

Analisis Penerimaan Penerapan Aplikasi Gresikpedia Sebagai Media Penunjang Layanan Informasi Publik Menggunakan Metode TAM 3

Ifa Faulina Mafrudhoh¹, Rahadian Bisma²

^{1,2} Sistem Informasi, Teknik Informatika, Universitas Negeri Surabaya

ifa.17051214004@mhs.unesa.ac.id

rahadianbisma@unesa.ac.id

Abstrak— Aplikasi Gresikpedia adalah salah satu perwujudan pemerintah kabupaten Gresik dalam menerapkan *e-government* untuk memberikan layanan informasi publik kepada semua masyarakat kabupaten Gresik. Faktanya minat pengguna yang kurang serta sulitnya pengguna beradaptasi dengan sistem menjadikan pendistribusian layanan informasi publik secara *online* kurang merata. Penelitian ini bertujuan mendapatkan faktor yang mempengaruhi pengguna untuk mengadopsi teknologi layanan publik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SEM-PLS yang melibatkan 134 responden. Hasil yang didapat dari penelitian ini bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan aplikasi gresikpedia sebagai media layanan publik yaitu *image, result demonstrability, subjective norm, perception of external control, mobile phone self-efficacy, mobile phone playfulness, perceived enjoyment, perceived usefulness, perceived ease of use, behavioral intention, experience*. Sedangkan *job relevance, mobile phone anxiety, objective usability, output quality, voluntariness* tidak mempengaruhi perilaku penerimaan penggunaan aplikasi gresikpedia.

Kata Kunci— pelayanan informasi publik, adopsi teknologi, SEM-PLS, TAM 3, *e-government*.

I. PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin canggih di era ini dimanfaatkan pemerintah dalam menerapkan pelayanan publik secara *online* untuk meningkatkan kualitas pelayanan dan penyediaan informasi publik [1]. Sesuai dengan instruksi presiden No 3 Tahun 2003 tentang kebijakan serta strategi nasional untuk peningkatan *e-government* dalam bidang efisiensi, efektivitas, transparansi, serta akuntabilitas penyelenggara pemerintah yang baik (*good governance*).

Pengembangan aplikasi perlu diimbangi dengan kebutuhan mendasar masyarakat agar tidak terjadi ketimpangan publik. Namun masih banyak ditemui kekurangan mengenai aplikasi pelayanan informasi publik baik dari segi informasi, keamanan, privasi, serta tampilan (*interface*). Banyak pemerintah di Indonesia yang menganggap penggunaan situs *website* ataupun aplikasi hanya formalitas untuk memenuhi persyaratan umum demi tuntutan penyedia layanan publik [2].

Dikutip dari spbe.go.id berdasarkan hasil evaluasi SPBE tahun 2019 oleh Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi (PANRB) Republik Indonesia bahwa provinsi Jawa Timur memiliki predikat baik dalam penerapan *e-government* dengan nilai indeks 3,10. Salah satu kabupaten di Jawa Timur yang menerapkan *e-government* yakni kabupaten Gresik.

Dilansir dari gresikpos.com kabupaten Gresik meluncurkan aplikasi Gresikpedia pada 31 Maret 2021. Aplikasi Gresikpedia merupakan wadah pemerintah kabupaten Gresik dalam memberikan pelayanan informasi publik kepada masyarakat. Sebagai teknologi baru masih menunjukkan kualitas yang kurang baik disebabkan terdapat jenis pelayanan publik yang belum terhubung dengan aplikasi Gresikpedia serta kurangnya informasi mengenai kegunaan aplikasi. Maka dari itu penyedia layanan agar menghubungkan semua jenis informasi publik serta menambah sumber daya manusia dan gencar melakukan sosialisasi mengenai aplikasi Gresikpedia.

Dalam rangka untuk meningkatkan performa serta meningkatkan pengguna baru, aplikasi Gresikpedia perlu membentuk persepsi dari segi persepsi kemanfaatan serta persepsi kemudahan [3]. Tingkat penerimaan suatu teknologi oleh pengguna menjadi tolak ukur bahwa teknologi tersebut dapat diterima atau tidak oleh pengguna. Jika aplikasi Gresikpedia menarik banyak perhatian pengguna maka kemungkinan besar akan memiliki peluang adopsi yang sukses.

Metode yang digunakan untuk mengukur penerimaan teknologi yaitu *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) [4]. TAM 3 merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan suatu teknologi [5]. Penelitian sebelumnya mengidentifikasi intervensi dan praktisi bagi para peneliti sejauh mana dalam penerimaan teknologi informasi [6]. Selain itu terdapat penelitian yang mengidentifikasi bahwa *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memberikan pengaruh terhadap *behavioral intention* [7].

Berdasarkan penjelasan di atas inti keterbaruan penelitian terdapat pada objek penelitian yakni aplikasi Gresikpedia dengan menggunakan metode TAM 3. TAM 3 dipilih karena dapat memberikan penjelasan mengenai faktor-faktor dalam penerimaan teknologi.

II. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Dengan penelitian kuantitatif akan dilakukan pengukuran data statistika objektif melalui kalkulasi ilmiah dari tanggapan para responden. Tujuan utama dari penelitian kuantitatif yaitu menguji hipotesis-hipotesis yang diajukan dan dilakukan pengukuran secara sistematis.

B. Ruang Lingkup Penelitian

- 1) **Objek dan Lokasi Penelitian:** Objek yang digunakan pada penelitian ini yakni pengguna aplikasi Gresikpedia. Lokasi Penelitian dilaksanakan di Kabupaten Gresik karena disesuaikan dengan domisili peneliti serta domisili pengguna aplikasi Gresikpedia.
- 2) **Variabel Penelitian:** variabel yang digunakan dalam penelitian menggunakan tiga jenis variabel. Pertama, variabel independen (bebas) menurut [8] adalah variabel yang memberikan perubahan pada variabel terikat. Kedua variabel dependen (terikat) menurut [8] merupakan variabel yang dipengaruhi dari variabel independen. Dan ketiga variabel moderator (moderat) merupakan variabel yang memberikan pengaruh kuat atau lemah terhadap hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen [8].

