

**PERSEPSI KEMANFAATAN DAN PERSEPSI KEMUDAHAN DENGAN
MINAT PENGGUNAAN SEBAGAI VARIABEL INTERVENING
TERHADAP PERILAKU PENGGUNAAN SISTEM**

**I Gusti Ngurah Mayun Prabawalingga¹
I Ketut Yadnyana²**

^{1,2} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana (Unud), Bali, Indonesia
e-mail: mayun.prabawalingga@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan dengan minat penggunaan sebagai variabel intervening dan pengaruhnya terhadap perilaku penggunaan sistem *Electronic Data Capture* (EDC). Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan *merchant* yang menggunakan sistem EDC PT. Indonesia Union Pay (Indopay) di Kota Denpasar. Pengambilan sampel dilakukan secara *purposive sampling*, dengan kriteria *merchant* yang menggunakan sistem EDC Indopay di Kota Denpasar. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 192 *merchant*. Tehnik analisis data yang dipergunakan adalah *Structural Equation Modeling* (SEM). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan, 2) Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan, 3) Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan, 4) Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan, 5) Minat penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan, 6) Persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan, 7) Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan.

Kata Kunci: *Technology Acceptance Model* (TAM), *Theory of Planned Behavior* (TPB), Persepsi Kemanfaatan, Persepsi Kemudahan, Minat Penggunaan, Perilaku Penggunaan.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the perception of usefulness and perceived ease with interest in the use as an intervening variable and its influence on the behavior of the system using Electronic Data Capture (EDC). The population in this study is the overall merchant using EDC systems PT. Indonesia Union Pay (Indopay) in Denpasar. Sampling was done by purposive sampling, with criteria merchants using EDC system Indopay in Denpasar. The samples used in this study is as much as 192 merchants. Technical analysis of the data used is Structural Equation Modeling (SEM). The results of this study show that: 1) Perception of expediency positive effect on the behavior of use, 2) Perceived ease positive effect on the behavior of use, 3) Perceived usefulness positively affects the desirability of using, 4) Perceived ease positive influence on interest in the use, 5) Interests of use positive effect on the behavior of use, 6) Perceived usefulness positively affects the usage behavior through the use of interest, 7) Perceived ease of use positively affects behavior through the use of interest.

Keywords: Technology Acceptance Model (TAM), Theory of Planned Behavior (TPB), Perceived Benefits, Perceived Ease, Interests of Use, Behavior of Use.

PENDAHULUAN

Pada masa kini, sebagian masyarakat semakin merasakan informasi sebagai salah satu kebutuhan pokok di samping kebutuhan akan sandang, pangan, dan papan. Seiring dengan hal itu, informasi telah berubah bentuk menjadi suatu komoditi yang dapat diperdagangkan. Keadaan ini terbukti dengan semakin berkembangnya bisnis pelayanan informasi, seperti stasiun televisi, surat kabar, radio, dan internet yang telah memasuki sendi-sendi kehidupan manusia. Perubahan lingkungan yang pesat, dinamis, dan luas tersebut didukung oleh kemajuan teknologi informasi di segala bidang. Hal ini telah mendorong transformasi masyarakat tradisional menjadi masyarakat informasi.

Perkembangan teknologi informasi telah membawa dampak dalam kehidupan masyarakat. Sejak ditemukannya komputer pada tahun 1955, peradaban dunia telah memasuki era informasi. Teknologi informasi dengan komputer sebagai motor penggerak telah mengubah segalanya. Pemrosesan informasi berbasis komputer mulai dikenal orang dan hingga saat ini sudah banyak *software* yang dapat digunakan orang sebagai alat pengolah data untuk menghasilkan informasi. Dalam bidang akuntansi, sistem pemrosesan informasi akuntansi berbasis komputer banyak ditawarkan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan bagi para akuntan untuk menghasilkan informasi yang dapat di percaya, relevan, tepat waktu, lengkap, dapat di pahami, dan teruji. Sunarta dan Astuti (2005) mengungkapkan bahwa dalam bidang akuntansi, perkembangan teknologi informasi telah banyak membantu meningkatkan sistem informasi akuntansi. Peningkatan penggunaan teknologi komputer sebagai salah satu bentuk

Teknologi Informasi (TI) telah banyak mengubah pemrosesan data akuntansi secara manual menjadi otomatis. Melalui otomatisasi atau sistem teknologi informasi, berbagai fungsi dapat dilakukan secara tepat dan cepat.

Handayani (2007) menyatakan bahwa sistem teknologi informasi berperan dalam bidang akuntansi. Sistem teknologi informasi akan memberikan kemudahan bagi para akuntan untuk menghasilkan informasi keuangan yang dapat di percaya, relevan, tepat waktu, dapat di pahami dan teruji sehingga akan membantu pengambilan keputusan. *American Institute of Certified Public Accountants (AICPA)* baru-baru ini telah membuat sertifikasi baru yaitu *Certified Informaton Technology Professional (CITP)*. CITP mendokumentasikan keahlian sistem para akuntan yang memiliki pengetahuan luas di bidang teknologi dan yang memahami bagaimana sistem teknologi informasi dapat digunakan dalam berbagai organisasi. Hal ini mencerminkan pengakuan AICPA atas pentingnya teknologi atau teknologi informasi dan hubungannya dengan akuntansi. Pada dasarnya sistem informasi telah diimplementasikan di banyak perusahaan dengan biaya yang besar, namun masalah yang timbul adalah penggunaan yang masih rendah terhadap sistem teknologi informasi secara kontinu. Rendahnya penggunaan sistem teknologi informasi diidentifikasi sebagai penyebab utama yang mendasari terjadinya *productivity paradox* yaitu investasi yang mahal di bidang sistem teknologi informasi tetapi menghasilkan *return* yang rendah (Handayani, 2007).

Perkembangan zaman telah menjadikan kebutuhan masyarakat semakin kompleks. Sejalan dengan perkembangan perdagangan, dunia perbankan juga

mengalami perkembangan karena bank merupakan sarana yang utama dalam menyediakan fasilitas modal. Cek adalah bentuk lain dari alat pembayaran selain uang yang digunakan pada saat itu karena lebih aman dan praktis.

Seiring dengan pesatnya perkembangan penggunaan cek sebagai alat pembayaran, timbul pula bermacam-macam manipulasi cek termasuk banyaknya cek kosong. Karena kekhawatiran di kalangan pedagang-pedagang di Amerika Serikat dan Eropa serta adanya keengganan untuk mempergunakan uang tunai dan cek, maka muncul gagasan dari kalangan pengusaha bank untuk menciptakan suatu alat pembayaran yang dirasa praktis yaitu kartu kredit.

