

Implementasi *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)* terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Investasi dan *Trading Saham* (Studi Kasus: Aplikasi *Mobile IPOT*)

Irfan Dary Sujatmiko¹, I Gusti Lanang Putra Eka Prisma²

¹S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

²S1 Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

irfan.17051214038@mhs.unesa.ac.id

lanangprismana@unesa.ac.id

Abstrak— Investasi merupakan sebuah metode untuk menghasilkan keuntungan di masa depan dengan cara menempatkan sejumlah dana. Di era digital pada masa ini, proses investasi semakin mudah karena transaksi saham bisa dilakukan melalui aplikasi yang sudah disediakan oleh perusahaan sekuritas. IPOT adalah sebuah ekosistem untuk berinvestasi saham,ETF dan Reksadana yang dilengkapi dengan banyak fitur untuk mendukung aktivitas keputusan investasi masyarakat Indonesia secara online yang disediakan oleh PT Indo Premier Sekuritas. Saat ini IPOT telah diunduh dan digunakan oleh lebih dari 1 juta pengguna di playstore dan mendapat rating 3.5/5 dan lebih dari 36.000 ulasan. Kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*) ialah sebuah faktor yang begitu penting bagi perkembangan dan keberlangsungan sebuah perusahaan karena dari kepuasan pelanggan tersebut akan memunculkan suatu kesetiaan pelanggan (*customer loyalty*) yang pastinya diharapkan oleh setiap perusahaan. Selain itu kepuasan pelanggan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi pengembang/perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan performa aplikasi sehingga tercipta sebuah aplikasi yang sempurna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi IPOT menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)*. Berdasarkan hasil perhitungan *path coefficient* dihasilkan bahwa pengguna puas dengan aplikasi IPOT, dimana kepuasan pengguna didukung oleh 5 faktor eksternal.

Kata Kunci— Aplikasi IPOT, TAM 3, Kepuasan Pengguna, Smart-PLS, Pasar Modal

I. PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu penduduk Indonesia semakin bertambah dan akibatnya tata kelola dalam melakukan investasi untuk kelangsungan hidup menjadi semakin penting [1]. Saat ini dunia teknologi berkembang sangat pesat dan sudah menjadi kebutuhan primer bagi sebagian masyarakat. Hal ini juga membawa dampak di bidang pasar modal dalam kegiatan investasi dan trading saham. Pasar modal adalah sebuah pasar yang memperjual belikan *instrument* keuangan jangka Panjang seperti ekuiti (saham) reksa dana, surat utang (obligasi), *instrument derivative* maupun *instrument* lainnya. Selain sebagai sarana investasi, pasar modal juga bisa dijadikan

sumber dana jangka panjang bagi perusahaan maupun institusi lainnya (pemerintah).

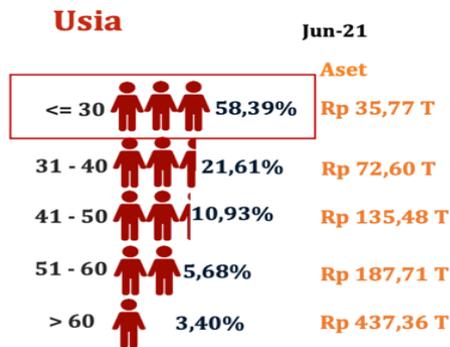
Indonesia sebagai negara berkembang, bisa dikatakan masih memiliki kesadaran akan investasi yang rendah [2]. Orientasi masyarakat Indonesia masih berjangka pendek dengan cara menabung. Bila dibandingkan dengan negara maju yang sudah berorientasi dalam jangka Panjang (investasi) [3]. Hal ini disebabkan karena anggapan dari masyarakat Indonesia bahwa saham, pasar modal, dan bursa saham itu dinilai kompleks, mahal, dan terkesan rumit [2]. Hal tersebut mendorong Bursa Efek Indonesia (BEI) untuk membuat aksi atau Gerakan mengenai pasar modal dengan judul “yuk Nabung Saham” untuk meningkatkan kesadaran masyarakat Indonesia terhadap pasar modal [4]. Kampanye ini memberikan dampak cukup positif terhadap pergerakan pasar modal di Indonesia yang dibuktikan dengan grafik pada Gbr. 1 berikut.



Gbr. 1 Jumlah Investor Pasar Modal di Indonesia per Juni 2021
(Sumber: https://www.ksei.co.id/files/Statistik_Publik_Juni_2021.pdf, tanggal akses: 20 November 2021)

Dapat dilihat pada grafik tersebut bahwa terdapat peningkatan yang signifikan terhadap jumlah investor pasar modal di Indonesia, dimana sampai dengan bulan Juni 2021 terdapat peningkatan sebanyak 44,24% dibanding tahun 2020. Peningkatan ini didominasi oleh masyarakat Indonesia yang berumur ≤ 30 tahun. Pesatnya perkembangan teknologi juga berperan penting dalam peningkatan jumlah investor di Indonesia [5].

Saat ini transaksi saham bisa dilakukan melalui sebuah smartphone, dimana smartphone merupakan kebutuhan wajib bagi masyarakat Indonesia dalam kebutuhan sehari-hari [6]. Semakin banyaknya aplikasi investasi dan trading saham yang sudah disediakan oleh perusahaan sekuritas semakin meningkatkan minat masyarakat di Indonesia untuk melakukan investasi dan trading saham. Demografi investor individu berdasarkan usia dapat dilihat pada Gbr. 2 berikut.



