

Analisis Penerimaan *E-Performance* Pada Pegawai Dinas Koperasi Dan Umkm Surabaya Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model 2*

Rif'atul Fithri¹⁾ Sulistiowati²⁾ Puspitasari³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi
Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1)rfithri11@gmail.com, 2)sulist@stikom.edu, 3)puspita@stikom.edu

Abstract: *Dinas Koperasi and UMKM Surabaya currently uses E-Performance application to measure employee performance appraisal and monitor the activities of employees. The E-Performance application is used starting in 2015 and made many changes every year. Since the beginning of the use of E-Performance application until now has not been evaluated the acceptance in applying the application. Therefore, in this research, there is an acceptance analysis of E-Performance application with Technology Acceptance Model 2 method consisting of Subjective Norm Norm, Image, Job Relevance, Output Quality, Result Demonstrability as independent variable, while dependent variable include Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Intention to Use, Usage Behavior and moderation variables include Experience variables.*

Keywords: *E-Performance, Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya, Technology Acceptance Model 2*

Aplikasi *E-Performance* telah digunakan dari tahun 2015 hingga saat ini. Aplikasi *E-Performance* digunakan oleh Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebagai penilaian kinerja pegawai dan digunakan sebagai monitoring kegiatan pegawai. Permasalahan yang ada pada aplikasi *E-Performance* yaitu sering terjadinya banyak perubahan mulai dari segi interface maupun dari segi alur proses penilaian kinerja pegawai yang membuat pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus melakukan adaptasi lagi setiap terdapat pembaruan pada aplikasi *E-Performance*. Hingga saat ini aplikasi *E-Performance* masih belum dilakukan evaluasi untuk mengukur penerimaan pegawai dalam menggunakan aplikasi *E-Performance*.

Oleh sebab itu dalam penelitian tugas akhir ini dilakukan evaluasi penerimaan aplikasi *E-Performance* pada pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya menggunakan metode *Technology Acceptance Model 2* (TAM2). Menurut Jogiyanto (2007), TAM2 secara khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam sebuah teknologi informasi. Metode TAM 2 memiliki 11 variabel yaitu variabel *Perceived Usefulness*, *Subjective Norm* (SN), *Image* (IMG), *Job Relevance* (REL), *Output Quality* (OUT), *Result Demonstrability* (RES),

Experience, *Voluntaries*, *Usage Behaviour*, *Intention to Use* dan *Perceived Ease of Use* (PEOU). Dalam penelitian ini ke-11 variabel pada TAM2 tidak digunakan semua karena dalam penggunaan aplikasi *E-Performance* digunakan sebagai aplikasi wajib oleh Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Oleh karena itu variabel *Voluntaries* tidak digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan ke-10 variabel TAM2 untuk pengukuran penerimaan aplikasi *E-Performance* diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengevaluasi masukkan kepada pihak pengelola aplikasi *E-Performance* Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya.

Berdasarkan permasalahan dan solusi yang telah disampaikan, adapun tujuan yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui analisis penerimaan *E-Performance* pada Pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya dan memberikan rekomendasi kepada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi aplikasi *E-Performance*.

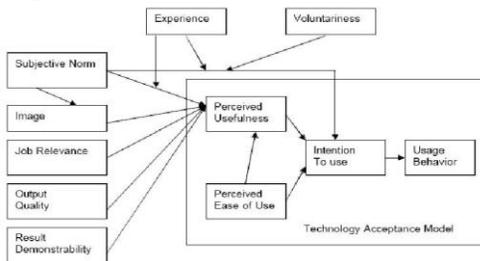
METODE

Pada penelitian ini digunakan metode melalui 4 tahapan yaitu:

1. Tahap Awal
 - a. Observasi dan Wawancara
 - b. Studi Literatur
 - c. Mengidentifikasi Permasalahan

2. Tahap Pengumpulan Data
 - a. Penentuan Variabel
 - b. Penyusunan Kuesioner
 - c. Penyebaran Kuesioner
 - d. Tabulasi Data
 - e. Analisis Deskriptif
3. Tahap Analisis Menggunakan PLS
 - a. Pengujian Outer Model
 - i. Uji Convergent Validity
 - ii. Uji Discriminant Validity
 - iii. Uji Realibility
 - b. Pengujian Inner Model
 - i. Analisis R-Square
 - ii. Analisis Q-Square
 - iii. Analisis F-Square
 - c. Uji Kesesuaian Model
 - d. Uji Pengaruh (*Bootsrapping*)
 - e. pembahasan
4. Tahap Akhir
 - a. Kesimpulan dari Analisis Aplikasi E-Performance