C. Tahapan Penelitian

a) Identifikasi masalah

Identifikasi masalah bertujuan untuk menemukan masalah yang terjadi disekitar lingkungan atau melalui studi literatur dari penelitian terdahulu. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan teknologi baru dalam hal pelayanan informasi publik sehingga diperlukan penelitian untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap persepsi serta minat menggunakan aplikasi.

b) Identifikasi objek penelitian

Identifikasi objek penelitian berguna untuk mendefinisikan objek penelitian sebagai studi kasus dalam pengambilan data serta mendefinisikan kriteria objek. Aplikasi Gresikpedia adalah objek yang digunakan dalam penelitian ini yang berfungsi sebagai penyedia layanan informasi publik di kabupaten Gresik.

c) Studi literatur

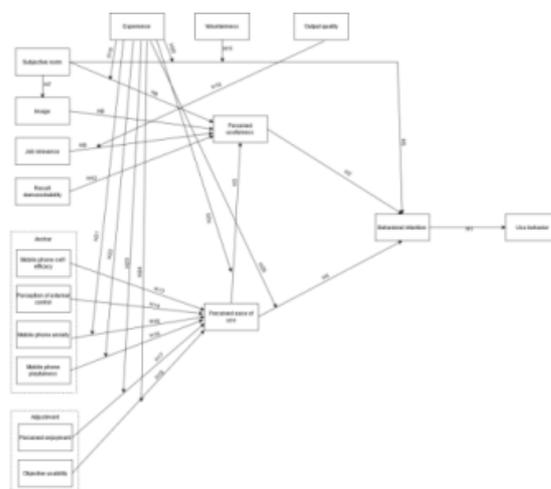
Tahapan ini digunakan untuk mencari serta menemukan referensi teori yang relevan dan dijadikan sebagai acuan dalam penelitian.

d) Penentuan metode

Penentuan metode didasarkan pada studi literatur yang tepat atas permasalahan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan model *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). TAM 3 membahas tentang hubungan timbal balik dari konstruk (*nomological network*) sebagai penentu individu mengadopsi teknologi informasi untuk menunjang aktivitas mereka [9].

e) Pembuatan model konseptual dan hipotesis

Penelitian ini menggunakan model *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) yang memiliki 17 variabel dan setiap variabel saling terhubung satu sama lain. Model konseptual yang dibuat terdapat dua proses penilaian, yaitu variabel MSE, PEC, MANX, MPLAY berada pada proses *anchor*. Dan variabel ENJ, OBU berada pada proses *adjustment*. Model konseptual penelitian ini digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Konseptual dan Hipotesis
 Penelitian ini melibatkan 17 variabel yang ditunjukkan oleh Tabel 1. Pendefinisian operasional diperlukan untuk memberi pengertian tentang variabel yang digunakan dalam penelitian[10].

TABEL I
 VARIABEL DAN DEFINISI OPERASIONAL

No	Variabel	Definisi Operasional
1.	<i>Behavioral intention</i>	Minat atau keyakinan individu dalam mengadopsi teknologi.
2.	<i>Perceived usefulness</i>	Persepsi individu bahwa penggunaan sistem dapat memberikan manfaat.
3.	<i>Perceived ease of use</i>	Persepsi individu bahwa penggunaan sistem mempermudah kinerja tanpa usaha besar.
4.	<i>Subjective norm</i>	Persepsi individu yang memiliki pemikiran bahwa harus menggunakan atau tidak harus menggunakan sistem
5.	<i>Image</i>	Persepsi individu bahwa menggunakan inovasi sistem baru dapat menambah status sosialnya.
6.	<i>Job relevance</i>	Persepsi individu bahwa menggunakan sistem sesuai dengan pekerjaannya.
7.	<i>Output quality</i>	Persepsi individu bahwa sistem dapat membantu pekerjaannya dan memberikan hasil sesuai dengan pekerjaan mereka.
8.	<i>Result demonstrability</i>	Hasil menggunakan sistem dapat diamati dan disebarakan.
9.	<i>Mobile phone self-efficacy</i>	Pengguna memiliki keyakinan dan pertimbangan sendiri sehubungan dengan penggunaan <i>handphone</i> .
10.	<i>Perception of external control</i>	Persepsi pengguna bahwa sumber daya organisasi tersedia untuk mendukung penggunaan sistem.
11.	<i>Mobile phone anxiety</i>	Suatu perasaan takut, cemas, tidak nyaman yang timbul saat individu mengoperasikan sistem menggunakan <i>handphone</i> .
12.	<i>Mobile phone</i>	Tingkat spontanitas kognitif

	<i>playfulness</i>	individu saat menggunakan sistem.
13.	<i>Perceived enjoyment</i>	Persepsi individu bahwa menggunakan sistem dianggap menyenangkan
14.	<i>Objective usability</i>	Tingkat individu dalam membandingkan performa sistem pada penggunaan sesungguhnya.
15.	<i>Voluntariness</i>	Pengadopsian sistem atas kehendak tiap individu tanpa paksaan.
16.	<i>Experience</i>	Suatu hal yang pernah dialami maupun dirasakan.
17.	<i>Use behavioral</i>	Suatu tindakan positif atau negatif sebagai bentuk ketertarikan menggunakan sistem

Berdasarkan Gambar 1 berikut variabel yang menyusun hipotesis dalam melakukan penelitian ini:

- H1 : BI berpengaruh terhadap USE dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H2 : PU berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H3 : PEOU berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H4 : PEOU berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H5 : SN berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H6 : SN berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H7 : SN berpengaruh terhadap IMG dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H8 : IMG berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H9 : REL berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H10 : OUT memoderasi REL terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H11 : VOL memoderasi SN terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H12 : RES berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H13 : MSE berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H14 : PEC berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H15 : MANX berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H16 : MPLAY berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H17 : ENJ berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H18 : OBU berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H19 : EXP memoderasi SN terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H20 : EXP memoderasi SN terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H21 : EXP memoderasi MANX terhadap PEOU dalam

- H22 : EXP memoderasi MPLAY terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H23 : EXP memoderasi ENJ terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H24 : EXP memoderasi OBU terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H25 : EXP memoderasi PEOU terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.
- H26 : EXP memoderasi PEOU terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

f) Penyusunan instrumen penelitian

Tahapan ini dilakukan agar dapat memberikan item-item pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk kuesioner. Penyusunan instrumen dilakukan dengan mencari studi literatur yang relevan dengan menggunakan indikator-indikator. Instrumen penelitian yang digunakan diadopsi dari penelitian [11] dengan model *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3). Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ditunjukkan pada Tabel 2.