Gbr. 2 Demografi Usia Investor Individu di Indonesia per Juni 2021
(Sumber: https://www.ksei.co.id/files/Statistik_Publik_Juni_2021.pdf, tanggal akses: 20 November 2021)

PT Indo Premier Sekuritas (Indo Premier) merupakan sebuah perusahaan sekuritas milik swasta terbesar yang ada di Indonesia yang menawarkan investasi di pasar modal dan sudah memiliki ijin dari Badan Pengawas Pasar Modal (Bapepam) /Otoritas Jasa Keuangan (OJK) nomor KEP-11/PM/PPE/1996. Indo Premier memiliki sebuah aplikasi yang diberi nama IPOT (*Indo Premier Online Technology*). IPOT adalah sebuah ekosistem untuk berinvestasi saham,ETF dan Reksada yang dilengkapi dengan berbagai fitur untuk mendukung aktivitas keputusan investasi masyarakat Indonesia secara online yang disediakan oleh PT Indo Premier Sekuritas. Saat ini IPOT telah berhasil diunduh dan digunakan oleh >1 juta pengguna di *playstore* dan mendapat rating 3.5/5 serta lebih dari 36.000 ulasan. Aplikasi IPOT menawarkan beberapa keuntungan dalam penggunaannya, diantaranya adalah tidak ada minimum deposit, dilengkapi dengan robo trading, dilengkapi dengan robo advisor, dan juga pendaftaran *full online* tanpa kirim berkas.

Kepuasan pelanggan (*customer satisfaction*) ialah sebuah faktor yang begitu penting bagi perkembangan dan keberlangsungan sebuah perusahaan karena dari kepuasan pelanggan tersebut akan memunculkan suatu kesetiaan pelanggan (*customer loyalty*) yang pastinya diharapkan oleh setiap perusahaan. Selain itu kepuasan pelanggan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi bagi pengembang/perusahaan untuk meningkatkan kualitas dan performa aplikasi sehingga tercipta sebuah aplikasi yang sempurna.

Fundamental pemecahan suatu masalah, dasar dari pengetahuan ini dijadikan acuan penulis untuk melakukan penelitian[1]. Adapun dasar-dasar ilmu yang digunakan meliputi: interaksi manusia dan komputer, aplikasi investasi dan trading saham IPOT, form analisis kepuasan pengguna, metode TAM3, SPSS dan SmartPLS.

Metode *Technology Acceptance Model (TAM)* merupakan sebuah model penerimaan dari sistem teknologi informasi yang akan dipakai oleh pengguna [7]. TAM sendiri dikembangkan berdasarkan model TRA oleh Davis *et al.* Model TAM terdiri dari 2 konstruk utama yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. TAM 3 merupakan pengembangan dari TAM 1 dimana TAM 3 meneliti lebih dalam faktor-faktor penentu *perceived usefulness* serta *perceived ease of use*. Dalam perkembangannya, metode TAM tidak hanya digunakan untuk mengukur tingkat penerimaan aplikasi tapi juga dapat digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi. Kepuasan pengguna dapat diukur dengan beberapa karakteristik, seperti hubungan antara staf TI (dalam hal ini, pengelola pembelajaran berbasis web (*e-learning*) dan pengguna), kegunaan sistem dan kemudahan penggunaan. Informasi yang disajikan dan kemampuan system [8].

Selain itu, nilai tindakan yang berupa kepuasan pelanggan akan dipengaruhi oleh kualitas dari informasi dan sistem yang dianggap sebagai nilai kepercayaan. Dan kepuasan inilah yang akan mempengaruhi manfaat dan kegunaan yang dirasakan [9]. Kemudian, penelitian tersebut dilanjutkan dengan pengujian model simultan menggunakan *SEM* dan dihasilkan bahwa model yang diujikan tersebut telah terkonstruksi dengan tepat yaitu variabel *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memberikan pengaruh terhadap *behavioral intention* kemudian *behavioral intention* ini mempengaruhi *user satisfaction* [10].

Faktor penentu yang dimiliki oleh *perceived usefulness* pada TAM 3 yaitu *image (IMG)*, *job relevance (REL)*, *result demonstrability (RES)*, *output quality (OUT)*, *subjective norm (SN)*, dan *perceived ease of use (PEOU)*. TAM 3 juga memiliki variabel moderasi yaitu *voluntariness (VOL)* dan *experience (EXP)* [11].

Berdasarkan uraian diatas, pada penelitian ini peneliti akan melakukan penelitian tentang analisis kepuasan pengguna aplikasi IPOT menggunakan metode *Technology Acceptance Model 3 (TAM 3)* guna mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi IPOT dan mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kepuasan pengguna aplikasi IPOT.

II. METODE

A. Penentuan Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini peneliti memilih pengguna aplikasi IPOT yang berdomisili di Provinsi Jawa Timur sebagai populasi. Sedangkan untuk pemilihan sample digunakan teknik pengambilan sample secara acak (*simple random sampling*). Alasan pemilihan teknik ini karena peneliti tidak menentukan kualifikasi khusus dari sampel, yang berarti semua anggota populasi akan memiliki hak yang sama untuk menjadi sampel.

Jumlah pengguna aplikasi IPOT di Indonesia berdasarkan data unduhan di *playstore* adalah lebih dari 1 juta pengguna. Namun jumlah pengguna yang berdomisili di Jawa Timur tidak diketahui. Sehingga untuk menghitung jumlah minimum sampel digunakan rumus Lameshow.

Perhitungan jumlah sampel minimum pada penelitian ini menggunakan rumus Lameshow sebagai berikut:

$$n = \left(\frac{Z \alpha / 2 \sigma}{e} \right)^2 \quad (1)$$

Keterangan:

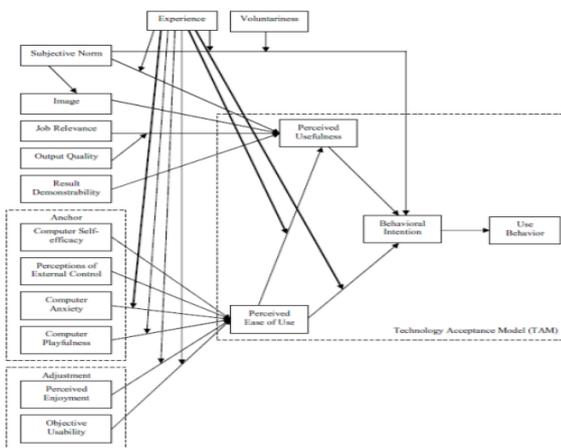
- n : Jumlah sampel
- Z α : Ukuran tingkat kepercayaan
- α : 0,05 maka Z: 1,96
- σ : standar deviasi: 0,25
- e : standar error yang dapat di tolerasi (5%)

$$n = \left(\frac{1.96 / 0.25}{0.05} \right)^2$$

$$n = 96.04$$

Berdasarkan rumus dan perhitungan yang dilakukan diatas, dapat diperoleh jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini yaitu 96,04 dan dibulatkan menjadi 100 orang.