Hipotesis



Gambar 1 Technology Acceptance Model 2 (Sumber: Venkantesh dan Davis, 2000)

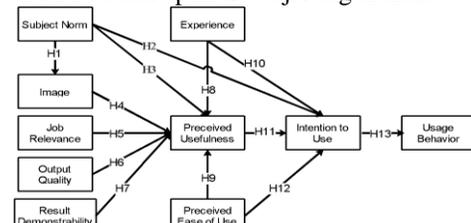
Penjelasan dari masing-masing variabel adalah sebagai berikut :

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

sebuah sistem informasi atau sebuah teknologi dan tingkatannya dapat dipengaruhi oleh *Subjective Norm*.

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

Pada ke-11 variabel yang dijelaskan terdapat 1 variabel yang tidak digunakan pada penelitian ini dan dilakukan modifikasi karena aplikasi yang diteliti adalah aplikasi wajib digunakan.



Gambar 1. Model Konseptual

1. Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi E-Performance

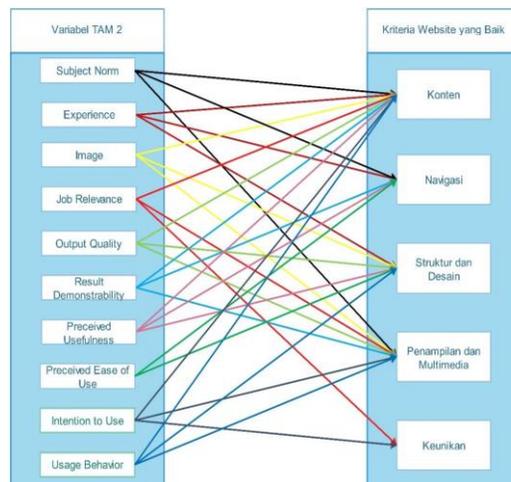
2. Norma subjektif terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-performance*
3. Norma subjektif terhadap minat menggunakan aplikasi *E-Performance*
4. Pandangan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
5. Relevansi pekerjaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
6. Kualitas hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
7. Ketampakan hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
8. Persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
9. Norma subjektif dan pengalaman terhadap persepsi kegunaan aplikasi *E-Performance*
10. Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi *E-Performance*
11. Persepsi kegunaan penggunaan terhadap minat aplikasi *E-Performance*
12. Persepsi kemudahan terhadap minat aplikasi *E-Performance*
13. Minat menggunakan terhadap perilaku aplikasi *E-Performance*

Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini mengumpulkan data dan informasi terkait kondisi dan masalah yang terdapat pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Hasil yang diperoleh yaitu terdapat permasalahan pada aplikasi E-Performance yang setiap tahunnya dilakukan perubahan baik dari segi interface maupun dari segi penilaian inerja pegawai. Sehingga menyebabkan para pegawai harus melakukan adaptasi terlebih dahulu ketika aplikasi E-Performance diperbarui.

Studi Literatur

Dalam Tugas Akhir ini terdapat keteraitan metode yang digunakan dengan aplikasi E-Performance yaitu terdapat relasi antar variabel dalam metode TAM 2 yang membahas tentang penerimaan pengguna. Variabel pada TAM 2 yang memiliki keterkaitan antara model. Dari ke-10 variabel tersebut memiliki keterkaitan dalam mengukur tingkat penerimaan pada aplikasi E-Performance.