TABEL II
VARIABEL DAN INDIKATOR PENELITIAN

No	Variabel	Indikator	Kode
1.	<i>Behavioral Intention</i>	Kemudahan akses	BI1
		Selalu mencoba menggunakan	BI2
		Digunakan berkelanjutan	BI3
2.	<i>Perceived usefulness</i>	Meningkatkan kinerja	PU1
		Meningkatkan produktivitas	PU2
		Meningkatkan efektivitas	PU3
		Kegunaan dapat dirasakan	PU4
3.	<i>Perceived ease of use</i>	Mudah dalam berinteraksi	PEOU1
		Tidak membutuhkan banyak usaha	PEOU2
		Mudah digunakan	PEOU3
		Mudah dalam menggunakan	PEOU4
4.	<i>Subjective norm</i>	Orang-orang mempengaruhi perilaku individu	SN1
		Orang-orang yang memiliki kepentingan wajib menggunakan sistem	SN2
		Manajemen bisnis mendukung dalam penggunaan sistem	SN3
		Organisasi mendukung penggunaan sistem	SN4
5.	<i>Image</i>	Individu yang memiliki keberhasilan lebih saat menggunakan sistem	IMG1
		Individu memiliki profit tinggi	IMG2
		Memiliki sistem merupakan simbol status pada organisasi	IMG3
6.	<i>Job relevance</i>	Penggunaan sistem itu penting	REL1
		Penggunaan sistem relevan	REL2

		Penggunaan sistem berkaitan dengan pekerjaannya	REL3
7.	<i>Output quality</i>	Kualitas hasil dari sistem tinggi	OUT1
		Tidak memiliki masalah dengan kualitas hasil	OUT2
		Memiliki penilaian hasil sistem sangat baik	OUT3
8.	<i>Result demonstrability</i>	Tidak memiliki kesulitan berbagi manfaat sistem	RES1
		Dapat mengkomunikasikan-nya dengan orang lain	RES2
		Hasil penggunaan sistem jelas	RES3
		Mengalami kesulitan menjelaskan manfaat sistem	RES4
9.	<i>Mobile phone self-efficacy</i>	Tidak ada orang yang memberikan informasi	MSE1
		Individu memiliki fasilitas bantuan	MSE2
		Orang lain menunjukkan bagaimana cara menggunakan sistem	MSE3
		Menggunakan metode yang sama dengan pekerjaan sebelumnya	MSE4
10.	<i>Perception of external control</i>	Memiliki kendali atas sistem	PEC1
		Memiliki sumber daya	PEC2
		Faktor peluang dan pengetahuan	PEC3
		Sistem tidak kompatibel dengan sistem lain	PEC4
11.	<i>Mobile phone anxiety</i>	Tidak membuat rasa takut terhadap personalia	MANX1
		Bekerja dengan <i>mobile phone</i> membuat gugup	MANX2
		<i>Mobile phone</i> memberikan rasa nyaman	MANX3
12.	<i>Mobile phone playfulness</i>	Spontanitas	MPLAY1
		Kreatifitas	MPLAY2
		Sikap ceria	MPLAY3
		Ketidakaslian sistem	MPLAY4
13.	<i>Perceived enjoyment</i>	Merasa menggunakan sistem menyenangkan	ENJ1
		Proses menggunakan sistem menyenangkan	ENJ2
		Senang menggunakan sistem	ENJ3
14.	<i>Objective usability</i>	Penggunaan sistem yang sudah lama	OBU1
		Menghabiskan waktu lebih lama untuk memperoleh hasil	OBU2
15.	<i>Voluntariness</i>	Menggunakan sistem sukarela	VOL1
		Pihak atasan tidak mengharuskan menggunakan sistem	VOL2

		Tidak wajib digunakan	VOL3
16.	<i>Experience</i>	Memiliki banyak pengalaman	EXP1
		Penggunaan yang sudah lama	EXP2
17.	<i>Use behavior</i>	Sering menggunakan sistem	USE1
		Menggunakan sistem sesuai kebutuhan	USE2

g) Penyusunan kuesioner

Setelah menyusun instrumen tahapan selanjutnya yakni menyusun pernyataan atau pertanyaan yang sesuai dengan indikator-indikator yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini sejumlah 55.

h) Pengujian kuuesioner

Sebelum kuesioner disebar dilakukan terlebih dahulu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk memahami tingkat kebenaran dan keabsahan suatu instrumen. Kriteria validitas instrumen yaitu jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dapat dikatakan valid.

Sedangkan uji reliabilitas digunakan untuk memahami pertanyaan pada kuesioner tersebut dapat memberikan hasil yang relatif sama. Kriteria reliabilitas suatu instrumen dilihat pada nilai *Cronbach's Alpha* yang $\geq 0,7$. Jika kuesioner tidak memenuhi standar validitas dan reliabilitas maka akan dilakukan pengulangan penyusunan kuesioner.

i) Pengumpulan data

Untuk pengumpulan data dilakukan dengan pendistribusian kuesioner. Pendistribusian kuesioner dilakukan pada bulan Juli 2021 secara *online* dengan menggunakan google form. Sebelumnya peneliti telah mendapat ijin melakukan penelitian yang ditujukan kepada ketua DISKOMINFO Kabupaten Gresik.

j) Analisis data

Analisis data menggunakan metode PLS-SEM menggunakan pendekatan kuantitatif dengan bantuan *software* SmartPLS 3. Digunakannya metode PLS-SEM sebab salah satu metode yang tidak mensyaratkan jumlah minimum sampel, serta sesuai untuk memprediksi hubungan antar konstruk [12]. Dengan penggunaan metode PLS model yang diuji dapat memberikan asumsi tanpa harus terdistribusi normal [13]. Skala perhitungan yang digunakan yakni dengan menggunakan Skala Likert 5 poin.

k) Hasil, kesimpulan, dan saran

Setelah melakukan semua tahapan, maka akan diperoleh hasil penelitian berupa jawaban yang diperoleh dari hasil analisis data. Kemudian tahapan terakhir yakni membuat kesimpulan dari hasil penelitian serta memberikan saran berdasarkan temuan sesuai dengan penelitian yang dilakukan.

D. Populasi dan Sampel

Populasi yang digunakan pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi Gresikpedia. Sedangkan sampel pada penelitian ini diambil dari masyarakat yang telah menggunakan atau yang tertarik untuk menggunakan aplikasi Gresikpedia.