B. Penyusunan Kuesioner



Gbr. 3 Model TAM 3

Tahap penyusunan kuesioner dalam penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi dimensi-dimensi pada model *Technology Acceptance Model 3* (TAM 3) seperti yang ditunjukkan pada Gbr. 3. 17 variabel TAM 3[12] adalah sebagai berikut:

- 1) *Subjective Norm*: *Subjective Norm* merupakan pemikiran manusia untuk melakukan sesuatu atau tidak sama sekali.
- 2) *Experience*: *Experience* merupakan variabel pembanding (moderat) untuk menentukan *Perceived Usefulness* yang secara langsung menentukan *Behavioral Intention*.
- 3) *Voluntaries*: *Voluntaries* juga memberikan pengaruh terhadap *Subjective Norm* dalam menentukan *Behavioral Intention*.
- 4) *Image*: *Image* dapat secara langsung mempengaruhi *Perceived Usefulness* dan dapat dipengaruhi oleh *Subjective Norm*.
- 5) *Job Relevance*: *Job Relevance* menunjukkan persepsi informasi atau pentingnya teknologi dalam membantu atau mempengaruhi pekerjaan.

- 6) *Output Quality*: *Output Quality* menunjukkan kepercayaan seseorang terhadap penggunaan sistem informasi atau teknologi akan menghasilkan sesuatu yang baik untuk pekerjaan itu.
- 7) *Result Demonstrability*: *Result Demonstrability* menunjukkan ukuran dari hasil teknologi informasi.
- 8) *Computer Self-efficacy*: *Computer Self-efficacy* menunjukkan keyakinan seseorang terhadap pengerjaan tugas-tugas tertentu dengan menggunakan komputer.
- 9) *Perception of External Control*: *Perception of External Control* menggambarkan persepsi infrastruktur atau hal-hal lain yang mendukung suatu sistem informasi.
- 10) *Computer Anxiety*: *Computer Anxiety* berhubungan dengan keengganan dalam menggunakan komputer.
- 11) *Computer Playfulness*: *Computer Playfulness* berhubungan dengan spontanitas manusia untuk melakukan interaksi dengan komputer.
- 12) *Perceived Enjoyment*: *Perceived Enjoyment* menunjukkan kesenangan yang dirasakan terlepas dari hasil sistem informasi.
- 13) *Objective Usability*: *Objective Usability* menunjukkan upaya yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu.
- 14) *Perceived Ease of Use*: *Perceived Ease of Use* menunjukkan persepsi kemudahan pengguna dalam mengakses sistem informasi sebagai dasar pengukuran kepuasan pengguna.
- 15) *Behavioral Intention*: *Behavioral Intention* berhubungan dengan rencana untuk melakukan atau tidak perilaku tertentu di masa mendatang.
- 16) *Perceived Usefulness*: *Perceived Usefulness* menunjukkan keyakinan dalam menggunakan sistem informasi untuk meningkatkan kinerja.
- 17) *Use Behavior*: *Use Behavior* menunjukkan perilaku individu dalam menggunakan sebuah sistem informasi.

TABEL I
 VARIABEL DAN INDIKATOR TAM 3

Variabel	Indikator
<i>Subjective Norm</i> (X1)	Pengaruh perilaku orang lain untuk menggunakan aplikasi
	Menggunakan system karena orang lain
<i>Experience</i> (X1.1)	Pengalaman menggunakan system serupa
<i>Voluntariness</i> (X1.2)	Sukarela menggunakan sistem
	Wajib menggunakan sistem
<i>Image</i> (X2)	Gengsi menggunakan sistem
	Menambah profil
<i>Job Relevance</i> (X3)	Sistem penting bagi pekerjaan
	Sistem bersangkut paut pekerjaan
	Sistem berkaitan dengan tugas dalam pekerjaan
<i>Output quality</i> (X4)	Kualitas keluaran sistem
	Masalah keluaran sistem
	Penilaian keluaran sistem
<i>Result Demonstrability</i> (X5)	Kesulitan dalam memberitahu hasil menggunakan sistem
<i>Computer Self-Efficacy</i> (X6)	Orang lain memberitahu tentang sistem

Variabel	Indikator
	Saran dari orang lain menggunakan sistem
	Petunjuk menggunakan system yang berasal dari orang lain
	Menggunakan system yang sama atau serupa sebelumnya
Perception of External Control (X7)	Kendali dalam menggunakan sistem
	Sumber daya pribadi menggunakan sistem
	Sistem cocok digunakan
Computer Anxiety (X8)	Takut menggunakan smartphome
	Gugup menggunakan smartphome
	Kenyamanan menggunakan smartphome
	Gelisah dalam menggunakan smartphome
Computer Playfulness (X9)	Spontanitas
	Keterampilan
	Menyenangkan
Perceived Enjoyment (X10)	Menemukan kesenangan menggunakan sistem
	Kenyamanan menggunakan sistem
	Senang menggunakan sistem
Objective Usability (X11)	Waktu menggunakan system dengan orang lain
Perceived Usefulness (Y1)	Mempercepat Pekerjaan
	Efektifitas
	Mempermudah pekerjaan
Perceived Ease of Use (Y2)	Mudah untuk dipelajari
	Jelas dan mudah untuk dipahami
	Dapat dikontrol
	Mudah untuk menjadi terampil/mahir
Behavioral Intention (Y3)	Niat menggunakan sistem
	Menggunakan sistem di kemudian hari
	Sikap positif
	Keyakinan terhadap rujukan
Use Behavioral (Y4)	Rata-rata menggunakan aplikasi

Pengukuran variabel pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan skala likert. Skala likert ialah skala untuk mengukur sikap, persepsi, serta pendapat individu atau kelompok orang mengenai suatu fenomena sosial. Untuk setiap pilihan jawaban yang diberi skor, responden harus menjelaskan pernyataan tersebut apakah mendukung (positif) atau tidak (negatif) [13]. Skala tersebut ditunjukkan pada Tabel II.

