adanya sikap penerimaan dari responden untuk berniat tetap menggunakan sistem aplikasi *E-Musrenbang*.

Sikap positif atas ketertarikannya untuk menggunakan aplikasi tersebut dapat dilihat dari keinginan responden yang memiliki prediksi untuk tetap menggunakannya di masa mendatang.

Pengaruh Minat Perilaku terhadap Penggunaan Aktual

Berdasarkan pada pengujian hipotesis ketujuh (H7) menyatakan bahwa H7 diterima. *Output path coefficient* menunjukkan hasil nilai *t-statistic* diatas 1,982 yaitu sebesar 6,446 sehingga hasil tersebut bermakna bahwa minat perilaku berpengaruh terhadap penggunaan aktual. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wibowo, 2008); (Hermanto dan Patmawati, 2017); (Muntianah *et al.*, 2012) yang menyatakan bahwa sikap menggunakan teknologi berpengaruh positif terhadap minat perilaku. Hal tersebut terjadi atas dasar adanya persepsi responden terkait dengan kemudahan dan kegunaan yang mereka rasakan dengan hadirnya aplikasi *E-Musrenbang* sehingga secara tidak langsung mampu mendorong minat responden untuk menggunakan aplikasi secara terus-menerus.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dengan menggunakan *software SmartPLS Versi 3.0* dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan menggunakan komputer berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan penggunaan, persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan dan persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi, kemudian sikap menggunakan teknologi berpengaruh positif terhadap minat perilaku, serta minat perilaku berpengaruh terhadap positif terhadap penggunaan actual. Namun, kemampuan menggunakan komputer tidak berpengaruh terhadap persepsi kemudahan penggunaan dan persepsi kemudahan penggunaan tidak berpengaruh terhadap sikap menggunakan teknologi.

Saran

Bagi penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas objek penelitian, dengan tidak terbatas pada Kecamatan dan Kelurahan wilayah Surabaya Selatan serta Badan Perencanaan Pembangunan Kota (Bappeko) Surabaya, melainkan dapat mengambil sampel di seluruh Kecamatan dan Kelurahan wilayah lainnya serta dinas-dinas yang memiliki otoritas dalam penggunaan aplikasi *E-Musrenbang*.

DAFTAR PUSTAKA

- Davis, F. D. 1989. Perceived Ease Of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly* 13(3): 319-340.
- Hanifa, A. 2017. Analisis Technology Acceptance Model (TAM) terhadap Penggunaan Layanan Internet Banking Studi di Bank Rakyat Indonesia Syariah Cabang Surakarta. *Skripsi*. Program S1 Ilmu Perbankan Syariah. Institut Agama Islam Negeri (IAIN). Surakarta.
- Hermanto, S. B dan Patmawati. 2017. Determinan Penggunaan Aktual Perangkat Lunak Akuntansi Pendekatan Technology Acceptance Model. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* 19(2): 67-81.
- Ibna, A. 2009. Penggunaan Kerangka Technology Acceptance Model di dalam Melakukan Penilaian Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Adopsi E-Government Pemko Medan. *Skripsi*. Program S1 Teknik Universitas Sumatera Utara. Medan.
- Instruksi Presiden Nomor 3 Tahun 2003 *Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan E-Government*. 9 Juni 2003. Jakarta.

- Irmadhani dan Nugroho, M. A. 2012. Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Computer Self Efficacy, terhadap Penggunaan Online Banking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi. *Skripsi*. Program S1 Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Jogiyanto dan W. Abdillah. 2016. *Konsep dan Aplikasi PLS (Partial Least Square) untuk Penelitian Empiris*. Edisi Pertama. Cetakan Ketiga. BPFE. Yogyakarta.
- Maharsi, S dan Y. Mulyadi. 2007. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Nasabah Menggunakan Internet Banking dengan Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* 9(1): 18-28.
- Muntianah, S. T., E. S. Astuti, D. V. Azizah. 2012. Pengaruh Minat Perilaku terhadap Actual Use Teknologi Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM): Studi Kasus Pada Kegiatan Belajar Mahasiswa Fakultas Ilmu Administrasi. *Jurnal Profit* 6(1): 88-113.
- Peraturan Pemerintah Dalam Negeri Nomor 54 Tahun 2010 *Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 8 Tahun 2008 Tentang Tahapan, Tatacara Penyusunan, Pengendalian, dan Evaluasi Pelaksanaan Rencana Pembangunan Daerah*. 21 Oktober 2010. Jakarta.
- Purwanto, E. A dan D. R. Sulistyastuti. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif untuk Administrasi Publik dan Masalah-masalah Sosial*. Edisi Kedua. Cetakan Pertama. Gava Media. Yogyakarta.
- Rahab. 2009. Pengaruh Persepsi mengenai Kemudahan Menggunakan dan Persepsi Kegunaan pada Niat untuk Menggunakan Internet: Studi Empiris pada Guru SLTP dan SLTA di Wilayah Kota Purwokerto. *Jurnal Performance* 10(1): 1-18.
- Rustiana. 2004. Computer Self Efficacy (CSE) Mahasiswa Akuntansi dalam Penggunaan Teknologi Informasi: Tinjauan Persepektif Gender. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan* 6 (1): 29-39.
- Sarwono J. dan U. Narimawati. 2015. *Membuat Skripsi, Tesis dan Disertasi dengan Partial Least Square SEM (PLS SEM)*. Andi. Yogyakarta.
- Syahrir. 2015. Analisis Penerapan Sistem Informasi E-Musrenbang dalam Perencanaan Pembangunan Partisipatif Kota Palopo. *Indonesian Journal on Networking and Security* 04(4): 61-66.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2004 *Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional*. 5 Oktober 2004. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2004 Nomor 104. Jakarta.
- Wibowo, A. 2008. Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM). arief.wibowo@budiluhur.ac.id. <http://peneliti.budiluhur.ac.id/wp-content/uploads/2008/.../arif+wibowo.pdf>. 13 Desember 2018 (19:52).
- Widiatmika, M. A. dan D. I. Sensuse. 2008. Pengembangan Model Penerimaan Teknologi Internet oleh Pelajar dengan Menggunakan Konsep Technology Acceptance Model (TAM). *Jurnal Sistem Informasi* 04(2): 81-92.
- Yunas, N. S. 2017. Efektivitas E-Musrenbang di Kota Surabaya dalam Sistem Perencanaan Pembangunan Berparadigma Masyarakat. *Jurnal Ilmu Pemerintahan*. 7(1): 19-2