Kartu kredit sebagai alat bayar merupakan jenis alat pembayaran dengan menggunakan Kartu (APMK) yang keberadaannya paling lama. Sejak pertama kali digunakan di Indonesia pada era 1980-an, jenis kartu ini telah menjadi alternatif cara bayar yang menggantikan uang atau cek pada masa itu. Seiring perkembangan penggunaan alat bayar yang lebih efisien, mudah dan nyaman digunakan, alat bayar ini menjadi salah satu primadona bagi masyarakat modern untuk menunjang semua aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.

Pemanfaatan kartu kredit dan debit sebagai alat pembayaran mendorong tumbuhnya layanan perbankan lain untuk memenuhi kebutuhan pelanggannya dengan cara menyediakan alat pembayaran untuk kartu kredit atau debit tersebut dengan mesin *Electronic Data Capture* (EDC) yang ditujukan kepada *merchant* pembayaran yaitu sistem EDC. Mesin EDC atau lebih dikenal dengan mesin gesek, merupakan suatu alat untuk melakukan pembayaran dengan menggunakan kartu kredit atau debit. Di dalam mesin EDC tersebut terdapat program-program

yang dapat mengirimkan data dari kartu kredit atau debit hingga ke bank yang bersangkutan.

Adapun bank penerbit kartu di Indonesia adalah mereka yang menjadi anggota Asosiasi Kartu Kredit Indonesia (AKKI) di mana lembaga tersebut memberikan kemudahan tidak saja di sisi perbankan itu sendiri, namun juga di sisi pengguna kartu. Di Indonesia, ada dua bank yang memegang peredaran kartu kredit yaitu bank lokal (bank pemerintah dan bank swasta) dan bank asing yang membuka kantor layanan di Indonesia. Bank dalam proses penyediaan mesin EDC, biasanya tidak secara langsung menyediakan mesin tersebut. Bank biasanya melakukan kerjasama dengan perusahaan yang menyediakan pelayanan jasa pembayaran elektronik (*vendor*) menyeluruh yang mencakup penjualan, leasing, penyewaan dan pemeliharaan sistem pembayaran kartu dan bukan kartu yang disediakan bagi bank dan *merchant*.

Banyaknyamanfaat yang didapatkan apabila seorang individu atau perusahaan tersebut menggunakan sistem EDC ini, seperti dapat menjangkau pelanggan di seluruh dunia dan dapat dengan mudah memasarkan barang dengan biaya yang lebih murah dalam pemasarannya. Apalagi, dengan berkembangnya sistem telekomunikasi dan komputerisasi saat ini, tentu sangat menunjang kelancaran proses sistem EDC ini. Namun, pada kenyataannya fasilitas ini tidak sepenuhnya digunakan oleh masyarakat Indonesia. Masyarakat Indonesia masih menyukai untuk melakukan transaksi secara tradisional atau *face to face*. Banyak dari individu yang menganggap bahwa terlalu besar risiko yang ditimbulkan apabila melakukan transaksi dengan sistem EDC tersebut.

Pihak yang menjalankan sistem ini sendiri perlu untuk menelaah ulang dan perlu mengetahui faktor-faktor apa saja yang dapat mempengaruhi minat individu untuk menggunakan transaksi secara elektronik ini sehingga pihak yang menjalankan sistem ini atau pihak perusahaan akan lebih mengerti faktor-faktor yang menjadi masalah dan memperbaiki sistem yang ada.

Berdasarkan fenomena yang terjadi, peneliti tidak hanya sekedar ingin mengetahui minat dari individu dalam menggunakan sistem EDC ini, tetapi peneliti juga ingin mengetahui hingga perilaku penggunaan sistem ini. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan suatu model penerimaan sistem teknologi informasi yang akan digunakan oleh pemakai. TAM bertujuan untuk menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi. TAM menjelaskan hubungan sebab akibat antara keyakinan dan perilaku, tujuan/keperluan, dan penggunaan aktual dari pengguna/*user* suatu sistem informasi.

Model TAM dikembangkan dari teori psikologis yang menjelaskan perilaku pengguna teknologi informasi, yaitu berlandaskan pada kepercayaan (*belief*), sikap (*attitude*), intensitas (*intention*), dan hubungan perilaku pengguna (*user behavior relationship*). Tujuan model ini untuk menjelaskan faktor-faktor utama dari perilaku pengguna TI terhadap penerimaan penggunaan TI itu sendiri. Model TAM menempatkan faktor sikap dari tiap-tiap perilaku pengguna dengan dua variabel yaitu kemanfaatan (*usefulness*) dan kemudahan penggunaan (*ease of use*). Secara empiris model ini telah terbukti memberi gambaran tentang aspek perilaku pengguna komputer, di mana banyak pengguna komputer dapat

dengan mudah menerima teknologi informasi karena sesuai dengan apa yang diinginkannya (Iqbaria, *et al.* 1997).

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan pekerjaannya (Jogiyanto, 2007:114). Dari definisinya, diketahui bahwa persepsi kemanfaatan merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Dengan demikian jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna maka dia akan menggunakannya. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa konstruk persepsi kemanfaatan mempengaruhi secara positif dan signifikan terhadap penggunaan sistem informasi (Davis, 1989; Chau, 1996; Iqbaria *et al.*, 1997; Suh, 2003). Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan konstruk penting yang mempengaruhi sikap, minat, dan perilaku di dalam menggunakan teknologi dibandingkan dengan konstruk lainnya. Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₁ : Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan.

Perceived ease of use atau persepsi kemudahan penggunaan didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha. Jika seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi mudah untuk digunakan maka dia akan menggunakannya. Mengacu pada Fusiler dan Durlabhji (2005:246) yang menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi kemudahan penggunaan adalah merasakan kemudahan

dalam menggunakan teknologi guna untuk melakukan kegiatan yang diinginkan, dapat berinteraksi dengan jelas dan dapat dimengerti, teknologi yang mudah digunakan, berinteraksi dengan teknologi informasi tidak memerlukan usaha yang besar. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan dalam menggunakan *e-commerce*, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Cahyo (2014), Sari (2013), Irmadhani (2012), dan Pamungkas (2010). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₂ : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan

Persepsi kemanfaatan (*perceived usefulness*) merupakan suatu keadaan yang mana individu percaya bahwa penggunaan suatu teknologi tertentu akan meningkatkan kinerjanya. Wibowo (2006:10-20) menjelaskan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan persepsi yang didefinisikan sebagai suatu ukuran yang mana penggunaan suatu teknologi dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Pengukuran konstruk kemanfaatan (*usefulness*) menurut Davis (1989) terdiri dari: 1). Menjadikan pekerjaan lebih cepat (*work more quickly*), 2). Bermanfaat (*useful*), 3). Menambah produktivitas (*increase productivity*), 4). Meningkatkan efektivitas (*enchanse efectiveness*), dan 5). Mengembangkan kinerja pekerjaan (*improve job performance*). Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat individu dalam menggunakan *ecommerce*,

diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Pavlou (2003), Rendragraha (2011), Lui dan Jamieson (2003), dan Al-maghrabi, *et al.* (2011). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₃ : Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan.