Sedangkan metode pengambilan sampel adalah dengan menggunakan rumus slovin sebab jumlah sampel harus dapat menggambarkan sehingga hasil penelitian dapat digeneralisir serta perhitungan tidak membutuhkan tabel jumlah sampel [14]. Berikut perhitungan sampel yang digunakan pada penelitian ini.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2} \quad (1)$$

Penjelasan:

n : Total Sampel

N : Jumlah atau total populasi

e : Batas toleransi kesalahan (5%)

$$n = \frac{200}{1 + 200(0,05)^2} \quad (2)$$

$$n = \frac{200}{1,5} = 133,33 = 134 \quad (3)$$

Berdasarkan perhitungan sampel tersebut, maka diperoleh jumlah sampel ini sebanyak 134 responden.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pengukuran

Model pengukuran merupakan model yang digunakan untuk mendefinisikan hubungan antara instrumen pengukuran dengan konstruk-konstruk yang disusun untuk dilakukan pengukuran [15]. Hasil pengukuran dapat dinyatakan valid jika mempunyai nilai *loading factor* $\geq 0,7$. Dan untuk mengukur reabilitas data pada penelitian ini digunakan nilai *Cronbach's Alpha* serta *Composite Reliability* yang memiliki nilai $\geq 0,7$ maka item dapat dikatakan reliabel [16].

TABEL III
MODEL PENGUKURAN

Variabel	Indikator	Outer loading
Subjective norm (SN)	SN1	0,793
	SN2	0,842
	SN3	0,741
Image (IMG)	IMG1	0,842
	IMG2	0,849
	IMG3	0,878
Job relevance (REL)	REL2	0,857
	REL3	0,986
Output quality (OUT)	OUT2	0,799
	OUT3	0,991
Reesult demonstrability (RES)	RES1	0,886
	RES3	0,898
Experience (EXP)	EXP1	0,965
	EXP2	0,784
Voluntariness (VOL)	VOL1	0,996
	VOL2	0,996
Mobile phone self-efficacy (MSE)	MSE1	0,857
	MSE2	0,931
Perception of external control (PEC)	PEC2	0,890
	PEC3	0,873
Mobile phone anxiety (MANX)	MANX1	0,900
	MANX2	0,875
	MANX3	0,814
Mobile phone playfulness (MPLAY)	MPLAY2	0,953

	MPLAY4	0,828
Perceived enjoyment (ENJ)	ENJ1	0,942
	ENJ2	0,938
Objective usability (OBU)	OBU1	0,965
	OBU2	0,905
Perceived usefulness (PU)	PU1	0,872
	PU2	0,910
Perceived ease of use (PEOU)	PEOU1	0,808
	PEOU2	0,874
	PEOU3	0,796
Behavuoal intention (BI)	BI2	0,886
	BI3	0,910
Use behavioural (USE)	USE1	0,987
	USE2	0,981

TABEL IV
NILAI CRONBACH'S ALPHA, COMPOSITE REABILITY, DAN AVE

Variabel	Cronbah's Alpha	Composite Reability	AVE
SN	0,705	0,835	0,629
IMG	0,818	0,892	0,733
REL	0,863	0,921	0,858
OUT	0,830	0,894	0,810
RES	0,744	0,886	0,796
EXP	0,744	0,870	0,772
VOL	0,993	0,996	0,993
MSE	0,758	0,889	0,801
PEC	0,713	0,874	0,777
MANX	0,833	0,898	0,746
MPLAY	0,764	0,886	0,796
ENJ	0,868	0,938	0,883
OBU	0,864	0,933	0,875
PU	0,743	0,886	0,795
PEOU	0,769	0,866	0,683
BI	0,761	0,893	0,807
USE	0,968	0,984	0,968

Dari perhitungan *loading factor* pada tabel 3 terdapat 38 indikator dinyatakan valid dengan nilai *loading factor* $\geq 0,7$. Nilai *Composite Reliability* pada seluruh indikator dinyatakan reliabel dengan nilai $\geq 0,7$. Dapat disimpulkan bahwa 17 variabel memiliki reabilitas yang baik. Nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada 17 variabel penelitian yang digunakan pada penelitian ini dinyatakan valid dengan nilai $AVE \geq 0,5$ sehingga telah memenuhi persyaratan standar validitas konvergen. Dari hasil *Cross loading* pada semua indikator penelitian memiliki nilai *discriminant validity* yang baik sebab nilai korelasi indikator terhadap variabel latennya sendiri lebih besar daripada korelasi terhadap variabel laten lainnya. Estimasi parameter yang diperoleh dengan PLS diperoleh iterasi tiga tahap [17]. Iterasi penelitian yang digunakan ini sama dengan penelitian [18].

B. Model Struktural

Model struktural merupakan model yang digunakan untuk mengetahui variabel laten independen yang secara langsung atau tidak dalam memberikan perubahan terhadap nilai

variabel laten dependen lainnya [15].. Kriteria signifikansi hubungan antara konstruk dapat dilihat pada nilai koefisien jalur (*path coefficient*). Untuk menilai signifikansi *path coefficient* dilihat pada nilai *t-statistic* $\geq 1,96$ melalui proses *bootstrapping* sehingga hubungannya dapat dikatakan signifikan [3]. *Path coefficient* menggambarkan hubungan antar variabel yang memiliki korelasi positif maupun negatif. Korelasi positif memberikan pengaruh bahwa hubungan antar variabel memberikan dampak positif dan korelasi negatif memberikan pengaruh bahwa hubungan antar variabel tidak memberikan dampak positif. Nilai *path coefficient* dilihat pada nilai *original sampel* [13]. Sedangkan *t-statistic* menggambarkan hubungan antar variabel yang memiliki hubungan signifikan atau tidak signifikan.

