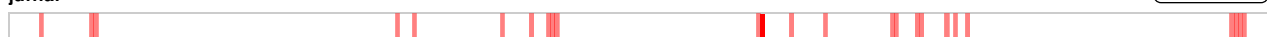


jurnal



Date: 2018-01-05 10:18 UTC

* All sources 15 | Internet sources 14 | Organization archive 1

- [0] <https://dokumen.tips/documents/021-0731083-skripsi.html>
3.1% 13 matches

- [1] "Jurnal Selly Terbaru.docx" dated 2017-12-21
3.4% 3 matches

- [2] <https://cdr.lib.unc.edu/indexablecontent...e813e08689f1?dl=true>
1.7% 4 matches

- [3] www.academia.edu/Documents/in/Job_Characteristics
2.7% 1 matches

- [4] www.pacis-net.org/file/2012/PACIS2012-162.pdf
1.5% 6 matches

- [5] <https://mafiadoc.com/does-the-extended-t...723dd09401ae07b.html>
1.4% 4 matches

- [6] www.erpublications.com/uploaded_files/docs/doc_12_10_2014_03_55_21.docx
1.3% 4 matches

- [7] www.cs.tut.fi/~ihtesem/s2006/teoriat/Teoria_IHTESEM_260906.pdf
1.3% 4 matches

- [8] [portal.kopertis3.or.id/jspui/bitstream/1...a_Agustus 2010.pdf](http://portal.kopertis3.or.id/jspui/bitstream/1...a_Agustus%2010.pdf)
1.2% 3 matches

- [9] <https://id.123dok.com/document/oy8rv32q-...tance-model-tam.html>
0.9% 5 matches

- [10] <https://id.123dok.com/document/6zk0w0my-...ampung-province.html>
0.5% 3 matches

- [11] <https://id.123dok.com/document/dzx0n44z-...lai-dosen-sindo.html>
0.4% 2 matches

- [12] <https://dokumen.tips/documents/hasil-belajar-pls-2016.html>
0.2% 1 matches

- [13] <https://jurnal.uns.ac.id/fokus-manajerial/article/download/1958/1830>
0.1% 1 matches

- [14] <https://hodridjibril.blogspot.com/2016/03/jenis-jenis-variabel-penelitian.html>
0.2% 1 matches

10 pages, 4130 words

PlagLevel: selected / overall

25 matches from 15 sources, of which 14 are online sources.

Settings

- Data policy: *Compare with web sources, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*
- Sensitivity: *Medium*
- Bibliography: *Consider text*
- Citation detection: *Reduce PlagLevel*
- Whitelist: *--*

Abstract: Dinas Koperasi and UMKM Surabaya currently uses E-Perfomance application to measure employee performance appraisal and monitor the activities of employees. The E-Perfomance application is used starting in 2015 and made many changes every year. Since the beginning of the use of E-Perfomance application until now has not been evaluated the acceptance in applying the application.^[5] 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-Perfomance, 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 Aceptance Model 2 (TAM2), karena metode ini merupakan. Menurut Jogiyanto (2007), TAM2 secara khusus digunakan dalam bidang sistem informasi untuk memprediksi penerimaan dan penggunaan dalam sebuah teknologi informasi.^[9] 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 Voluntaris tidak digunakan pada di 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:

- Tahap Awal
- Observasi dan Wawancara
- Studi Literatur
- Mengidentifikasi Permasalahan
- Tahap Pengumpulan Data
- Penentuan Variabel
- Penyusunan Kuesioner
- Penyebaran Kuesioner
- Tabulasi Data
- Analisis Deskriptif
- Tahap Analisis Menggunakan PLS
- Pengujian Outer Model
- Uji Convergent Validity

Uji Discriminant Validity
Uji Realibility
Pengujian Inner Model
Analisis R-Square
Analisis Q-Square
Analisis F-Square
Uji Kesesuaian Model
Uji Pengaruh (Bootsraping)
pembahasan
Tahap Akhir
Kesimpulan dari Analisis Aplikasi E-Performance

Hipotesis

Gambar 1. [1] Model Konseptual

Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi E-Performance

H0 = Norma subjektif tidak signifikan terhadap pandangan aplikasi E-Performance

H1 = Norma subjektif **berpengaruh signifikan terhadap** pandangan aplikasi E-Performance

Norma subjektif terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-performance

H0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Norma subjektif terhadap minat menggunakan aplikasi E-Performance

H0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi E-Performance

H1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap minat menggunakan aplikasi E-Performance

Pandangan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H0 = Pandangan tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Pandangan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Relevansi pekerjaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H0 = Relevansi pekerjaan tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Relevansi pekerjaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Kualitas hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H0 = Kualitas hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Kualitas hasil berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Ketampakan hasil terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H0 = Ketampakan hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Ketampakan hasil berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Persepsi kemudahan penggunaan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-

Performance
H0 = Persepsi kemudahan **penggunaan tidak berpengaruh** signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

Norma subjektif dan pengalaman terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-