Kemudahan penggunaan (*ease of use*) didefinisikan sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan bebas dari usaha (Hartono, 2007:114). Menurut Amijaya (2010) persepsi kemudahan ini akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi. Suatu sistem yang sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal, lebih mudah dioperasikan, dan lebih mudah digunakan oleh penggunannya. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat individu dalam menggunakan *e-commerce*, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Klopping dan McKinney (2004), Ramayah dan Ignatius (2005), Pavlou (2003), dan Rendragraha (2011). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₄ : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap Minat Penggunaan

Perilaku penggunaan teknologi informasi (*use behavior*) didefinisikan sebagai intensitas dan atau frekuensi pemakai dalam menggunakan teknologi

informasi. Triandis (1980) mengemukakan bahwa perilaku seseorang merupakan ekspresi dari keinginan atau minat seseorang (*intention*), dimana keinginan tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor sosial, perasaan (*affect*), dan konsekuensi-konsekuensi yang dirasakan (*perceived consequences*). Perilaku penggunaan teknologi informasi sangat bergantung pada evaluasi pengguna dari sistem tersebut. Jadi, dengan kata lain, penggunaan sistem adalah indikator dari penilaian kinerja terhadap pemanfaatan dan penerimaan sebuah teknologi informasi. Sebuah teknologi informasi itu baik atau buruk sangat tergantung pada apa yang dirasakan oleh pengguna setelah menggunakan teknologi informasi tersebut.

Thompson, *et al.* (1991) telah menguji dalam penelitiannya apakah terdapat hubungan positif antara minat pemanfaatan dengan penggunaan teknologi informasi. Hasil penelitian Thompson, *et al.* (1991) menemukan bukti bahwa terdapat hubungan positif antara minat pemanfaatan dengan penggunaan teknologi informasi, dimana keyakinan seseorang akan kegunaan teknologi informasi akan meningkatkan minat mereka dan pada akhirnya individu tersebut akan menggunakan teknologi informasi dalam pekerjaannya. Venkatesh, *et al.* (2003) menyatakan bahwa terdapat adanya hubungan langsung dan signifikan antara minat pemanfaatan teknologi informasi terhadap penggunaan teknologi informasi. Berdasarkan uraian di atas, maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

H₅ : Minat Penggunaan berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan.

Persepsi kemanfaatan (*Perceived usefulness*) didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa dengan menggunakan sistem tertentu dapat

meningkatkan kinerja (Davis, 1989). Sesuai dengan TAM, penggunaan sistem (*actual system usage*) paling dipengaruhi oleh minat untuk menggunakan (*behavioral intentions toward usage*). *Behavioral intentions toward usage* dipengaruhi oleh dua kepercayaan, yaitu persepsi pengguna terhadap manfaat (*perceived usefulness*) dan persepsi pengguna terhadap kemudahan (*perceived ease of use*). Persepsi kemanfaatan diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan dalam menggunakan *e-commerce*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Amijaya (2010). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₆ : Persepsi Kemanfaatan berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan melalui Minat Penggunaan

Persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*) didefinisikan Davis (1989), Chin dan Todd (1995) merupakan seberapa besar teknologi komputer dirasakan relatif mudah untuk dipahami dan digunakan. Persepsi individu berkaitan dengan kemudahan dalam menggunakan komputer (*perceived ease of use*) merupakan tingkat dimana individu percaya bahwa menggunakan sistem tertentu akan bebas dari kesalahan. Persepsi ini kemudian akan berdampak pada perilaku, yaitu semakin tinggi persepsi seseorang tentang kemudahan menggunakan sistem, semakin tinggi pula tingkat pemanfaatan teknologi informasi (Anandarajan, *et al.* 2000). Sedangkan menurut Davis (1989) pengertian *perceived ease of use*

didefinisikan sebagai tingkat dimana seseorang meyakini bahwa penggunaan TI merupakan hal yang mudah dan tidak memerlukan usaha keras dari pemakainya. Konsep ini mencakup kejelasan tujuan penggunaan TI dan kemudahan penggunaan sistem untuk tujuan sesuai dengan keinginan pemakai. Dalam TAM, faktor persepsi terhadap kemudahan untuk menggunakan teknologi dan persepsi terhadap daya guna suatu teknologi berhubungan dengan sikap seseorang pada penggunaan teknologi tersebut. Sikap pada penggunaan sesuatu adalah sikap suka atau tidak suka terhadap penggunaan suatu produk. Sikap suka atau tidak suka terhadap suatu produk ini dapat digunakan untuk memprediksi perilaku niat seseorang untuk menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan dalam menggunakan *e-commerce*, seperti penelitian yang dilakukan oleh Amijaya (2010). Berdasarkan studi yang telah diuraikan tersebut, peneliti merumuskan hipotesis alternatif sebagai berikut:

H₇ : Persepsi Kemudahan berpengaruh positif terhadap Perilaku Penggunaan melalui Minat Penggunaan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan 2 (dua) variabel bebas, 1 (satu) variabel intervening dan 1 (satu) variabel terikat. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel terikat (*dependent*) yaitu perilaku penggunaan, variabel bebas (*independent*) yaitu persepsi kemanfaatan, dan persepsi

kemudahan, dan variabel intervening yaitu minat penggunaan. Jumlah sampel yang diambil adalah sebanyak 192 (seratus sembilan puluh dua) *merchant*. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan metode . *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel di mana anggota sampel dipilih berdasarkan pertimbangan tertentu yang dianggap tepat (Sugiyono, 2014). Pertimbangan tertentu yang dimaksud adalah *merchant-merchant* yang menggunakan mesin EDC Indopay dan berada di Kota Denpasar.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis analisis SEM (*Structural Equation Modeling*). Menganalisis model penelitian dengan SEM dapat mengidentifikasi dimensi-dimensi sebuah konstruk dan pada saat yang sama dapat mengukur pengaruh atau derajat hubungan antar faktor yang telah diidentifikasi dimensi-dimensinya itu (Ferdinand, 2002:7). Penelitian ini menggunakan SEM (*Structural Equation Model*) yang didasarkan pada evaluasi atas adanya hubungan saling ketergantungan antar variabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.
Karakteristik Responden