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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat hasil dan pembahasan terhadap hasil penelitian pada Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya. Penjelasan lebih lanjut mengenai hasil penelitian disampaikan pada sub bahasan dibawah ini

Pengujian Outer Model

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

1. *Convergent Validity*. Nilai convergent validity adalah nilai loading factor yang memiliki relasi antara variabel dan indikator. Nilai yang diharapkan melebihi dari angka 0.7 atau sering digunakan batas 0.6 sebagai batasan minimal dari nilai loading faktor.
2. *Discriminant Validity*. Nilai ini merupakan nilai cross loading factor yang berguna untuk mengetahui apakah konstruk memiliki discriminant yang memadai yaitu dengan cara membandingkan nilai loading pada konstruk yang dituju harus lebih besar dibandingkan dengan nilai loading dengan konstruk yang lain.
3. *Average Variance Extracted*. Nilai AVE yang diharapkan melebihi dari angka > 0.5.
4. *Composite Reliability*. Data yang memiliki *composite reliability* >0.7 mempunyai *reliabilitas* yang tinggi

Uji Convergent Validity

Validitas konvergen (Convergent Validity) bertujuan untuk mengetahui validitas

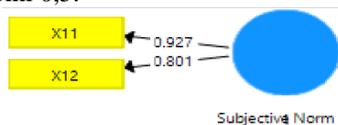
setiap hubungan antara indikator dengan konstruk atau variabelnya. Validitas konvergen dari model pengukuran dengan reflektif indikator dinilai berdasarkan loading factor (korelasi antara skor item atau skor komponen dengan skor variabel) indikator-indikator yang mengukur variabel tersebut.

Tabel 1. Average Variance Extracted

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

1. Variabel *Subjective Norm*

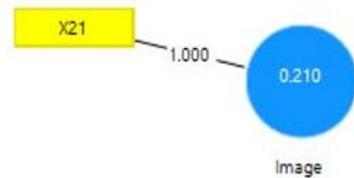
Pada gambar 3 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X11 mempunyai nilai 0,927, X12 memiliki nilai sebesar 0,801. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 3. Model *Subjective Norm*

2. Variabel *Image*

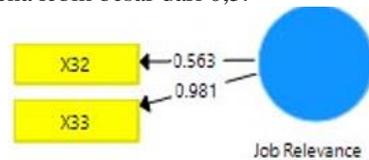
Pada gambar 4 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₂₁ memiliki nilai sebesar 1,000. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator X₂₁ tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* yang diharapkan sudah melebihi 0,5.



Gambar 4. Model *Image*

3. Variabel *Job Relevance*

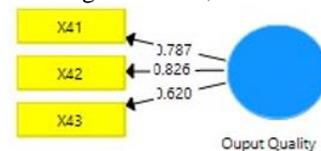
Pada gambar 5 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₃₂ memiliki nilai sebesar 0,563, dan X₃₃ memiliki nilai sebesar 0,981. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena lebih besar dari 0,5.



Gambar 5. Model *Job Relevance*

4. Variabel *Output Quality*

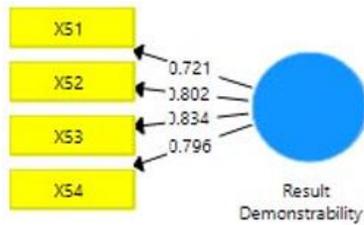
Pada gambar 6 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₄₁ memiliki nilai sebesar 0,787, X₄₂ memiliki nilai sebesar 0,826 dan X₄₃ memiliki nilai sebesar 0,620. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena *loading factor* < 0,5.



Gambar 6. Model *Output Quality*

5. Variabel *Result Demonstrability*

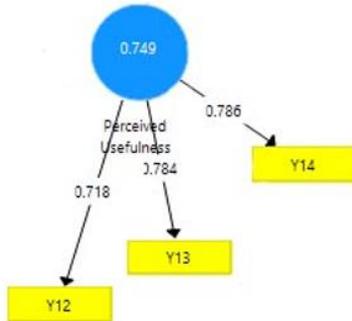
Pada gambar 7 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu X₅₁ memiliki nilai sebesar 0,721, X₅₂ memiliki nilai sebesar 0,802, X₅₃ memiliki nilai sebesar 0,834 dan X₅₄ memiliki nilai sebesar 0,796. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 7. Model *Result Demonstrability*

6. Variabel *Perceived Usefulness*

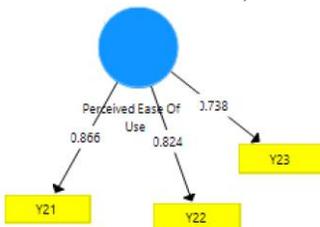
Pada gambar 4.58 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{12} memiliki nilai sebesar 0,718, Y_{13} memiliki nilai sebesar 0,784 dan Y_{14} memiliki nilai sebesar 0,786. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai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



Gambar 1. Model *Perceived Usefulness*

7. Variabel *Perceived Ease of Use*

Pada gambar 4.59 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y_{21} memiliki nilai sebesar 0,866 dan Y_{22} memiliki nilai sebesar 0,824 dan Y_{23} memiliki nilai sebesar 0,738. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.