Performance
H0 = Norma subjektif dan pengalaman tidak berpengaruh signifikan terhadap persepsi kegunaan aplikasi E-Performance

H1 = Norma subjektif dan pengalaman berpengaruh signifikan terhadap persepsi

kegunaan aplikasi E-Performance

Norma subjektif terhadap pandangan aplikasi E-Performance

H0 = Norma subjektif tidak berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi E-Performance

H1 = Norma subjektif berpengaruh signifikan terhadap pandangan aplikasi E-Performance

Persepsi kegunaan penggunaan terhadap minat aplikasi E-Performance

H0 = Persepsi kegunaan penggunaan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi E-Performance

H1 = Persepsi kegunaan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi E-Performance

Persepsi kemudahan terhadap minat aplikasi E-Performance

H0 = Persepsi kemudahan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi E-Performance

H1 = Persepsi kemudahan berpengaruh signifikan terhadap minat aplikasi E-Performance

Minat menggunakan terhadap perilaku aplikasi E-Performance

H0 = Minat menggunakan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku aplikasi E-Performance

H1 = Minat menggunakan berpengaruh signifikan terhadap perilaku aplikasi E-Performance

Observasi dan Wawancara

Pada tahap ini mengumpulkan data dan informasi terkait kondisi dan permasalahan yang terjadi 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:

Convergent Validity. Nilai convergent validity adalah nilai loading factor yang memiliki hubungan 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.

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.

Average Variance Extracted. Nilai AVE yang diharapkan melebihi dari angka 0.5.

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
Output 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

Variabel Subjective Norm

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

Gambar 3. Model Subjective Norm

Variabel Image

Pada gambar 4.54 adalah nilai loading factor yang terdapat pada setiap indikator yaitu X21 memiliki nilai sebesar 1,000. Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa indikator X21 tetap bisa digunakan karena nilai loading factor yang diharapkan sudah melebihi 0,5.

Gambar 4. Model Image

Variabel Job Relevance

Pada gambar 4.55 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

Variabel Output Quality

Pada gambar 4.56 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 lebih besar dari 0,5.

Gambar 6. Model Output Quality

Variabel Result Demonstrability

Pada gambar 4.57 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

Variabel Perceived Usefulness

Pada gambar 4.58 adalah nilai loading factor yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y12 memiliki nilai sebesar 0,718, Y13 memiliki nilai sebesar 0,784 dan Y14 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 8.^[0] Model Perceived Usefulness
Variabel Perceived Ease of Use

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

Gambar 9.^[0] Model Perceived Ease of Use
Variabel Intention to Use

Pada gambar 4.60 adalah nilai loading factor yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y31 memiliki nilai sebesar 0,715, Y32 memiliki nilai sebesar 0,683 dan Y33 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
Variabel Usage Behaviour

Pada gambar 4.61 adalah nilai loading factor yang terdapat pada setiap indikator yaitu Y41 memiliki nilai sebesar 0,876 dan Y42 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
Variabel Experience

Pada gambar 4.62 adalah nilai loading factor yang terdapat pada setiap indikator yaitu Z11 memiliki nilai sebesar 0,741 dan Z12 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 Redudancy

Variabel	SS0	SSE	Q ² (=1-SSE/SS0)
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
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	SS0	SSE	Q ² (=1-SSE/SS0)
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).

[0] Analisis F2

Analisis F2 yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen. [0] Untuk mengetahui seberapa besar atau lemahnya hubungan antara variabel independen dan variabel dependen

Tabel 6. [2] Analisis F2

Variabel	F2
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
 Pengaruh Experience terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,291 dapat dikatakan medium.
 Pengaruh Experience terhadap Intention to Use memiliki F2 sebesar 0,084 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Image terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,006 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Intention to Use terhadap Usage Behaviour memiliki F2 sebesar 0,008 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Job Relevance terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,144 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Output Quality terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,586 dapat dikatakan besar.
 Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,047 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Perceived Ease of Use terhadap Intention to Use memiliki F2 sebesar 0,055 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Perceived Usefulness terhadap Intention to Use memiliki F2 sebesar 1,171 dapat dikatakan besar.
 Pengaruh Result Demonstrability terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,048 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh SN * EXP terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,086 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh SN * EXP 1 terhadap Intention to Use memiliki F2 sebesar 0,134 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Subjective Norm terhadap Intention to Use memiliki F2 sebesar 0,111 dapat dikatakan lemah.
 Pengaruh Subjective Norm terhadap Image memiliki F2 sebesar 0,266 dapat dikatakan medium.
 Pengaruh Subjective Norm terhadap Perceived Usefulness memiliki F2 sebesar 0,001 dapat dikatakan lemah.