No	Karakteristik Responden	Jumlah	
		Orang	Persentase (%)
Berdasarkan Jenis Kelamin			
1	Laki-laki	104	54,00
2	Perempuan	88	46,00
	Total	192	100
Berdasarkan Kelompok Usia			
1	17 - 26 tahun	65	34,00
2	27 - 36 tahun	69	36,00

3	37 - 46 tahun	33	17,00
4	≥ 47 tahun	25	13,00
	Total	192	100
Pendidikan Terakhir			
1	SMA Sederajat	53	28,00
2	Diploma	55	29,00
3	Sarjana	74	39,00
4	Magister	10	5,00
	Total	192	100
Berdasarkan Pengalaman Penggunaan EDC			
1	≤ 1 Tahun	32	17,00
2	$< 1 \leq 2$ Tahun	48	25,00
3	$< 2 \leq 3$ Tahun	69	36,00
4	>3 Tahun	43	22,00
	Total	192	100

Sumber: data diolah, 2016

Berdasarkan Tabel 1, responden berdasarkan pendidikan terakhir digolongkan dalam 4 kelompok, yaitu (1) responden berpendidikan SMA sederajat, (2) responden berpendidikan Diploma, (3) responden berpendidikan Sarjana, dan (4) responden berpendidikan Magister. Tabel 1 menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir didominasi oleh responden yang berpendidikan Sarjana yaitu sebanyak 74 orang atau sebesar 39%, dan yang paling sedikit adalah Magister yaitu sebesar 10 orang atau 5%.

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa karakteristik responden berdasarkan pengalaman penggunaan EDC 2 sampai 3 tahun adalah yang terbanyak yaitu 69 orang atau sebesar 36%, selanjutnya adalah responden dengan pengalaman penggunaan EDC 1 sampai 2 tahun sebanyak 48 orang atau sebesar 25%. Terbanyak ketiga adalah responden dengan pengalaman penggunaan EDC ≥ 3 tahun yaitu sebanyak 43 orang atau sebesar 22%, kemudian terbanyak keempat

adalah responden dengan pengalaman penggunaan EDC 1 tahun adalah sebanyak 32 orang atau sebesar 17%.

Tabel 2.
Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

Variabel	Indikator	Uji Validitas		Uji Reliabilitas Cronbach's Alpha
		Koefisien Korelasi (r)	Nilai Signifikansi	
Persepsi Kemanfaatan	X1.1	0,703	0,000	0,758
	X1.2	0,686	0,000	
	X1.3	0,871	0,000	
	X1.4	0,781	0,000	
Persepsi Kemudahan	X2.1	0,819	0,000	0,847
	X2.2	0,786	0,000	
	X2.3	0,866	0,000	
	X2.4	0,840	0,000	
Minat Penggunaan	X3.1	0,766	0,000	0,817
	X3.2	0,945	0,000	
	X3.3	0,860	0,000	
Perilaku Penggunaan	Y1	0,846	0,000	0,844
	Y2	0,850	0,000	
	Y3	0,838	0,000	
	Y4	0,801	0,000	

Sumber: data diolah, 2016

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dalam penelitian ini diperoleh nilai *Pearson Correlation* dari semua instrumen variabel bernilai positif serta lebih besar daripada nilai *r* tabel (0,3). Disamping itu, semua instrumen variabel bernilai signifikan dibawah 0,05, yang artinya semua pertanyaan dapat dikatakan valid.

Berdasarkan Tabel 2 pengujian reliabilitas instrument seluruh variabel penelitian, diperoleh nilai koefisien *cronbach`s alpha* semua variabel lebih besar dari 0,60, maka dapat dikatakan bahwa semua instrumen yang digunakan dalam variabel penelitian ini adalah reliabel.

Tabel 3.
Hasil Uji Normalitas Data

Variable	Min	Max	Skew	c.r.	kurtosis	c.r.
y4	1,000	5,000	-0,619	-3,501	0,102	0,289
x3.1	1,000	5,000	-0,355	-2,005	-0,053	-0,151
x3.2	1,000	5,000	-0,520	-2,939	-0,022	-0,063
x3.3	1,000	5,000	-0,443	-2,505	-0,015	-0,043
y3	1,000	5,000	-0,475	-2,688	0,423	1,195
y2	2,000	5,000	-0,176	-0,998	-0,465	-1,314
y1	1,000	5,000	-0,149	-0,843	-0,421	-1,192
x2.1	1,000	5,000	-0,533	-3,016	-0,508	-1,438
x2.2	1,000	5,000	-0,377	-2,132	0,026	0,073
x2.3	1,000	5,000	-0,313	-1,771	-0,276	-0,780
x2.4	1,000	5,000	-0,492	-2,781	-0,428	-1,211
x1.1	1,000	5,000	-0,533	-3,013	-0,329	-0,930
x1.2	1,000	5,000	-0,415	-2,348	-0,247	-0,700
x1.3	1,000	5,000	-0,569	-3,216	-0,101	-0,286
x1.4	1,000	5,000	-0,330	-1,865	-0,343	-0,970
Multivariate					52,727	16,176

Sumber: data diolah, 2016

Hasil uji normalitas univariat dan multivariat data dalam penelitian ini adalah seperti pada Tabel 3. Oleh karena salah satu kriteria sudah terpenuhi, dalam hal ini *Critical Ratio Skewness* nya tidak berada diluar $\pm 2,58$, maka dapat dinyatakan bahwa data untuk masing-masing variabel dalam penelitian ini mempunyai sebaran yang normal. Tetapi secara multivariat datanya tidak normal karena nilai *Critical Ratio Skewness* nya diatas 2,58 yaitu 16,176.

Tabel 4.
Goodness of Fit Indexes Model

Goodness of Fit Index	Cut of Value	Hasil Model	Keterangan
Probability (P)	$\geq 0,05$	0,445	Baik
X^2 -Chi-Square	$< 567,893$ (df=484, $\alpha=0,05$)	85,119	Baik
CMIN/DF	$\leq 2,00$	1,013	Baik
GFI	$\geq 0,90$	0,945	Baik
TLI	$\geq 0,95$	0,999	Baik
CFI	$\geq 0,95$	0,999	Baik
RMSEA	$\leq 0,08$	0,008	Baik
AGFI	$\geq 0,90$	0,921	Baik

Sumber: Data diolah 2016

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa semua kriteria indeks *goodness of fit* bernilai baik yang ditunjukkan dengan nilai X^2 -*Chi-Square* sebesar 85,119 dan *probability* lebih besar dari 0,05 yaitu 0,445. Indeks *GFI* dengan nilai 0,945 dan indeks *AGFI* dengan nilai 0,921 berada dalam kriteria baik. Selanjutnya indeks *CMIN/DF* dengan nilai 1,013, *TLI* dengan nilai 0,999, *CFI* dengan nilai 0,999 dan *RMSEA* dengan nilai 0,008, semuanya berada dalam kriteria baik. Indeks *TLI* dan *CFI* sangat dianjurkan digunakan, karena indeks ini relatif tidak sensitif terhadap besarnya sampel dan kurang dipengaruhi oleh kerumitan model (Ferdinand, 2002 : 76), sehingga model ini sudah memenuhi standar *goodness of fit* dilihat dari nilai *TLI* (*Tucker Lewis Index*) dan *CFI* (*Comperatif Fit Index*).