TABEL II
SKALA LIKERT

Jawaban Responden	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Cukup (C)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

C. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data dengan cara menyebarkan kuesioner secara online melalui platform media sosial seperti

Instagram, Twitter, Whatsapp, dan Telegram. Peneliti menyebarkan kuesioner pada grup sosial media pengguna aplikasi IPOT yang tercakup sesuai dengan kriteria responden.

D. Analisis Data dan Evaluasi

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif sebagai teknik dalam menganalisis data hasil penyebaran kuesioner. Alur analisis data pada penelitian ini terdiri dari:

- 1) *Uji Validitas*: Uji ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui tingkat kebenaran dan ketepatan kuesioner sebagai instrumen penelitian dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi IPOT. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan antara nilai r-hitung dan r-tabel. Jika r-hitung > r-tabel maka item kuesioner dinyatakan valid.
- 2) *Uji Reliabilitas*: Uji ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa konsisten kuesioner sebagai *instrument* penelitian dalam mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi IPOT. Suatu variabel dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* $\geq 0,6$.
- 3) *Uji Asumsi Klasik*: Uji ini terdiri dari tiga sebagai berikut:
 - a. Uji Multikoleniaritas

Uji multikorelasi dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya masalah multikorelasi (gejala multikorelinearitas) diantara variable bebas. Dikatakan terjadi multikolinearitas ketika nilai IF >10 dan nilai toleransi <0.1.

- b. Uji Heteroskedastisitas

Uji ini dilakukan untuk menguji ada tidaknya data yang memiliki varian yang sama. Jika nilai sig < 0.05 maka varian terdapat heterokedastisitas dan jika nilai sig > 0.05 varian tidak terdapat heterokedastisitas.

- c. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji data apakah terdistribusi normal atau tidak (Raharjo, 2014). Normalitas data berarti jika statistik *Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat signifikansi < 0,05 berarti data berdistribusi tidak normal begitupun sebaliknya.

- 4) *Uji Outer Model* : uji outer model digunakan untuk mengukur hubungan antar konstruk (variabel laten) dengan indikator penyusunnya. Uji Outer model yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu :
 - a. *Convergent Validity*

Convergent Validity dapat dilihat dari nilai *loading factor*. *Loading factor* ini merupakan angka yang menunjukkan relasi antara nilai dari suatu item pertanyaan dengan nilai indikator konstruk pendukungnya. *Loading factor* dikatakan valid apabila memiliki nilai >0.7.

- b. *Composite Reliability*

Selain diukur menggunakan *Convergent Validity*, outer model juga dapat diukur dengan nilai *Composite Reliability*. Konstruk dinyatakan reliabel jika *Composite Reliability* > 0.7.

- 5) *Uji Inner Model* : Evaluasi inner model dilakukan dengan melihat nilai *r-square* untuk konstruk dependen dan nilai t-statistik yang didapat dari uji *path coefficient*. Model

prediksi akan semakin baik jika nilai *r-square* makin tinggi. Tingkat signifikansi dalam pengujian suatu hipotesis ditunjukkan oleh nilai dari *path coefficients*.

a. Uji R²

Uji R² dilakukan untuk mengetahui tingkat variasi perubahan antara variabel *independen* terhadap variabel *dependen*. Model prediksi akan semakin baik apabila nilai R² semakin tinggi.

b. Path Coefficient

Hasil dari *path coefficient* berfungsi untuk melihat apakah ada pengaruh signifikan antar indikator sebagai dasar penentuan diterima / tidaknya sebuah hipotesis.

6) *Kesimpulan*: Tahapan akhir dari penelitian adalah menarik kesimpulan. Melihat pada hasil analisis data yang telah dilakukan, kesimpulan ini akan mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang sudah dijelaskan pada pendahuluan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dari total 100 responden, untuk uji validitas maka diperoleh nilai r tabel sebesar 0,1946. Peneliti telah menghitung nilai r tabel dengan menggunakan pedoman tabel r.

Sedangkan untuk uji reliabilitas ditentukan dari persyaratan bahwa suatu variabel dinyatakan reliabel apabila nilai *cronbach's alpha* yang dimiliki tidak lebih kecil atau sama dengan 0,6. Hasil dari uji validitas dan reliabilitas yang dihitung menggunakan *software* SPSS pada penelitian ini disajikan pada Tabel III berikut:

TABEL III
HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Var	Indikator	r-hitung	r-tabel	Ket (V)	C. Alpha	Ket (R)
X1	SN1	0.663	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	SN2	0.615	0.195	Valid	0.748	Reliabel
X1.1	EXP1	0.595	0.195	Valid	0.747	Reliabel
X1.2	VO L1	0.565	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	VO L2	0.678	0.195	Valid	0.747	Reliabel
X2	IMG1	0.651	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	IMG2	0.545	0.195	Valid	0.748	Reliabel
X3	REL1	0.512	0.195	Valid	0.749	Reliabel
	REL2	0.625	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	REL3	0.806	0.195	Valid	0.746	Reliabel
X4	OU T1	0.625	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	OU T2	0.612	0.195	Valid	0.747	Reliabel