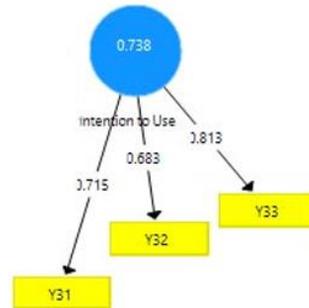


Gambar 9. Model *Perceived Ease of Use*

8. Variabel *Intention to Use*

Pada gambar 4.60 adalah nilai *loading factor* yang terdapat pada setiap indikator

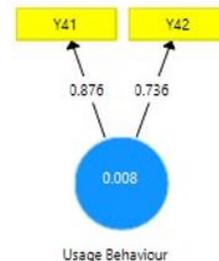
yaitu Y_{31} memiliki nilai sebesar 0,715, Y_{32} memiliki nilai sebesar 0,683 dan Y_{33} memiliki nilai sebesar 0,813. Dari semua hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa semua indikator tetap bisa digunakan karena nilai *loading factor* pada setiap indikator lebih besar dari 0,5.



Gambar 10. Model *Intention to Use*

9. Variabel *Usage Behaviour*

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



Gambar 11. Model *Usage Behaviour*

10. Variabel *Experience*

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



Gambar 12. Model *Experience*

Pengujian Inner Model

Dalam pengujian inner model dilakukan 3 tahapan analisis yaitu R², F² dan Q²

Analisis R²

Nilai R² digunakan untuk mengukur tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen.

Tabel 2. Nilai R²

Variabel	R Square	Keterangan
Image	0.210	Rendah
Intention to Use	0.738	Kuat
Perceived Usefulness	0.749	Kuat
Usage Behaviour	0.008	Sangat Rendah

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa nilai R² yang dihasilkan pada variabel *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness* yaitu kuat karena nilai R² berada pada rentang 0, 60–0,79 sedangkan pada variabel *Image* yaitu rendah dengan rentang nilai 0,20–0,39 dan *Usage Behaviour* sangat rendah dengan rentang nilai 0-0,19. Jadi tingkat variasi perubahan variabel independen terhadap variabel dependen yang kuat terjadi pada variabel *Intention to Use* dan *Perceived Usefulness*.

Analisis Q²

Analisis Q² digunakan untuk melakukan pengujian model structural dengan melihat *predictive relevance* atau nilai Q². Tujuan dilakukan analisis Q² adalah untuk melakukan pengukuran terhadap nilai hasil observasi terhadap model yang baik. Nilai Q² dikatakan baik atau relevan jika nilainya lebih besar dari 0 (nol).

Tabel 3. Construct Crossvalidated Redundancy

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Experience	88.000	88.000	
Image	44.000	37.024	0.159
Intention to Use	132.000	88.019	0.333
Job Relevance	88.000	88.000	
Ouput Quality	132.000	132.000	
Perceived Ease of Use	132.000	132.000	
Perceived Usefulness	132.000	88.085	0.333

Variabel	SSO	SSE	Q ² (=1-SSE/SSO)
Result Demonstrability	176.000	176.000	
SN * EXP	44.000	44.000	
SN * EXP 1	44.000	44.000	
Subjective Norm	88.000	88.000	
Usage Behaviour	88.000	94.643	-0.075

Tabel 4. Construct Crossvalidated Commuality

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

Berdasarkan hasil perolehan tabel 3 dan tabel 4 untuk pengukuran kualitas model pada tiap blok variabel menunjukkan bahwa Variabel *Experience* dan *Usage Behaviour* tidak relevan karena nilai Q² dibawah 0 (nol) sedangkan untuk Variabel *Image*, *Intention to Use*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Result Demonstrability*, *Subject Norm*, moderator dari *Subject Norm (SN) * Experience (EXP)* dan *SN * EXP 1* sudah dikatakan baik atau relevan karena Q² lebih besar dari 0 (nol).

Analisis F²

Analisis F² yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. Untuk mengetahui seberapa besar atau lemahnya relasi pada variabel *independent* dan variabel *dependent*.