Tabel 6.
Estimasi *Regression Weights* Model Persamaan Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Dengan Minat Penggunaan Sebagai Variabel Intervening Terhadap Perilaku Penggunaan Sistem *Elektronic Data Capture* (EDC)

Regression Weights			Estimate	S.E.	Estimate Standar-Dized	C.R.	P
Minat Penggunaan	<---	Persepsi Kemanfaatan	0,231	0,073	0,316	3,168	0,002
Minat Penggunaan	<---	Persepsi Kemudahan	0,153	0,074	0,211	2,071	0,038
Perilaku Penggunaan	<---	Minat Penggunaan	0,528	0,114	0,488	4,637	0,000
Perilaku Penggunaan	<---	Persepsi Kemanfaatan	0,165	0,068	0,208	2,435	0,015
Perilaku Penggunaan	<---	Persepsi Kemudahan	0,221	0,067	0,281	3,300	0,000

Sumber: Data diolah 2016

Berdasarkan hasil estimasi *standardized regressions weights* pada Tabel 6 dapat diketahui bahwa koefisien jalur Minat Penggunaan (X_3) terhadap Perilaku Penggunaan (Y) adalah sebesar 0,488. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara Minat Penggunaan terhadap Perilaku Penggunaan.

Variabel Persepsi Kemanfaatan (X_1) juga berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan (Y) dengan koefisien jalur sebesar 0,208 dengan nilai signifikansi sebesar 0,015. Demikian pula Variabel Persepsi Kemudahan (X_2) berpengaruh signifikan terhadap Perilaku Penggunaan (Y) dengan koefisien jalur sebesar 0,281.

Persepsi Kemanfaatan (X_1) berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan (X_3) dengan koefisien regresi sebesar 0,316 dan nilai signifikansi sebesar 0,002. Variabel Persepsi Kemudahan (X_2) juga berpengaruh signifikan terhadap Minat Penggunaan (X_3) dengan koefisien jalur 0,211 dengan signifikansi sebesar 0,038.

Tabel 7.
Pengaruh Langsung, Pengaruh Tidak Langsung dan Pengaruh Total Persepsi Kemanfaatan Dan Persepsi Kemudahan Dengan Minat Penggunaan Sebagai Variabel Intervening Terhadap Perilaku Penggunaan Sistem *Elektronik Data Capture (EDC)*

Tipe Pengaruh	Konstruk	<i>Standardized Estimates</i>
Pengaruh Langsung	Kemanfaatan – Perilaku	0,208
	Kemudahan – Perilaku	0,281
	Kemanfaatan – Minat	0,316
	Kemudahan – Minat	0,211
	Minat – Perilaku	0,488
Pengaruh Tak Langsung	Kemanfaatan – Minat - Perilaku	0,154
	Kemudahan – Minat – Perilaku	0,103
Pengaruh Total	Kemanfaatan – Perilaku	0,362
	Kemudahan – Perilaku	0,384

Sumber: Data diolah 2016

Tabel 7 menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan lebih dominan mempengaruhi minat penggunaan dibandingkan dengan variabel persepsi kemudahan. Sedangkan dalam mempengaruhi perilaku penggunaan, dari tiga variabel bebas yaitu persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan, dan minat

penggunaan, yang paling dominan berpengaruh adalah variabel minat penggunaan. Selain itu juga dapat diketahui pengaruh tidak langsung variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan sebagai variabel intervening, besar masing-masing variabel tersebut adalah 0,154 dan 0,103.

Melihat dari pengaruh langsung variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan sebesar 0,208 dan 0,281, pengaruh tidak langsung melalui variabel intervening minat penggunaan memiliki pengaruh yang lebih kecil. Dengan demikian, maka pengaruh variabel intervening minat penggunaan dapat diabaikan, sehingga hasil penelitian ini lebih menekankan pada pengaruh langsung variabel persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan.

Hipotesis 1 menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem EDC. Semakin tinggi tingkat kepercayaan akan sebuah teknologi informasi dapat meningkatkan pekerjaannya maka akan semakin besar terjadinya perilaku penggunaan teknologi informasi tersebut. Kemanfaatan penggunaan teknologi informasi dapat diketahui dari kepercayaan pengguna teknologi informasi dalam memutuskan penerimaan teknologi informasi, dengan satu kepercayaan bahwa penggunaan teknologi informasi tersebut memberikan kontribusi positif bagi penggunanya. Tujuan hipotesis ini adalah untuk mengetahui apakah persepsi kemanfaatan dapat membuat *merchant* merasa percaya menggunakan teknologi informasi berupa sistem EDC bisa meningkatkan kinerjanya. Artinya, bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku

penggunaan. Jogyanto (2007:114) mendefinisikan kegunaan persepsian sebagai sejauh mana seseorang percaya bahwa menggunakan suatu teknologi akan meningkatkan kinerja pekerjaannya. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiwibowo dkk (2014), Pratiwi (2012), Davis (1989) Chau (1996) Igbaria *et al.*(1997) dan Sun (2003) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa variabel kegunaan persepsian berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Selain itu konstruk kegunaan persepsian merupakan konstruk yang paling signifikan dan penting dalam mempengaruhi sikap (*attitude*), minat (*behavioral intention*) dan perilaku (*behaviour*) di dalam menggunakan TI dibandingkan dengan konstruk yang lain.