TABEL V
 MODEL STRUKTURAL

Hubungan Variabel	Orgl sample	T- statis	P- value	Penjelasan
BI-USE	0,268	3,293	0,001	Signifikan
PU-BI	0,402	4,620	0,000	Signifikan
PEOU-PU	0,237	2,167	0,031	Signifikan
PEOU-BI	-0,192	2,595	0,010	Tidak signifikan
SN-BI	0,107	1,362	0,174	Tidak signifikan
SN-PU	0,044	0,590	0,555	Tidak signifikan
SN-IMG	0,450	7,072	0,000	Signifikan
IMG-PU	0,456	4,382	0,000	Signifikan
REL-PU	-0,159	1,397	0,163	Signifikan
OUT*REL-PU	-0,033	0,232	0,817	Tidak signifikan
SN*VOL-BI	-0,043	0,579	0,563	Tidak signifikan
RES-PU	0,274	3,122	0,002	Signifikan
MSE-PEOU	0,248	3,029	0,003	Signifikan
PEC-PEOU	0,581	8,122	0,000	Signifikan
MANX-PEOU	-0,054	0,719	0,472	Tidak signifikan
MPLAY-PEOU	-0,070	0,987	0,324	Tidak signifikan
ENJ-PEOU	0,011	0,122	0,903	Tidak signifikan
OBU-PEOU	0,158	1,569	0,117	Tidak signifikan
EXP*SN-PU	0,017	0,214	0,831	Tidak signifikan
EXP2*SN2-BI	0,141	2,062	0,040	Tidak signifikan
EXP*MANX-PEOU	-0,029	0,431	0,667	Tidak signifikan
EXP*MPLAY-PEOU	0,168	2,139	0,033	Signifikan
EXP*ENJ-PEOU	0,221	2,787	0,006	Signifikan
EXP*OBU-PEOU	-0,048	0,522	0,602	Tidak signifikan
EXP*PEOU-PU	-0,133	1,431	0,153	Tidak signifikan

EXP2*PEOU2-BI	0,068	0,925	0,355	Tidak signifikan
---------------	-------	-------	-------	------------------

Berdasarkan tabel 5 terdapat sebagian besar hubungan antar variabel bernilai positif atau memiliki korelasi positif, namun pengaruhnya tidak signifikan dengan nilai *t-statistic* kurang dari 1,96. Terdapat 11 (sebelas) hipotesis yang memiliki pengaruh positif dan signifikan dengan nilai *t-statistic* $\geq 1,96$ dan *p-value* $\leq 0,05$ sehingga kesebelas hipotesis tersebut dinyatakan diterima. Dan terdapat 1 (satu) hipotesis yang memiliki pengaruh negatif namun pengaruhnya signifikan dengan memiliki nilai *t-statistic* $\geq 1,96$ sehingga hipotesis tersebut tidak diterima.

Sisanya sebanyak 14 (empat belas) hipotesis dinyatakan tidak berpengaruh signifikan dengan nilai *t-statistic* $\leq 1,96$ dan *p-value* $\geq 0,05$ sehingga hipotesis tersebut dinyatakan ditolak. Pengujian berikutnya yakni koefisiensi determinasi (R^2). Semakin tinggi nilai R^2 menunjukkan bahwa model penelitian yang diajukan memiliki model prediksi yang baik. Nilai R^2 pada variabel *behavioral intention* adalah 0,516 bermakna bahwa variabel *perceived usefulness*, *perceived ease of use*, dan *subjective norm* mampu menjelaskan variabel *behavioral intention* sebesar 51,6% dan nilai R^2 pada variabel *use behaviora* adalah 0,072 berarti bahwa variabel *behavioral intention* mampu menjelaskan variabel *use behaviora* sebesar 7,2%. R^2 *use behaviora* pada penelitian ini memiliki nilai kecil sama halnya dengan penelitian [18]. Hal ini berarti minat menggunakan aplikasi Gresikpedia secara berkelanjutan masih kurang disebabkan pengguna terpaksa menggunakan aplikasi Gresikpedia untuk memperoleh layanan informasi publik di masa pandemi.

C. Model Gabungan

Pengujian model gabungan antara model pengukuran dan model struktural dilakukan dengan melihat nilai *Goodness of Fit* (GoF) guna mengetahui validitas model penelitian. Nilai *Goodness of Fit* berkisar 0-1 yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu nilai *gof* berkisar 0,1 (*gof kecil*), *gof* 0,25 (*gof moderat*), *gof* 0,36 (*gof besar*) [3]. Sebuah model penelitian yang memiliki nilai *gof* semakin besar menunjukkan bahwa sampel penelitian dikatakan sesuai/fit. Rumus menghitung nilai *GoF*.

$$GoF = \sqrt{ComxR^2} \quad (1)$$

$$GoF = \sqrt{0,364 \times 0,807} \quad (2)$$

$$GoF = \sqrt{0,293} \quad (3)$$

$$GoF = 0,54 \text{ (Besar)} \quad (4)$$

D. Uji Hipotesis

1) BI berpengaruh terhadap USE dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

BI memiliki pengaruh terhadap USE yang menunjukkan bahwa pengguna mempunyai keyakinan dan minat yang tinggi dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia sehingga pengguna secara berkelanjutan akan menggunakan aplikasi Gresikpedia

sebagai aplikasi pilihan dalam penyedia layanan informasi publik kabupaten Gresik.

2) PU berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif PU terhadap BI menunjukkan bahwa manfaat aplikasi semakin dapat dirasakan maka dapat meningkatkan pengaruh minat pengguna untuk menggunakan aplikasi Gresikpedia sebagai aplikasi penyedia layanan informasi publik kabupaten Gresik.

3) PEOU berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Dari hasil analisa data menunjukkan bahwa PEOU memiliki hubungan dengan PU. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Gresikpedia yang mudah serta dapat memberikan manfaat akan menjadikan pengguna memilih menggunakan aplikasi Gresikpedia sebagai aplikasi pilihan dalam penyediaan informasi publik kabupaten Gresik.

4) PEOU berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Dalam analisis data ini PEOU memiliki pengaruh yang signifikan terhadap BI dalam mengadopsi teknologi pelayanan publik. Namun menariknya yakni terkait arah hubungannya yang menunjukkan nilai negatif, sedangkan hipotesis yang dibuat dalam penelitian adalah arah hubungan positif. Oleh karena itu hipotesis terkait PEOU ditolak. PEOU mengindikasikan bahwa jika seseorang mampu menggunakan sistem dengan mudah maka minat dalam mengadopsi teknologi akan meningkat. Hasil analisis menunjukkan bahwa jika pengguna aplikasi Gresikpedia yang tidak terbiasa terhadap layanan informasi publik secara *online* maka minat atau niat mereka untuk mengadopsi teknologi akan meningkat. Pernyataan tersebut bertolak belakang dengan kondisi nyata, hal tersebut terjadi dikarenakan pengguna yang terpaksa menggunakan aplikasi Gresikpedia untuk memperoleh informasi mengenai layanan publik seputar Covid-19 di masa pandemi tanpa mengetahui kegunaan dari aplikasi Gresikpedia sehingga menjadikan pengguna tidak dapat merasakan kemudahan dalam penggunaannya.