Tabel 6. Analisis F²

Variabel	F ²
----------	----------------

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

1. Pengaruh Experience terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,291 dapat dikatakan medium.
2. Pengaruh Experience terhadap Intention to Use memiliki F² sebesar 0,084 dapat dikatakan lemah.
3. Pengaruh Image terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,006 dapat dikatakan lemah.
4. Pengaruh Intention to Use terhadap Usage Behaviour memiliki F² sebesar 0,008 dapat dikatakan lemah.
5. Pengaruh Job Relevance terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,144 dapat dikatakan lemah.
6. Pengaruh Output Quality terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,586 dapat dikatakan besar.
7. Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,047 dapat dikatakan lemah.
8. Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Intention to Use memiliki F² sebesar 0,055 dapat dikatakan lemah.
9. Pengaruh Perceived Usefulness terhadap Intention to Use memiliki F² sebesar 1,171 dapat dikatakan besar.
10. Pengaruh Result Demonstrability terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,048 dapat dikatakan lemah.

11. Pengaruh SN * EXP terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,086 dapat dikatakan lemah.
12. Pengaruh SN * EXP 1 terhadap Intention to Use memiliki F² sebesar 0,134 dapat dikatakan lemah.
13. Pengaruh Subjective Norm terhadap Intention to Use memiliki F² sebesar 0,111 dapat dikatakan lemah.
14. Pengaruh Subjective Norm terhadap Image memiliki F² sebesar 0,266 dapat dikatakan medium.
15. Pengaruh Subjective Norm terhadap Perceived Usefulness memiliki F² sebesar 0,001 dapat dikatakan lemah.

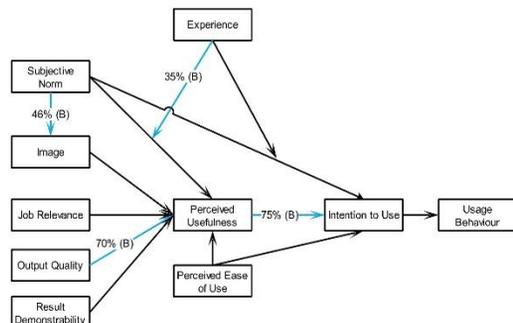
Uji Kesesuaian Model (Goodness of Fit)

Setelah diperoleh nilai AVE dan R² maka tahapan selanjutnya dengan menghitung Goodness of Fit (GoF) yang diperlihatkan pada tabel 7. Nilai yang diekspetasi dalam model dikatakan baik jika lebih tinggi dari 0.38, dikatakan medium jika 0.25-0.37 dan dikatakan buruk jika 0.1-0.24

Tabel 7. Goodness of Fit

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

Setelah mengetahui variabel mana saja yang memiliki pengaruh signifikan maka tahap selanjutnya memodelkan variabel mana saja yang dapat mempengaruhi variabel lain dan seberapa besar tingkat pengaruhnya. Berdasarkan hasil total effect.

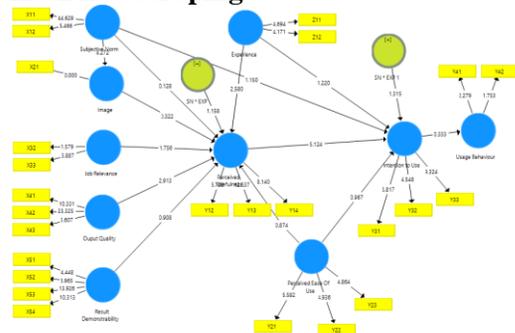


Gambar 13. Model Pengaruh langsung

1. Subjective Norm berpengaruh terhadap Image sebesar 46%

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

Hasil Bootstrapping



Gambar 14. Hasil Bootstrapping

Berdasarkan gambar 14 menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang dikatakan signifikan terhadap variabel lain. Hasil dilihat pada tabel 8 dengan melihat *T-Static* harus memiliki nilai > 1,96 atau *p-value* lebih kecil dari 0,05.