Hipotesis 2 menyatakan bahwa persepsi kemudahan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem EDC. Semakin tinggi tingkat kemudahan penggunaan teknologi informasi maka akan semakin besar terjadi perilaku penggunaan teknologi informasi tersebut. Jika seseorang merasa percaya bahwa teknologi informasi mudah untuk digunakan maka dia akan menggunakannya. Persepsi kemudahan penggunaan ini juga merupakan suatu kepercayaan tentang proses pengambilan keputusan. Persepsi kemudahan disini sebagai tingkat keyakinan seseorang bahwa dalam menggunakan sistem EDC tidak diperlukan usaha yang keras. Meskipun usaha menurut setiap orang berbeda-beda tetapi pada umumnya untuk menghindari penolakan dari pengguna sistem atas sistem yang dikembangkan, seperti sistem EDC ini, maka sistem harus mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa mengeluarkan usaha yang di anggap memberatkan. Berdasarkan definisi diatas

dapat disimpulkan bahwa kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang di dalam mempelajari komputer. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adiwibowo dkk (2014), Pratiwi (2012), Davis (1989), dan Fusiler dan Durlabhji (2005) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa variabel kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan teknologi informasi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa konstruk kemudahan penggunaan mempengaruhi sikap (*attitude*), minat (*behavioral intention*) dan penggunaan sesungguhnya (*actual usage*).

Hipotesis 3 menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem EDC. Hasil estimasi model struktural seperti disajikan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa pengujian terhadap hipotesis ini menghasilkan nilai koefisien jalur (*standardized direct effect*) sebesar 0,316 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,002. Artinya, bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shomad (2013), Pavlou (2003), Lui dan Jamieson (2003), dan Almaghrabi *et al.* (2011) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa konstruk persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan *e-commerce*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti-peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemanfaatan dalam menggunakan sistem EDC merupakan

faktor yang dominan untuk menjelaskan manfaat dari penggunaan suatu sistem. Untuk meningkatkan manfaat dari penggunaan EDC itu sendiri, diperlukan kesadaran dari penyedia layanan EDC untuk menekankan keuntungan apa saja yang diberikan dalam pelayanannya. Seorang individu akan merasa *familiar* terlebih dahulu dan menikmati dalam menggunakan teknologi lalu mereka dapat merasakan manfaat dari teknologi yang digunakan.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa semakin tinggi manfaat yang diterima maka akan mendorong individu untuk menggunakan sistem EDC. Semakin tingginya manfaat yang dapat dirasakan individu setelah menggunakan EDC akan dapat mengurangi ketidakpuasan yang mungkin timbul. Dengan demikian, nilai manfaat dari keberadaan sistem ini harus benar-benar dijaga oleh pihak vendor atau perusahaan sebab hal tersebut dapat meningkatkan loyalitas, intensitas penggunaan layanan serta dapat mengajak individu lain untuk menggunakan layanan EDC yang ditawarkan.

Hipotesis 4 menyatakan bahwa persepsi kemudahan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem EDC. Hasil estimasi model struktural seperti disajikan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa pengujian terhadap hipotesis ini menghasilkan nilai koefisien jalur (*standarized direct effect*) sebesar 0,211 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,038. Artinya, bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shomad (2013), Klopping (2004), Ramayah (2005), dan Pavlou (2003) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa konstruk

persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan layanan *e-commerce*. Penelitian yang dilakukan oleh Imandari dkk (2013) juga menunjukkan hasil yang sama, yaitu persepsi kemudahan berpengaruh positif signifikan terhadap minat berperilaku dalam penggunaan *e-learning*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti dan berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti-peneliti terdahulu, dapat disimpulkan bahwa persepsi kemudahan merupakan konstruk *Technology Acceptance Model* (TAM) yang juga memiliki peran penting dalam memengaruhi minat penggunaan sistem EDC, di samping konstruk persepsi kemanfaatan.

Hipotesis 5 menyatakan bahwa minat penggunaan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem EDC. Hasil estimasi model struktural seperti disajikan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa pengujian terhadap hipotesis ini menghasilkan nilai koefisien jalur (*standarized direct effect*) sebesar 0,488 dengan nilai signifikansi (p) sebesar 0,000. Artinya, bahwa minat penggunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Shomad (2013), Pavlou (2003), dan Kim *et al.* (2007) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa konstruk minat berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan layanan *e-commerce*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dalam penelitian ini menjelaskan bahwa munculnya perilaku individu untuk menggunakan sistem EDC dipengaruhi dari munculnya minat awal terhadap sistem EDC tersebut. Minat awal yang positif akan dapat mendorong perilaku yang semakin besar untuk menggunakan

sistem EDC namun apabila minat awal yang terbentuk adalah negatif akan dapat mengurangi perilaku seseorang untuk menggunakan sistem EDC. Dengan kata lain, individu pengguna EDC akan bertransaksi menggunakan EDC apabila telah timbul minat untuk menggunakan EDC.

Hipotesis 6 menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem EDC melalui minat penggunaan. Hasil estimasi model struktural seperti disajikan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa pengujian terhadap hipotesis ini menghasilkan nilai koefisien jalur (*standardized direct effect*) sebesar 0,154. Artinya, bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2012) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan bahwa variabel persepsi kemanfaatan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *mobile banking* dengan dimediasi niat penggunaan *mobile banking* nasabah bank BCA di Surabaya.

Hipotesis 7 menyatakan bahwa persepsi kemudahan sistem *Electronic Data Capture* (EDC) berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan sistem EDC melalui minat penggunaan. Hasil estimasi model struktural seperti disajikan pada Tabel 7 menunjukkan bahwa pengujian terhadap hipotesis ini menghasilkan nilai koefisien jalur (*standardized direct effect*) sebesar 0,103. Artinya, bahwa persepsi kemudahan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi (2012) dimana hasil analisis untuk model ini menunjukkan

bahwa variabel persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh signifikan terhadap perilaku penggunaan *mobile banking* dengan dimediasi niat penggunaan *mobile banking* nasabah bank BCA di Surabaya.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang dalam menggunakan sistem EDC. Perbandingan kemudahan tersebut memberikan indikasi bahwa orang yang menggunakan teknologi informasi, seperti sistem EDC, bekerja lebih mudah dibandingkan dengan orang yang bekerja tanpa menggunakan sistem EDC (secara manual). Pengguna sistem EDC, mempercayai bahwa teknologi informasi yang lebih fleksibel, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya, sebagai karakteristik kemudahan penggunaan sehingga menimbulkan minat penggunaan. Minat penggunaan sistem EDC ini lalu mendorong terciptanya intensi positif untuk melakukan sesuatu. Besarnya intensi positif *merchant* untuk terlibat dalam penggunaan sistem EDC karena kemudahan menimbulkan perilaku penggunaan sistem EDC.