5) SN berpengaruh terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

SN tidak memiliki hubungan dengan BI, dalam hal ini menunjukkan bahwa individu dalam menentukan minat menggunakan aplikasi Gresikpedia tidak bergantung dengan pendapat orang lain karena memiliki keyakinan pada diri mereka sendiri untuk memutuskan dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia atau tidak menggunakannya.

6) SN berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

SN tidak berpengaruh terhadap PU, hal ini menunjukkan bahwa norma-norma subjektif atau keyakinan orang lain tidak memberikan pengaruh secara langsung terhadap persepsi kegunaan aplikasi Gresikpedia.

7) SN berpengaruh terhadap IMG dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif SN terhadap IMG menunjukkan bahwa individu akan meninjau pendapat orang lain dalam hal melakukan suatu perilaku, pribadi individu berkeyakinan bahwa dengan melakukan perilaku tersebut dapat menambah status sosial mereka di lingkungan sosialnya. Misalnya jika ada orang yang memberikan pendapat mengenai penggunaan aplikasi Gresikpedia dapat menambah status sosialnya, maka besar kemungkinan akan menggunakan aplikasi Gresikpedia untuk memperoleh layanan informasi publik.

8) IMG berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif IMG terhadap PU menunjukkan bahwa status sosial mempengaruhi kegunaan atau manfaat dalam adopsi teknologi untuk mendapat layanan informasi publik. Tingginya tingkat status sosial dalam lingkungan sosialnya menjadikan ia akan menggunakan aplikasi Gresikpedia setelah mengetahui manfaat atas kegunaan aplikasi yang dapat memberikan pengaruh positif dalam memperoleh informasi layanan publik kabupaten Gresik.

9) REL berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

REL tidak berpengaruh terhadap PU, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi Gresikpedia kurang relevan dalam penyediaan layanan informasi publik sehingga masih belum mencapai target dari aktivitas memperoleh informasi publik.

10) OUT memoderasi REL terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

OUT atau kualitas keluaran tidak mempengaruhi REL terhadap PU, berarti bahwa individu merasakan manfaat aplikasi Gresikpedia untuk memperoleh informasi layanan publik terlepas dari *output* atau keularan yang dihasilkan dari aktivitas mendapatkan informasi publik.

11) VOL memoderasi pengaruh SN terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

VOL tidak memoderasi hubungan SN terhadap BI, hal ini bermakna bahwa individu dalam menentukan minat untuk menggunakan aplikasi Gresikpedia akan mempercayai pandangan dari orang lain tanpa memperhatikan sifat penggunaannya yang wajib dikarenakan memperoleh dorongan dari pihak lain.

12) RES berpengaruh terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik

Pengaruh positif RES terhadap PU menunjukkan bahwa individu mempercayai hasil dari penggunaan aplikasi Gresikpedia dapat dinikmati sehingga menambah persepsi positif pengguna terhadap manfaat dari aplikasi Gresikpedia. Contoh dari hasil penggunaan yang dapat dirasakan pengguna yakni pengguna dapat merasakan dalam memperoleh layanan informasi publik dari pemerintah kabupaten Gresik secara terbuka.

13) MSE berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Hubungan yang positif antara MSE dengan PEOU menunjukkan bahwa individu memiliki kepercayaan diri dan kemampuan untuk menjalankan aplikasi Gresikpedia dalam memperoleh layanan informasi publik dengan menggunakan *mobile phone* sehingga dapat merasakan penggunaan aplikasi Gresikpedia dengan mudah tanpa harus memperhatikan pengalaman atau pandangan orang lain. Jika kemungkinan kecil terjadi kesalahan pada sistem pengguna dapat mengatasi masalah tersebut dengan mudah disebabkan sudah memiliki keyakinan pada dirinya sendiri.

14) PEC berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh yang positif antara PEC dengan PEOU menunjukkan bahwa individu yang memiliki sumber daya (jaringan internet, *personal computer/handphone*) dapat mempermudah serta menunjang kegiatan dalam mengakses aplikasi Gresikpedia untuk memperoleh layanan informasi publik.

15) MANX berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh negatif antara PEC dengan PEOU menunjukkan bahwa ketika semakin meningkatnya tingkat kecemasan seorang individu pada aplikasi maka tingkat kemudahan penggunaan yang dirasakan semakin rendah. Sebab pengguna aplikasi Gresikpedia telah percaya bahwa saat dirinya menggunakan aplikasi Gresikpedia akan meningkatkan pengetahuan informasi layanan publik tanpa mengeluarkan usaha lebih, sehingga ia tidak merasa takut menggunakan teknologi tersebut.

16) MPLAY berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh negatif antara MPLAY dengan PEOU menunjukkan bahwa ketika seseorang mempersespsikan penggunaan aplikasi akan menyenangkan dan tidak menjamin memberikan kemudahan penggunaan aplikasi Gresikpedia. Semakin pengguna aplikasi Gresikpedia menikmati pengunannya maka tidak menambah persepsi positif terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Gresikpedia.

17) ENJ berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

ENJ tidak mempengaruhi PEOU, berarti bahwa ketika seorang individu merasa senang dalam menjalankan aplikasi Gresikpedia tidak menjadikan ia mudah dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia terlepas dari *output* yang diperoleh dari penggunaan aplikasi Gresikpedia.

18) OBU berpengaruh terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

OBU tidak berpengaruh terhadap PEOU, hal ini berarti bahwa dengan *usability* aplikasi Gresikpedia tidak mempengaruhi, misalkan dalam memperoleh informasi layanan publik baik membutuhkan memperoleh informasi

dalam waktu yang lama atau cepat tidak akan mempengaruhi pandangan individu bahwa penggunaan aplikasi Gresikpedia mudah atau susah digunakan. Sehingga membuktikan bahwa mudah atau susahnya penggunaan aplikasi Gresikpedia tidak dipengaruhi oleh kegunaan objektif.

19) EXP memoderasi pengaruh SN terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

EXP tidak memoderasi hubungan antara SN dengan PU, berarti bahwa ketika seorang individu meninjau apakah aplikasi Gresikpedia berguna atau tidak ia tidak akan lagi memperdulikan pendapat orang lain tentang kegunaan yang diperoleh dari aplikasi Gresikpedia meskipun orang tersebut memiliki pengalaman atau bahkan tidak dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia. Sehingga pengalaman orang lain tidak akan mempengaruhi individu dalam menentukan keyakinannya tentang kegunaan aplikasi Gresikpedia.