Tabel 8. Total Effect

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics	P-Values
Experience -> Intention to Use	0.059	0.075	0.128	0.458	0.647
Experience -> Perceived Usefulness	0.354	0.340	0.137	2.580	0.010
Experience -> Usage Behaviour	0.005	0.012	0.044	0.120	0.904
Image -> Intention to Use	-0.036	-0.030	0.118	0.303	0.762

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics	P-Values
Intention to Use					
Image -> Perceived Usefulness	-0.048	-0.042	0.148	0.322	0.748
Image -> Usage Behaviour	-0.003	-0.005	0.034	0.094	0.925
Intention to Use -> Usage Behaviour	0.090	0.126	0.270	0.333	0.739
Job Relevance -> Intention to Use	-0.212	-0.181	0.129	1.643	0.101
Job Relevance -> Perceived Usefulness	-0.281	-0.235	0.160	1.756	0.080
Job Relevance -> Usage Behaviour	-0.019	-0.016	0.055	0.344	0.731
Output Quality -> Intention to Use	0.531	0.469	0.196	2.708	0.007
Output Quality -> Perceived Usefulness	0.706	0.615	0.242	2.913	0.004
Output Quality -> Usage Behaviour	0.048	0.047	0.124	0.384	0.701

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics	P-Values
-> Usage Behavior					
Perceived Ease Of Use -> Intention to Use	0.247	0.249	0.154	1.607	0.109
Perceived Ease Of Use -> Perceived Usefulness	0.139	0.143	0.159	0.874	0.382
Perceived Ease Of Use -> Usage Behavior	0.022	0.048	0.088	0.252	0.801
Perceived Usefulness -> Intention to Use	0.753	0.772	0.147	5.124	0.000
Perceived Usefulness -> Usage Behavior	0.068	0.076	0.205	0.331	0.741
Result Demonstrability -> Intention to Use	0.118	0.181	0.148	0.801	0.424
Result Demonstrability -> Perceived	0.157	0.227	0.173	0.908	0.365

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics	P-Values
Usefulness					
Result Demonstrability -> Usage Behavior	0.011	0.012	0.065	0.164	0.870
SN * EXP -> Intention to Use	-0.144	-0.163	0.138	1.039	0.299
SN * EXP -> Perceived Usefulness	-0.191	-0.211	0.165	1.158	0.247
SN * EXP -> Usage Behavior	-0.013	-0.011	0.056	0.231	0.818
SN * EXP 1 -> Intention to Use	0.238	0.227	0.181	1.315	0.189
SN * EXP 1 -> Usage Behavior	0.021	0.029	0.082	0.260	0.795
Subjective Norm -> Image	0.458	0.472	0.107	4.272	0.000
Subjective Norm -> Intention to Use	0.175	0.148	0.213	0.823	0.411
Subjective Norm -> Perceived Usefulness	-0.045	-0.032	0.204	0.221	0.825

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T-Statistics	P-Values
Subjective Norm > Usage Behavior	0.016	0.021	0.074	0.212	0.832

Pembahasan

Dalam hal ini ke 4 variabel tersebut yang mempunyai pengaruh signifikan akan dianalisis lebih dalam lagi untuk melihat persepsi responden saat penelitian dapat dilihat dari sample mean dan melihat persepsi responden apa yang harus dilakukan di masa mendatang dapat dilihat dari original sample atau factor loading. Jika sample mean dan factor loading terletak pada indikator yang sama berarti ke depannya indikator dengan angka terbesar lebih di intensifkan. Apabila sebaliknya, maka di masa mendatang indikator factor loading terbesar menjadi tumpuan perubahan kebijakan organisasi.

Tabel 8. Pembahasan Subjective Norm

	Original Sample	Sample Mean
X11	0.927	0.935
X12	0.801	0.773

Berdasarkan hasil tabel 8 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Subjective Norm yang memiliki mean dominan yaitu X11 (Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,935, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada X11 Pengaruh dari atasan membuat saya menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,927. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan pengetahuan tentang pentingnya penggunaan aplikasi E-Performance sebagai aplikasi wajib dalam melakukan penilaian kinerja pegawai.

Tabel 9. Pembahasan Experience

	Original Sample	Sample Mean
Z11	0.741	0.720
Z12	0.754	0.739

Berdasarkan hasil tabel 9 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Experience yang memiliki mean dominan yaitu Z12 (Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,739, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Z12 (Saya memiliki banyak pengalaman dalam menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,754. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan pengalaman pegawai dalam menggunakan aplikasi E-Performance sehingga pengerjaan dalam melakukan evaluasi penilaian kinerja dapat berjalan dengan maksimal.