Var	Indikator	r-hitung	r-tabel	Ket (V)	C. Alpha	Ket (R)
	OUT3	0.711	0.195	Valid	0.746	Reliabel
X5	RES1	0.829	0.195	Valid	0.746	Reliabel
X6	CSE1	0.733	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	CSE2	0.625	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	CSE3	0.267	0.195	Valid	0.750	Reliabel
	CSE4	0.746	0.195	Valid	0.746	Reliabel
X7	PEC1	0.669	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	PEC2	0.706	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	PEC3	0.663	0.195	Valid	0.747	Reliabel
X8	CANX1	0.615	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	CANX2	0.595	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	CANX3	0.565	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	CANX4	0.678	0.195	Valid	0.747	Reliabel
X9	CPLAY1	0.651	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	CPLAY2	0.545	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	CPLAY3	0.514	0.195	Valid	0.749	Reliabel
X10	ENJ1	0.625	0.195	Valid	0.747	Reliabel
	ENJ2	0.806	0.195	Valid	0.746	Reliabel
	ENJ3	0.625	0.195	Valid	0.747	Reliabel
X11	OU1	0.612	0.195	Valid	0.747	Reliabel
Y1	PU1	0.711	0.195	Valid	0.746	Reliabel
	PU2	0.829	0.195	Valid	0.746	Reliabel
	PU3	0.733	0.195	Valid	0.747	Reliabel
Y2	PEOU1	0.553	0.195	Valid	0.749	Reliabel
	PEOU2	0.563	0.195	Valid	0.749	Reliabel
	PEOU3	0.561	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	PEOU4	0.725	0.195	Valid	0.747	Reliabel
Y3	B1	0.691	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	B2	0.659	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	B3	0.588	0.195	Valid	0.748	Reliabel
	B4	0.780	0.195	Valid	0.746	Reliabel
Y4	USE1	0.733	0.195	Valid	0.747	Reliabel

Berdasarkan Tabel III dapat diambil kesimpulan bahwa semua indikator valid dan reliabel.

B. Uji Asumsi Klasik

1) *Multikolinearitas*: Uji multikolinearitas merupakan sebuah kondisi yang menunjukkan hubungan kuat antara variable-variabel independen dari suatu model regresi berganda. Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk menemukan ada tidaknya korelasi antar variabel independen pada model regresi.

TABEL IV
 HASIL UJI MULTIKOLINEARITAS

Coefficients ^a		
Model	Collinearity Statistics	
	Tolerance	VIF
(Constant)		
SN	.723	1.384
EXP	.572	1.748
VOL	.573	1.744
IMG	.429	2.330
REL	.489	2.046
OUT	.682	1.466
RES	.592	1.688
CSE	.625	1.601
PEC	.673	1.486
CANX	.488	2.049
CPLAY	.778	1.285
ENJ	.557	1.796
OU	.354	2.823
PU	.641	1.559
PEOU	.439	2.280
B	.613	1.631

a. Dependent Variable: USE

Model penelitian tidak mengalami gejala multikolinearitas jika nilai *tolerance* >0,10 dan nilai VIF <10,00. Sehingga dapat di lihat pada Tabel IV bahwa nilai *tolerance* sebesar 1,0 dan VIF sebesar 1,0 maka variabel independen dalam penelitian memenuhi tidak menunjukkan adanya gejala multikolinearitas.

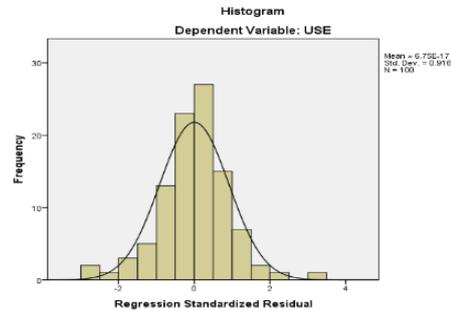
2) Uji Heteroskedastisitas

Tujuan dilakukan uji ini yaitu untuk mengetahui ada tidaknya ketidaksamaan *variance* residual terhadap semua pengamatan pada model regresi linear. Uji *Glejser* bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya heteroskedastisitas dalam penelitian ini. Keputusan diambil berdasarkan angka probabilitas dari statistik yang dihasilkan dari uji *Glejser*. Berikut merupakan hasil dari uji heteroskedastisitas:

Hasil uji heteroskedestisitas pada SPSS didapatkan hasil nilai signifikansi variabel SN=0.238, EXP=0.562, VOL=0.296, IMG=0.401, REL=0.867, OUT=0.297, RES=0.234, CSE=0.805, PEC=0.696, CANX=0.709, CPLAY=0.780, ENJ=0.200, OU=0.942, PU=0.312, PEOU=0.462, BI=0.305. Dari hasil signifikansi tiap variabel tersebut memiliki nilai ≥ 0,05 maka asumsi homoskedestisitas tidak terpenuhi. Dengan kata lain terjadi gejala heteroskedastisitas pada residual.

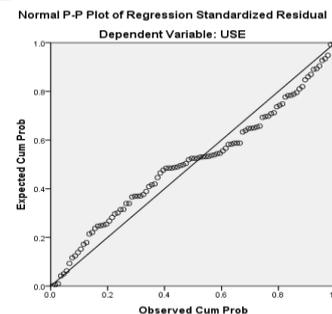
3) Uji Normalitas

Sesuai dengan namanya, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu data berdistribusi secara normal atau tidak. Adapun untuk pengujiaanya yaitu dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov*. Syarat suatu data dikatakan berdistribusi normal yaitu apabila memiliki nilai signifikansi lebih dari α Hasil sebaran residual data dapat dilihat pada Gbr. 4 berikut.