20) EXP memoderasi pengaruh SN terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif EXP yang memoderasi antara SN dengan BI menunjukkan bahwa individu dalam menentukan minat perilaku menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi Gresikpedia mempercayai pandangan dari orang lain yang memiliki pengalaman menggunakan aplikasi Gresikpedia sehingga memiliki minat untuk menggunakannya.

21) EXP memoderasi pengaruh MANX terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh negatif dan ketidaksignifikansi EXP dalam memoderasi MANX terhadap PEOU menunjukkan bahwa pengguna yang memiliki pengalaman banyak dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia menjadikan tingkat kecemasan akan berkurang saat individu dihadapkan dengan teknologi yang baru. Ketiadanya faktor kecemasan dari aplikasi Gresikpedia ini disebabkan mayoritas pengguna sudah berpengalaman mengoperasikan *mobile phone* dan berpengalaman menggunakan teknologi layanan publik.

22) EXP memoderasi pengaruh MPLAY terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif EXP yang memoderasi antara MPLAY dengan PEOU menunjukkan bahwa semakin tinggi atau semakin banyak pengalaman pengguna maka dapat meningkatkan spontanitas dan kreatifitas pengguna dalam menggunakan aplikasi. Dengan memiliki pengalaman yang tinggi dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia dapat menjadikan dorongan bagi pengguna untuk meyakini bahwa aplikasi Gresikpedia dapat memberikan persepsi kemudahan penggunaan.

23) EXP memoderasi pengaruh ENJ terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh positif EXP yang memoderasi antara ENJ dengan PEOU menunjukkan bahwa ketika seorang individu merasa senang dengan aplikasi Gresikpedia namun tidak memberikan persepsi kemudahan penggunaan akan tetapi memiliki pengalaman yang tinggi dalam menggunakan aplikasi

Gresikpedia akan memberikan dorongan bagi pengguna untuk meyakini bahwa aplikasi Gresikpedia dapat memberikan persepsi kemudahan penggunaan.

24) EXP memoderasi pengaruh OBU terhadap PEOU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh negatif dan ketidaksignifikan EXP dalam memoderasi OBU dengan PEOU, hal ini berarti bahwa seorang individu yang pernah merasakan kegunaan objektif dari aplikasi Gresikpedia. Misalnya kecepatan waktu dalam memperoleh layanan informasi publik tidak mempengaruhi pendapat individu terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Gresikpedia. Sehingga memiliki banyak pengalaman tidak mempengaruhi kegunaan objektif dalam persepsi kemudahan penggunaan.

25) EXP memoderasi pengaruh PEOU terhadap PU dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

Pengaruh negatif dan ketidaksignifikan EXP dalam memoderasi PEOU terhadap PU menunjukkan bahwa pengalaman tidak mempengaruhi kepercayaan untuk memutuskan apakah seseorang akan menggunakan atau tidak menggunakan aplikasi Gresikpedia meskipun penggunaannya yang mudah. Individu akan menggunakan sistem jika dirasa mudah dan bermanfaat. Aplikasi yang sulit akan tetap digunakan jika dirasa sistem masih memberikan manfaat terlepas dari ia memiliki pengalaman atau tidak. Sehingga tidak dapat perbedaan antara orang yang memiliki pengalaman atau tidak sebab mereka akan menggunakan aplikasi Gresikpedia jika bermanfaat dan penggunaannya yang mudah.

26) EXP memoderasi pengaruh PEOU terhadap BI dalam penerimaan aplikasi pelayanan publik.

EXP tidak memoderasi hubungan antara PEOU dengan BI, hal ini berarti kemudahan penggunaan mempengaruhi minat seorang individu untuk melakukan suatu kegiatan tertentu terlepas dari memiliki pengalaman atau tidak. Tidak ada perbedaan antara orang yang memiliki pengalaman atau tidak dalam menentukan minat menggunakan aplikasi Gresikpedia sebab selama aplikasi Gresikpedia dirasa mudah penggunaannya maka ia akan memiliki minat.

IV. KESIMPULAN

kesimpulan yang diperoleh peneliti berdasarkan penelitian dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Gresikpedia dalam layanan informasi publik kabupaten Gresik adalah sebagai berikut:
 - a) Pengguna meyakini bahwa dengan menggunakan aplikasi Gresikpedia yang bersifat wajib dapat menambah status sosialnya (IMG)
 - b) Hasil menggunakan aplikasi Gresikpedia dapat dirasakan dan dapat dipublikasikan (RES)
 - c) Persepsi pengguna terhadap situasi yang dapat memfasilitasi dalam penggunaannya (PEC)

- d) Keyakinan diri sendiri dalam mengoperasikan aplikasi dengan mudah (MSE)
- e) Spontanitas dan kreatifitas pengguna dalam menggunakan aplikasi (MPLAY)
- f) Persepsi pengguna terhadap kenyamanan menggunakan aplikasi Gresikpedia (ENJ)
- g) Persepsi pengguna terhadap manfaat aplikasi Gresikpedia (PU)
- h) Persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi Gresikpedia (PEOU)
- i) Niat menggunakan aplikasi Gresikpedia secara berkelanjutan (BI)

Sedangkan faktor yang mempengaruhi penggunaan aplikasi Gresikpedia untuk meningkatkan status sosialnya adalah penggunaan aplikasi atas dasar tuntutan dari pihak lain (SN). Sedangkan variabel moderasi yang mempengaruhi perubahan perilaku pengguna aplikasi Gresikpedia adalah pengalaman penggunaan aplikasi pelayanan informasi publik (EXP).