Tabel 10. Pembahasan Experience

	Original Sample	Sample Mean
X41	0.787	0.782
X42	0.826	0.836
X43	0.620	0.594

Berdasarkan hasil tabel 10 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Output Quality yang memiliki mean dominan yaitu X42 (Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,836, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada X42 (Saya tidak keberatan menggunakan aplikasi E-Performance) sebesar 0,826. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan penggunaan aplikasi E-Performance sebagai alat bantu dalam mempermudah proses penilaian kinerja pegawai.

Tabel 11. Pembahasan Perceived Usefulness

	Original Sample	Sample Mean
Y12	0.718	0.715
Y13	0.784	0.780
Y14	0.786	0.786

Berdasarkan hasil tabel 11 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Perceived Usefulness yang memiliki mean dominan yaitu Y14 (Menggunakan aplikasi E-Performance dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai) sebesar 0,786, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y14 (Menggunakan

aplikasi E-Perfomance dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan proses penilaian kinerja agar para pegawai dapat mengevaluasi kegiatan yang telah dikerjakan dan pegawai lebih termotivasi dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan job desk.

Tabel 12. Pembahasan Intention to Use

	<i>Original Sample</i>	<i>Sample Mean</i>
Y31	0.715	0.703
Y32	0.683	0.677
Y33	0.813	0.812

Berdasarkan hasil tabel 12 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Intention to Use yang memiliki mean dominan yaitu Y33 (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi E-Perfomance karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y33 (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi E-Perfomance karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan fungsionalitas pada aplikasi E-Performance agar pegawai dapat mengetahui prestasi atau hasil evaluasi kegiatan pegawai agar dapat lebih termotivasi untuk menjadi lebih baik.

SIMPULAN

1. Subjective Norm berpengaruh secara signifikan terhadap Image sebesar 46% artinya setiap peningkatan Subjective Norm maka akan meningkatkan faktor Image.
2. Output Quality berpengaruh secara signifikan terhadap Perceived Usefulness sebesar 70%, artinya setiap peningkatan Output Quality maka akan meningkatkan faktor Perceived Usefulness.
3. Perceived Usefulness berpengaruh secara signifikan terhadap Intention to Use sebesar 75%, artinya setiap peningkatan Perceived Usefulness maka akan meningkatkan faktor Intention to Use.
4. Subjective Norm berpengaruh secara signifikan secara tidak langsung terhadap

Perceived Usefulness sebesar 35% yang di mediasi oleh Experience, artinya setiap peningkatan Subjective Norm melalui Experience maka akan meningkatkan faktor Perceived Usefulness.

5. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya untuk ke depannya harus lebih menitikberatkan kelengkapan data, penyampaian hasil informasi penilaian kinerja, maintenance

Rekomendasi

Rekomendasi yang diberikan kepada Kepala Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya berdasarkan penggunaan Metode TAM 2 yang dihubungkan dengan kriteria website yang baik menurut Moustakis (2008) yaitu:

1. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Subjective Norm khusus pada aspek isi konten dan penyajian sistem navigasi agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness.
2. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Subjective Norm khusus pada aspek isi konten, penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Intention to Use.
3. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih memperhatikan Variabel Experience sebagai moderator antara variable Subjective Norm dengan variable Intention to Use dalam hal persepsi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi E-Performance khusus pada aspek penyajian isi konten agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Intention to Use.
4. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Image khusus pada aspek isi konten, struktur dan desain agar dapat turut meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness
5. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Job Relevance khusus pada aspek isi konten agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness.
6. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Result Demonstrability khusus pada aspek isi konten dan navigasi agar dapat

meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness.

7. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Perceived Ease of Use khusus pada aspek navigasi, struktur dan desain agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness.
8. Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Perceived Ease of Use khusus pada aspek isi penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Intention to Use.

Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Intention to Use khusus pada aspek isi konten, penampilan dan multimedia agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Usage Behaviour.

Daftar Pustaka

- Jogiyanto, 2007, Sistem Informasi Keperilakuan, Andi Offset Yogyakarta
- Venkatesh, V., & Davis, F. 2000. "A theoretical extension of the technology acceptance model: four longitudinal field studies", Management Science.