Gbr. 4 Hasil Uji Normalitas

Berdasarkan Gbr. 4 diatas, data pada penelitian ini telah menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Selain dari kurva tersebut, normalitas data juga dapat diketahui dengan menggunakan grafik P-P Plot residual data yang ditunjukkan oleh Gbr. 5 berikut.



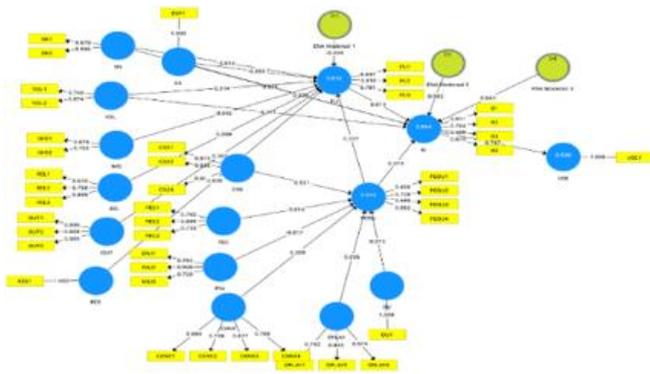
Gbr. 5 Grafik P-P Plot Residual

Pada Gbr. 5 diketahui bahwa residual data menyebar pada sekitar garis. Hal tersebut t menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil uji SPSS menggunakan *One-Sample Kolmogrov-Smirnov*, nilai signifikansi sudah melebihi 0.05 (batas nilai yang dipersyaratkan) dengan nilai sebesar 0.650, sehingga data dapat dikatakan terdistribusi secara normal.

C. Uji Outer Model

Pada pengujian ini digunakan metode PLS dengan bantuan *software SmartPLS*. Penggambaran model penelitian dapat dilihat pada Gbr. 6 berikut.



Gbr. 6 Uji Outer Model menggunakan SmartPLS

1) *Convergen Validity*

Aturan untuk validitas konvergen adalah dilihat dari nilai *outer loading* >0,7, *communality* >0,5, dan *AVE* >0,5. Jika nilai *loading* antara 0,5 – 0,7, sebaiknya tidak perlu menghapus 41indicator tersebut sepanjang skor *AVE* dan *communality indicator* 41indicator tersebut >0,5. Pada hasil iterasi yang pertama terdapat 41indicator yang mempunyai nilai *loading factor* < 0.5 peneliti memutuskan untuk menghapus 41indicator tersebut. Hasil uji *convergen validity* ditunjukkan pada Tabel V berikut.

TABEL V
 HASIL CONVERGENT VALIDITY

Variabel	Indi-kator	Outer Loading	AVE	Ket
Behavior Intention	B1	0,811	0,580	Valid
	B2	0,764		
	B3	0,560		
	B4	0,874		
Computer Anxiety	CANX1	0,684	0,523	Valid
	CANX2	0,739		
	CANX3	0,677		
	CANX4	0,788		
Computer Playful-ness	CPLAY1	0,742	0,508	Valid
	CPLAY2	0,803		
	CPLAY3	0,574		
Computer Self Efficacy	CSE1	0,870	0,703	Valid
	CSE2	0,835		
	CSE4	0,809		
Perceived Enjoyment	ENJ1	0,782	0,654	Valid
	ENJ2	0,906		
	ENJ3	0,728		
Experience	EXP1	1,000	1,000	Valid
Image	IMG1	0,878	0,671	Valid
	IMG2	0,755		

Variabel	Indi-kator	Outer Loading	AVE	Ket
Objective Usability	OU1	1,000	1,000	Valid
Output Quality	OUT1	0,890	0,744	Valid
	OUT2	0,809		
	OUT3	0,885		
Perception of external control	PEC1	0,792	0,646	Valid
	PEC2	0,880		
	PEC3	0,733		
Perceived Ease of use	PEOU1	0,826	0,569	Valid
	PEOU2	0,709		
	PEOU3	0,589		
	PEOU4	0,862		
Perceived Usefulness	PU1	0,837	0,713	Valid
	PU2	0,910		
	PU3	0,781		
Job Relevance	REL1	0,610	0,585	Valid
	REL2	0,758		
	REL3	0,899		
Result Demonstrability	RES1	1,000	1,000	Valid
Moderasi	SN * EX	1,560	1,000	Valid
	SN * EX	1,560	1,000	Valid
	SN * VOL	1,717	1,000	Valid
Subjective Norm	SN1	0,879	0,743	Valid
	SN2	0,844		
Use Behavioral	USE1	1,000	1,000	Valid
Voluntari-es	VOL1	0,740	0,655	Valid
	VOL2	0,874		

Berdasarkan Tabel V diatas terdapat beberapa 41indicator yang memiliki nilai outer <0.7, namun selama nilai AVE memenuhi persyaratan (>0.5) peneliti tidak mengeluarkan 41indicator-indikator tersebut dari penelitian.

2) *Composite Reliability*

Hasil yang didapat pada *Composite Reliability* ditunjukkan oleh Tabel VI berikut.

TABEL VI
 COMPOSITE REALIBILITY

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
BI	0,843	Reliabel
CANX	0,814	Reliabel
CPLAY	0,753	Reliabel
CSE	0,876	Reliabel

Variabel	Composite Reliability	Keterangan
ENJ	0,849	Reliabel
EX	1,000	Reliabel
SN*EX (PU)	1,000	Reliabel
SN*EX (BI)	1,000	Reliabel
SN * VOL (BI)	1,000	Reliabel
IMG	0,802	Reliabel
OU	1,000	Reliabel
OUT	0,897	Reliabel
PEC	0,845	Reliabel
PEOU	0,838	Reliabel
PU	0,881	Reliabel
REL	0,805	Reliabel
RES	1,000	Reliabel
SN	0,853	Reliabel
USE	1,000	Reliabel
VOL	0,791	Reliabel