[1] Uji Kesesuaian Model (Goodness of Fit)

Setelah diperoleh nilai AVE dan R2 maka tahapan selanjutnya dengan melakukan perhitungan 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	R2	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

Subjective Norm berpengaruh terhadap Image sebesar 46%
 Output Quality berpengaruh terhadap Perceived Usefulness sebesar 70%
 Output Quality berpengaruh secara tidak langsung terhadap Intention to Use sebesar 53%
 Experience berpengaruh terhadap Perceived Usefulness sebesar 35%
 Experience berpengaruh secara tidak langsung terhadap Intention to Use sebesar 27%
 Perceived Usefulness berpengaruh terhadap Intention to Use sebesar 75%

Hasil Bootstrapping

Berdasarkan gambar 4. 63 menunjukkan bahwa terdapat 5 variabel yang dikatakan signifikan terhadap variabel lain. Hasil dilihat pada tabel 4.46 - tabel 4.49 dengan melihat T-Statistic harus memiliki nilai 1,96 atau p-value lebih kecil dari 0,05. Tabel 8.

Variabel	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)
	T-Statistics	P-Values	
Experience - Intention to Use	0.059	0.075	0.128
Experience - Perceived Usefulness	0.354	0.340	0.137
Experience - Usage Behaviour	0.005	0.012	0.044
Image - Intention to Use	-0.036	-0.030	0.118
Image - Perceived Usefulness	-0.048	-0.042	0.148
Image - Usage Behaviour	-0.003	-0.005	0.034
Intention to Use - Usage Behaviour	0.090	0.126	0.270
Job Relevance - Intention to Use	-0.212	-0.181	0.129
Job Relevance - Perceived Usefulness	-0.281	-0.235	0.160
Job Relevance - Usage Behaviour	-0.019	-0.016	0.055
Output Quality - Intention to Use	0.531	0.469	0.196
Output Quality - Perceived Usefulness	0.706	0.615	0.242
Output Quality - Usage Behaviour	0.048	0.047	0.124
Perceived Ease Of Use - Intention to Use	0.247	0.249	0.154
Perceived Ease Of Use - Perceived Usefulness	0.139	0.143	0.159
Perceived Ease Of Use - Usage Behaviour	0.022	0.048	0.088
Perceived Usefulness - Intention to Use	0.753	0.772	0.147
Perceived Usefulness - Usage Behaviour	0.068	0.076	0.205
Result Demonstrability - Intention to Use	0.118	0.181	0.148
Result Demonstrability - Perceived Usefulness	0.157	0.227	0.173
Result Demonstrability - Usage Behaviour	0.011	0.012	0.065
SN * EXP - Intention to Use	-0.144	-0.163	0.138
SN * EXP - Perceived Usefulness	-0.191	-0.211	0.165
SN * EXP - Usage Behaviour	-0.013	-0.011	0.056
SN * EXP 1 - Intention to Use	0.238	0.227	0.181
SN * EXP 1 - Usage Behaviour	0.021	0.029	0.082
Subjective Norm - Image	0.458	0.472	0.107
Subjective Norm - Intention to Use	0.175	0.148	0.213
Subjective Norm - Perceived Usefulness	-0.045	-0.032	0.204
Subjective Norm - Usage Behaviour	0.016	0.021	0.074

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 diintensifkan. 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 4.33 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-Performance dapat meningkatkan proses penilaian kinerja pegawai) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan proses penilaian kinerja agar para pegawai dapat mengevaluai kegiatan yang telah dikerjakan dan pegawai lebih termotivasi dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab sesuai dengan job desk.

Tabel 11. Pembahasan Intention to Use

	Original Sample	Sample Mean
Y31	0.715	0.703
Y32	0.683	0.677
Y33	0.813	0.812

Berdasarkan hasil tabel 4.33 menunjukkan persepsi pegawai Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya bahwa dari indikator dari Intention to Use yang memiliki mean dominan yaitu Y33 (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi E-Performance karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786, sedangkan dari hasil pengolahan data factor loading yang memiliki nilai tertinggi terdapat pada Y33 (Saya memiliki niat menggunakan aplikasi E-Performance karena dapat memotivasi saya) sebesar 0,786. Hal ini menunjukkan bahwa pada saat ini dan ke depannya sebaiknya Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih menitikberatkan dalam meningkatkan fungsionalitas pada aplikasi E-Performance agar pegawai dapat mengetahui prestasi atau hasil evaluasi kegiatan pegawai agar dapat lebih termotivasi untuk menjadi lebih baik.

SIMPULAN

Subjective Norm berpengaruh secara signifikan terhadap Image sebesar 46% artinya setiap peningkatan Subjective Norm maka akan meningkatkan faktor Image.

Output Quality berpengaruh secara signifikan terhadap Perceived Usefulness sebesar 70%, artinya setiap peningkatan Output Quality maka akan meningkatkan faktor Perceived Usefulness.

Perceived Usefulness berpengaruh secara signifikan terhadap Intention to Use sebesar 75%, artinya setiap peningkatan Perceived Usefulness maka akan meningkatkan faktor Intention to Use .

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.

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

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:

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.

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.

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.

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

Dinas Koperasi dan UMKM Surabaya harus lebih meningkatkan Variabel Job Relevance khusus pada aspek isi konten agar dapat meningkatkan pengaruh terhadap variabel Perceived Usefulness.

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.

^[6] 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.

^[6] 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.