SIMPULAN DAN SARAN

Melalui analisis data dan pembahasan hasil analisis yang telah dilaksanakan pada penelitian ini, dapat dirumuskan beberapa hal sebagai kesimpulan penelitian yaitu: 1). Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi kemanfaatan mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa adanya suatu korelasi nyata secara statistik antara persepsi kemanfaatan terhadap perilaku

penggunaan. Apabila seseorang merasa percaya bahwa sistem informasi berguna, maka dia akan menggunakan sistem informasi tersebut. Penelitian ini juga membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan merupakan faktor utama yang mempengaruhi seseorang dalam menggunakan teknologi informasi. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Adiwibowo dkk (2014), Pratiwi (2012), dan Davis (1989); 2). Persepsi Kemudahan dalam penelitian ini mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini. Kemudahan penggunaan akan mengurangi usaha (baik waktu dan tenaga) seseorang di dalam mempelajari sistem EDC. Pengguna sistem EDC mempercayai bahwa sistem EDC yang fleksibel, mudah dipahami, dan mudah pengoperasiannya (*compatible*) akan memberikan dorongan untuk menggunakan sistem tersebut. Semakin mudah dan fleksibel penggunaan suatu Teknologi Informasi (TI), maka akan semakin besar pula terjadinya penggunaan TI tersebut. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Adiwibowo dkk (2014), Pratiwi (2012), dan Davis (1989); 3). Hasil analisis data dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa persepsi kemanfaatan berpengaruh positif terhadap minat penggunaan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa persepsi kemanfaatan merupakan salah satu konstruk TAM yang memiliki peran penting dalam mempengaruhi minat penggunaan. Persepsi kemanfaatan dalam penelitian ini mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan sistem EDC di Denpasar. Suatu sistem yang sering digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut dipercaya akan mendatangkan manfaat bagi orang yang menggunakannya. Penelitian juga membuktikan bahwa suatu sistem yang sering

digunakan menunjukkan bahwa sistem tersebut lebih dikenal dan memberikan banyak manfaat. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Shomad (2013), Pavlou (2003) dan Rendragraha (2011); 4). Persepsi Kemudahan dalam penelitian ini mempunyai pengaruh positif terhadap minat penggunaan berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini. Persepsi kemudahan merupakan konstruk TAM yang juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi minat menggunakan sistem EDC, di samping konstruk persepsi kemanfaatan. Setiap orang pada umumnya berusaha untuk menghindari penolakan atas penggunaan suatu sistem sehingga mereka lebih memilih sistem yang mudah diaplikasikan oleh pengguna tanpa perlu mengeluarkan usaha yang memberatkan. Dalam penelitian ini, pengguna sistem EDC merasa dimudahkan dengan pemakaian sistem EDC saat ini, karena petunjuk penggunaan dan fitur-fitur pendukungnya yang *user friendly* (mudah digunakan), sehingga muncul minat untuk menggunakan sistem EDC tersebut. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Shomad (2013), Pavlou (2003) dan Rendragraha (2011); 5). Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa minat penggunaan mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa ada pengaruh positif antara konstruk minat penggunaan terhadap perilaku penggunaan *e-commerce*. Sebelum pengguna sistem EDC (*Electronic Data Capture*) memutuskan untuk menggunakan sistem EDC, terlebih dahulu dipengaruhi oleh minat penggunaan. Mereka mendapatkan minat awal yang positif sehingga mendorong perilaku untuk menggunakan sistem EDC semakin besar. Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa semakin besar intensi seseorang untuk terlibat dalam suatu perilaku, semakin besar

kecenderungan dia untuk benar-benar melakukan perilaku tersebut. Hasil penelitian ini mendukung penelitian dari Shomad (2013), Pavlou (2003), dan Kim *et al.* (2007); 6). Persepsi kemanfaatan terbukti berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan sebagai variabel intervening. Sesuai dengan TAM, perilaku penggunaan paling dipengaruhi oleh minat penggunaan. Minat penggunaan sendiri dipengaruhi oleh dua kepercayaan, salah satunya adalah persepsi kemanfaatan. Persepsi kemanfaatan diartikan sebagai tingkat dimana seseorang percaya bahwa menggunakan sistem tertentu dapat meningkatkan kinerjanya. Pengguna sistem EDC memutuskan untuk menggunakan sistem tersebut setelah merasakan manfaat positif dari sistem tersebut, yang sebelumnya diawali munculnya minat untuk menggunakan sistem. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya, yaitu Pratiwi (2012); 7). Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa persepsi kemudahan terbukti berpengaruh positif terhadap perilaku penggunaan melalui minat penggunaan sebagai variabel intervening. Selain persepsi kemanfaatan, persepsi kemudahan juga mempengaruhi minat penggunaan. Minat penggunaan sendiri memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku penggunaan, sesuai dengan TAM. persepsi kemudahan diartikan sebagai seberapa besar teknologi informasi dirasakan relatif mudah untuk dipahami dan digunakan. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya, yaitu Pratiwi (2012).

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka saran yang dapat disampaikan bahwa: 1). Hasil pengujian model terlihat bahwa minat penggunaan memiliki koefisien yang lebih besar dibandingkan persepsi kemanfaatan maupun

persepsi kemudahan. Hasil ini berarti bahwa peningkatan perilaku penggunaan dapat dilakukan dengan cara meningkatkan minat penggunaan. Alasan untuk lebih meningkatkan minat penggunaan dikarenakan koefisien dari persamaan model yang ada dalam model untuk minat penggunaan adalah yang terbesar. Peningkatan minat penggunaan dilakukan dengan cara memberikan pemahaman tentang manfaat dan kemudahan dalam menggunakan sistem EDC dalam membantu pekerjaan mereka, seperti memberikan pelatihan mengenai pemakaian sistem EDC, serta pemberian *reward* kepada *merchant* yang aktif menggunakan sistem EDC; 2). Penelitian mendatang dapat memperluas lokasi penelitian. Lokasi penelitian tidak hanya di ambil dari *merchant* yang ada pada salah satu kota saja, mungkin bisa dikembangkan pada *merchant* di satu Propinsi.

REFERENSI

- Adiwibowo, L., Hurryati, R., Sari, M. 2014. *Analisis Perilaku Pengguna Teknologi Informasi pada Perguruan Tinggi berstatus BHMN*. Bandung : Fakultas Pendidikan Ekonomi dan Bisnis. Universitas Pendidikan Indonesia
- Amijaya, Gilang Rizky. 2010. *Pengaruh Persepsi Teknologi Informasi, Kemudahan, Resiko, dan Fitur Layanan Terhadap Minat Ulang Nasabah Bank dalam menggunakan Internet Banking (Studi Kasus pada nasabah Bank BCA)*. Semarang: (skripsi) Semarang. Fakultas Ekonomi Universitas Diponegoro
- Anandarajan, M. Simmers, C., & Igbaria, M. (2000). *An exploratory investigation of the antecedents and impact of internet usage: An individual perspective* . Behaviour and Information Technology, 19 (1), 69-85.
- Al-maghrabi, T., Dennis, C., Halliday, S., V., dan BinAli, A. 2009. Determinants of Customer Continuance Intention of Online Shopping. *International Journal of Business Science and Applied Management*. Volume 6(1), 41-65.
- Cahyo, Wanadi Yoso Hanur. 2014. *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Keamanan, Kepercayaan, dan Persepsi Kemudahan Penggunaan Terhadap*

Penggunaan Onlone Banking Pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta.