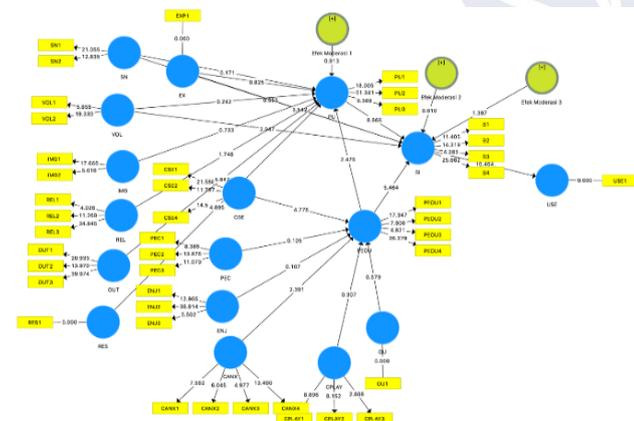
PEOU	0,574
BI	0,944
IMG	0,351
USE	0,620

Penjelasan dari Tabel VII, variabel *Subjective Norm*, *Voluntaries*, *Image*, *Job Relevance*, *Output Quality*, *Result Demonstrability*, dan *Experience* mampu menjelaskan variabel *Perceived Usefulness* sebesar 91.4%. Variabel *Computer Self Efficacy*, *Perceived of External control*, *Perceived Enjoyment*, *Computer anxiety*, *Computer Playfulness*, dan *Objective Usability* mampu menjelaskan *Perceived Ease of Use* sebesar 57.4%. Variabel *Perceived Usefulness*, *Experience*, *Voluntaries*, dan *Perceived Ease of Use* mampu menjelaskan *Behavior Intention* sebesar 94.4%. Variabel *Subjective Norm* mampu menjelaskan *Image* sebesar 35.1%. Serta variabel *Behavior Intention* mampu menjelaskan *Use Behavior* sebesar 62%.

Dari Tabel VI diatas dapat dilihat bahwa setiap konstruk memiliki nilai *composite reliability* > 0.7 yang berarti setiap konstruk memiliki nilai realibilitas yang baik. Nilai tertinggi yaitu 1.000 pada variabel EX, SN*EX(PU), SN*EX(BI), SN*VOL(BI), RES, USE dan nilai terendah pada variabel VOL dengan nilai 0.791.

D. Uji Inner Model

Pengujian inner model dilakukan dengan metode *bootstrapping* pada SmartPLS. Tujuan dari pengujian ini yaitu untuk mendeskripsikan hubungan antar variabel laten. Hasil dari proses *bootstrapping* dapat dilihat pada Gbr. 7 berikut.



Gbr. 7 Uji Inner Model menggunakan SmartPLS

1) Analisis Variant (R²)

Koefisien determinasi atau *R-Square* adalah angka dalam rentang 0 sampai 1 dan menunjukkan besar kecilnya kombinasi variabel bebas yang mempengaruhi nilai variabel terikat. Semakin dekat ke nomor satu, maka semakin baik model yang dimunculkan oleh regresi. Hasil analisis *variant* dengan melihat nilai *R-Square* ditunjukkan oleh Tabel VII berikut:

TABEL VII
HASIL NILAI R-SQUARE

Variabel	R-Square
PU	0,914

2) Pengujian Hipotesis

TABEL VIII
HASIL PATH COEFFICIENT

Hipotesis	Org. Sample	T -Stats	P -Value
SN -> PU	-0,012	0,171	0,864
IMG -> PU	0,042	0,693	0,489
REL -> PU	0,099	1,658	0,098
OUT -> PU	0,302	6,003	0,000
RES -> PU	0,439	4,953	0,000
SN -> IMG	0,593	7,870	0,000
CSE -> PEOU	0,521	4,570	0,000
PEC -> PEOU	-0,014	0,107	0,915
CANX -> PEOU	0,269	2,317	0,021
CPLAY -> PEOU	0,035	0,324	0,746
ENJ -> PEOU	-0,017	0,113	0,910
OU -> PEOU	0,073	0,619	0,536
PU -> BI	0,615	8,720	0,000
PEOU -> BI	0,373	5,498	0,000
PEOU -> PU	0,227	2,641	0,009
BI -> USE	0,787	15,767	0,000
SN*EX(PU)	-0,034	0,913	0,361
SN*EX(BI)	0,000	0,011	0,991
SN*VOL(BI)	0,042	1,344	0,180
SN -> BI	0,021	0,543	0,587

Dari Tabel VIII diatas menunjukkan bahwa dari 20 hipotesis yang diajukan, terdapat 9 hipotesis memberikan pengaruh yang positif dan signifikan. Hal ini dapat dilihat dari tanda positif pada *original sample* dan nilai *p-value* yang memenuhi syarat ($<0,05$). Kemudian sisanya sebanyak 11 hipotesis tidak memberikan pengaruh karena memiliki nilai *p-value* $>0,05$. Selanjutnya untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, yaitu dengan melihat pada kriteria apabila nilai *p value* $<0,05$ dan *t-stats* $>1,96$ maka hipotesis tersebut diterima. Ringkasan hipotesis berdasarkan hasil *path coefficient* dapat dilihat pada Tabel IX berikut.