- 2) Dengan meningkatnya faktor-faktor tersebut maka akan berpengaruh terhadap peningkatan persepsi kemudahan dan persepsi manfaat penggunaan sehingga berdampak pada peningkatan minat pengguna dalam menggunakan aplikasi Gresikpedia sebagai aplikasi layanan informasi publik kabupaten Gresik.
- 3) Variabel-variabel lain seperti *job relevance*, *mobile phone anxiety*, *objective usability* tidak mempengaruhi perilaku penggunaan aplikasi Gresikpedia dalam memperoleh layanan informasi publik. Selain itu *output quality*, *voluntariness* tidak memoderasi pengaruh variabel yang dipengaruhinya artinya bahwa *output quality* dan *voluntariness* tidak akan mempengaruhi perubahan perilaku pengguna aplikasi Gresikpedia.
- 4) Hasil analisis hubungan antar faktor yang mempengaruhi penerimaan teknologi terhadap penerimaan pengguna aplikasi Gresikpedia adalah sebagai berikut:
 - a) Pengaruh *Behavioral intention* terhadap *use behavioral* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - b) Pengaruh *Perceived usefulness* terhadap *behavioral intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - c) Pengaruh *Perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - d) Pengaruh *Subjective norm* terhadap *image* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - e) Pengaruh *Image* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - f) Pengaruh *Perception of external control* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
 - g) Pengaruh *Mobile phone self-efficacy* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan

- h) Pengaruh *Experience* memoderasi *subjective norm* terhadap *behavior intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
- i) Pengaruh *Experience* memoderasi *mobile phone playfulness* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
- j) Pengaruh *Experience* memoderasi *perceived enjoyment* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
- k) Pengaruh *result demonstrability* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan signifikan
- l) Pengaruh *subjective norm* terhadap *behavior intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- m) Pengaruh *subjective norm* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- n) Pengaruh *perceived enjoyment* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- o) Pengaruh *objective usability* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- p) Pengaruh *experience* memoderasi *subjective norm* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- q) Pengaruh *experience* memoderasi *perceived ease of use* terhadap *behavioral intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah positif dan tidak signifikan
- r) Pengaruh *percieved ease of use* terhadap *behavioral intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan signifikan
- s) Pengaruh *job relevance* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- t) Pengaruh *output quality* memoderasi *job relevance* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- u) Pengaruh *voluntariness* memoderasi *subjective norm* terhadap *behavior intention* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- v) Pengaruh *mobile phone anxiety* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- w) Pengaruh *mobile phone playfulness* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- x) Pengaruh *experience* memoderasi *mobile phone anxiety* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- y) Pengaruh *experience* memoderasi *objective usability* terhadap *perceived ease of use* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan
- z) Pengaruh *experience* memoderasi *perceived ease of use* terhadap *perceived usefulness* pada aplikasi Gresikpedia adalah negatif dan tidak signifikan

V. SARAN

Saran yang dapat peneliti berikan untuk keperluan penelitian selanjutnya adalah sebagai berikut:

- 1) Diperlukan analisis dengan menggunakan teori yang berbeda yang memungkinkan untuk memperoleh temuan baru dalam adopsi teknologi baru.
- 2) Diharapkan dapat menemukan penyebab hubungan antar variabel yang tidak signifikan agar penelitian yang akan datang lebih maksimal serta sesuai dengan hipotesis yang diajukan dalam penelitian.

VI. REFERENSI

- [1] W. C. Barker, G. C. Johnson, L. T. Hunt, D. G. George, and A. Tsugita, "Studi Analisis Konsep E-Government: Sebuah Paradigma Baru dalam Pelayanan Publik," *Tanpakushitsu Kakusan Koso.*, vol. 2, no. 29 Suppl, pp. 54–68, 2013.
- [2] M. D. Ayuningtyas, "Kualitas layanan situs web pemerintah daerah kabupaten gresik," *publika*, vol. 2, 2014.
- [3] R. Bisma, "Faktor Adopsi Layanan E-Government Jenis Layanan Transaksi," vol. 01, pp. 83–88, 2017.
- [4] F. D. Davis, "Information Technology Introduction," vol. 13, no. 3, pp. 319–340, 2014.
- [5] F. D. Davis, "A Technology Acceptance Model for Empirically Testing New End-User Information Systems," *Dr. Diss. MIT Sloan Sch. Manag. Cambridge, MA*, 1985.
- [6] V. Venkatesh, "Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions," vol. 39, no. 2, pp. 273–315, 2008.
- [7] S. N. Faizani and A. D. Indriyanti, "Analisis Pengaruh Technology Readiness terhadap Perceived Usefulness dan Perceived Ease of Use terhadap Behavioral Intention dari Quick Response Indonesian Standard (QRIS) untuk Pembayaran Digital (Studi Kasus : Pengguna Aplikasi e-Wallet Go-Pay , DANA , OVO , dan LinkAja di Surabaya)," vol. 02, no. 02, pp. 85–93, 2021.
- [8] A. Juliandi, "Metodologi Penelitian Bisnis, Konsep dan Aplikasi." UMSU Press, Medan, 2014.
- [9] B. Prasetyo, P. Sudarmaningtyas, and M. Mujayana, "ISSN 2338-137X Pengukuran Penerimaan Aplikasi Dreamspark Pada Stikom Surabaya Menggunakan Metode Technology Acceptance," vol. 6, no. 12, pp. 1–7, 2017.
- [10] M. I. Purnama, "Analisis Pengaruh Kesiapan Pengguna Terhadap Penerimaan Sistem Informasi Administrasi Pegawai ASN Menggunakan Technology Readiness Acceptance Model (TRAM) (Studi Kasus: Pemerintah Kabupaten Jombang)," *Univ. Jember*, 2019.
- [11] V. Venkatesh and H. Bala, "Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions; Decision Sciences, Vol. 39 (2) pp 273 – 315.," *Decis. Sci. Inst.*, vol. 39, no. 2, pp. 273–315, 2008.
- [12] J. Manajemen, "Penelitian Bisnis dan Manajemen Menggunakan Partial Least Squares (PLS) dengan smartPLS 3 . 0," 2015.
- [13] N. Ladepi, "Faktor-faktor yang Berpengaruh Terhadap Penerimaan Sistem E-filling (Studi Empiris Pada Wajib Pajak Orang Pribadi)," *Univ. Islam Indones.*, 2018.
- [14] I. Muchlis, "Pengaruh Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan di PT. Batik Danar Hadi Surakarta," *Univ. Muhammadiyah Surakarta*, pp. 42–57, 2015.
- [15] J. Sarwono, "Pengertian Dasar Structural Equation Modelling (SEM)," no. September, 2014.
- [16] A. Bandur, *Validitas dan reliabilitas penelitian*. Jakarta: Mitra Wacana Media, 2018.
- [17] K. H. Adha et al., "Analisis Persepsi Pengguna Situs Marketplace Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus Pada Tokopedia)," vol. 7, no. 2, pp. 5310–5321, 2020.
- [18] B. S. Wibowo and J. J. C. Tambotoh, "Analisis Pemanfaatan Teknologi Informasi Menggunakan Kerangka Technology Acceptance Model 3 Pada Aplikasi Data Pokok Pendidikan Dasar," *Semasteknomedia Online*, vol. 3, no. 1, p. 55, 2015.