TABEL IX
 RINGKASAN HIPOTESIS

Kode	Hipotesis	P -Value	Hasil
H1	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefullness</i> aplikasi IPOT.	0,864	Ditolak
H2	<i>Image</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT.	0,489	Ditolak
H3	<i>Job relevance</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT.	0,098	Ditolak
H4	<i>Output quality</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H5	<i>Results demostrability</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H6	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>image</i> pengguna aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H7	<i>Computer self- efficacy</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H8	<i>Perception of external control</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,915	Ditolak
H9	<i>Computer anxiety</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,021	Diterima
H10	<i>Computer playfulness</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,746	Ditolak
H11	<i>Perceived enjoyment</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,910	Ditolak

Kode	Hipotesis	P -Value	Hasil
H12	<i>Objective usability</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived ease of use</i> aplikasi IPOT.	0,536	Ditolak
H13	<i>Perceived usefullness</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H14	<i>Perceived ease of use</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behavior intention</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H15	<i>Perceived ease of use</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT.	0,009	Diterima
H16	<i>Behavior intention</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>use behavior</i> aplikasi IPOT.	0,000	Diterima
H17	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>perceived usefulness</i> aplikasi IPOT dimoderasi <i>experience</i> .	0,361	Ditolak
H18	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behaviour intention</i> aplikasi IPOT dimoderasi <i>experience</i> .	0,991	Ditolak
H19	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behaviour intention</i> aplikasi IPOT dimoderasi <i>voluntary</i> .	0,180	Ditolak
H20	<i>Subject norm</i> memberikan pengaruh positif terhadap <i>behaviour intention</i> aplikasi IPOT.	0,587	Ditolak

Berdasarkan Tabel IX diatas, dari 20 Hipotesis yang diajukan terdapat 9 hipotesis diterima karena memiliki nilai *p-value* $<0,05$ yaitu variabel OUT->PU, RES->PU, SN->IMAGE, CSE->PEOU, CANX->PEOU, PU->BI, PEOU->BI, PEOU->PU, BI->USE, dan sisanya sebanyak 11 hipotesis ditolak (tidak berpengaruh) karena memiliki nilai *p-value* $>0,05$.

IV. KESIMPULAN

1. Dari hasil yang didapatkan pada *Path Coefficient* dari SmartPLS, didapatkan bahwa *Perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *perceived usefulness*, *Perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *Behavior Intention*, *perceived usefulness* memberikan pengaruh positif terhadap *behavior intention*, *behavior intention* memberikan pengaruh positif terhadap *actual use*. Hal ini menunjukkan bahwa hipotesis diterima dan artinya pengguna puas menggunakan aplikasi IPOT.
2. Terdapat beberapa faktor eksternal yang menunjang kepuasan pengguna aplikasi IPOT diantaranya *Computer*

anxiety -> Perceived Ease of Use, Computer Self Efficacy -> Perceived Ease of Use, Output Quality -> Perceived Usefulness, Result Demonstrability -> Perceived Usefulness.

V. SARAN

Saran dari peneliti untuk penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pihak PT Indo Premiere Sekuritas perlu meningkatkan sosialisasi mengenai kemudahan dan keuntungan penggunaan aplikasi IPOT dalam menunjang kegiatan berinvestasi dan trading saham. Sosialisasi bisa diadakan dalam bentuk webinar maupun pengadaan kelas pasar modal.
2. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan modifikasi model fit sehingga dapat memenuhi kriteria *Goodness of Fit*.

REFERENSI

- [1] Prawiranegara, Maulana dan Prisma. (2021). *Rancang Bangun Aplikasi Equity Crowdfunding Syariah untuk Usaha Mikro Kecil Menengah berbasis Website menggunakan Payment Gateway Midtrans dengan Framework Laravel*. JEISBI, Vol 2(3), 101-110.
- [2] Adiguna, Richad Saputra. (2018) *Kampanye 'Yuk Nabung Saham' IDX Untuk Mengubah Mindset Saving Society Menjadi Investing Society*. eJournal 9, no.1:94.
- [3] Cahya Bayu Tri, Nila Ayu Kusuma W (2019) *Pengaruh Motivasi dan Kemaju dan Teknologi Terhadap Minat Investasi Saham*. Jurnal Ilmu Ekonomi dan Keislaman. Volume 7 Nomor 2. hal. 192-207
- [4] Rosmida dan Endang Sri Wahyuni. (2017) *Keberhasilan Program "Yuk Nabung Saham" Oleh Bursa Efek Indonesia Dalam Meningkatkan Penjualan Instrumen Pasar Modal di Indonesia*. Jurnal Inovbiz 5, no.2: 151.
- [5] Rizal, S. (2021). Fenomena Penggunaan Platform Digital Reksa Dana Online dalam Peningkatan Jumlah Investor Pasar Modal Indonesia. *Humanis (Humanities, Manag Sci Proceedings)*, Vol 1(2), 851–861.
- [6] Y. Oktapiani, M. Rosario, and Afrizal Nehemia. (2020) *Analisis Minat Penggunaan Aplikasi Brimo Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model (TAM)*, " J. Ilm. Mhs. Sist. Inf., vol. 2, no. 3
- [7] Setiyani, Lila Femmy Effendy & Annisa Anggraini Slamet. (2021). *Using Technology Acceptance Model 3 (TAM 3) at Selected Private Technical High School*. Google Drive Storage in E-Learning.
- [8] Al Gahtani, said. (2001). *The Applicability of TAM Outside North America: An Empirical Test in the United Kingdom*. *Information Resources Management Journal*, Jul-Sep 2001; 14, 3; ProQuestpg. 37.
- [9] Wixom B.H., Todd P.A. (2005). *A Theoretical Integration of User Satisfaction and Technology Acceptance*. *Informations System Research*, 16(1):85-102.
- [10] Miyamoto, dkk. (2012). *Measuring ERP Success: Integrated Model of User Satisfaction and Technology Acceptance; An Empirical Study in Japan*. *International Conference on Business, Management, and Governance (ICBMG 2012)*. Vol. 57, pp 86-91.
- [11] Venkatesh, V. and Bala, H. (2008). *Technology Acceptance Model 3 and a Research Agenda on Interventions*. *Decision Sciences*, Vol. 39, No. 2.
- [12] Prasetyo, B. (2016). *Pengukuran Penerimaan Aplikasi Dreamspark pada STIKOM Surabaya dengan Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM)*. JSIKA Vol. 6, No. 12. Juli 2017, 5-24.
- [13] Sugiyono. (2012). *Memahami penelitian kuantitatif*. Bandung: ALFABETA.