Chau, P.Y.K.,(1996). “*An Empirical Assessment of a Modified Technology Acceptance Model*”, *Journal of Management Information Systems* 13(2), pp.185-204.

Chan, S.C. and Lu, M., 2004. *Understanding internet banking adoption and use behavior: A Hong Kong perspective*. *Journal of Global Information Management* (online journal from Proquest), Vol. 12 Iss. 3, pg.21.

Chin, Younghwa, Kenneth A. Kozar, and Kai R.T.Todd, “*The Technology Acceptance Model: Past, Present, and Future*”. *Communication of The Association for Information System*, 12, 50, hal 752-780, 1995.

Davis, K. 1987. *Human Behavior at Work; Organizational Behavior*. USA: Grolier Incorporated.

Fusilier, Marcelline dan Durlabhji, Subhash. 2005. “*An exploration of Student Internet Use in India (the technology acceptance model and the theory of planned behavior)*”. *Journal of Marketing*. Vol. 22 No. 4. Pp 233-246.

Handayani, Rini. 2007. *Analisis Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pemanfaatan Sistem Informasi dan Penggunaan Sistem Informasi (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur di Bursa Efek Jakarta)*. Simposium Nasional Akuntansi X, Unhas Makassar, 26-28 Juli 2007.

Igbaria, M., T. Guimaraes, and G. Davis. 1995. “*Testing the determinants of microcomputer usage via a structural equation model.*” *Journal of Management Information Systems* 11, no. 4: 87-114.

Igbaria, M, Zinatelli, Nancy, Cragg, Paul & Cavaye, Angele L.M. (1997), “*Personal Computing Acceptance Factorsin Small Firms: A Structural Equation Model*”, *MIS Quaterly*, September, pp. 207-305.

Imandari, Fitri., Astuti, Endang Siti., dan Saifi, Muhammad. 2013. *Pengaruh Persepsi Kemanfaatan dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Berperilaku dalam Penggunaan E-learning*. Malang : Jurusan Akuntansi, Fakultas Ilmu Administrasi, Universitas Brawijaya.

Irmadhani. 2012. *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Computer Self Efficacy Terhadap Penggunaan Ebanking pada Mahasiswa S1 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi Tidak diterbitkan. UNY.

- Kim, D., J., Ferrin, D., L., dan Rao, H., R. 2007. *A Trust-Based Consumer Decision Making Model in Electronic Commerce: The Role of Trust, Perceived Risk, and Their Antecedents*. Decision Support Systems. Volume 44(2), 544-564.
- Klopping, I., M., dan McKinney, E. 2004. *Extending The Technology Acceptance Model and The Task-Technology Fit Model to Consumer E-Commerce*. Information Technology, Learning and Performance Journal. Volume 22(1), 35-48.
- Laudon, K.C., dan Laudon, J.P. 2000. *Organization and Technology in The Networked Enterprise*. Management Information System, 6th Edition, International Edition, www.prenhall.com/laudon.
- Lui dan Jamieson, 2003. "Integrating Trust and Risk Perception in Business-to-Consumer Electronic Commerce with the Technology Acceptance Model", European Conference on Information Systems (ECIS 2003), Naples.
- O'Brian, David and Detmar Straub.2005. *The Relative Importance of Perceived Ease of Use in IS.Adoption: A Study of e-Commerce Adoption Journal of the association for information system*, volume I, article 8, October 2005.
- Pamungkas, Lagsito Haryo. 2010. *Pengaruh Kepercayaan, Manfaat dan Kemudahan Penggunaan Terhadap Penggunaan Internet Banking (Studi Kasus pada Nasabah Bank di Yogyakarta)*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Pavlou, P., A. 2003. *Consumer Acceptance of Electronic Commerce: Integrating Trust and Risk with The Technology Acceptance Model*. International Journal of Electronic Commerce. Volume 7(3), pp. 69–103.
- Pratiwi, Devvy Pishela. 2012. *Pengaruh Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan Penggunaan dan Pengalaman Terhadap Perilaku Penggunaan Mobile Banking dengan dimediasi Niat Penggunaan Mobile Banking Nasabah Bank BCA di Surabaya*. Surabaya : Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas.
- Ramayah, T., dan Ignatius, J. 2005. *Impact of Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use and Perceived Enjoyment on Intention to Shop Online*. ICFAI Journal of Management. Volume 3(3), 36-51.
- Rendragraha, Aditya. 2011. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Pengguna E-Commerce dengan Menggunakan Technology Acceptance Model (TAM)*. Skripsi. Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Perbanas.
- Sari, Reipita. 2013. *Pengaruh Persepsi Kebermanfaatan, Kepercayaan, dan Computer Self Efficacy terhadap Penggunaan E-banking pada Mahasiswa*

SI Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi Tidak diterbitkan. UNY

Subramaniam, Grish H. 1994. "A replication of perceived usefulness and perceived ease of use measurement". *Decision Sciences*. Vol. 25. Iss : 5,6. Pp 863-874.

Suh, B., dan Han, I. 2003. *The Impact of Customer Trust and Perception of Security Control on The Acceptance of Electronic Commerce*. *International Journal of Electronic Commerce*. Volume 7(3), pp. 135–161.

Sunarta, I Nyoman dan Pratiwi Dwi Astuti. 2005. Pengujian Terhadap *Technology-To-Performance Chain*: Pendekatan *Structural Equation Modeling*. Simposium Nasional Akuntansi VIII. Solo.

Shomad, A.,C. dan Purnomosidhi, B. 2013. *Pengaruh Kepercayaan, Persepsi Kegunaan, Persepsi Kemudahan, dan Persepsi Risiko Terhadap Perilaku Penggunaan E-Commerce*. Malang : Jurusan Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Brawijaya

Thompson, R.L., Higgins, C.A., and Howell, J.W. 1991, "Personal Computing: Toward a Conceptual Model of Utilization," *MIS Quarterly*, March, Vol.15, No.1, pp.124-143.

Triandis, H.C. 1980. *Value Attitude and Interpersonal Behavior, Nebraska Symposium on Motivation, 1979: Belief, Attitude and Value*. University of Nebraska Press, Lincoln, NE.

Venkatesh, V., dan Davis, F.D. 2000. *A Theoretical Extension of the Technology Acceptance Model: Four Longitudinal Field Studies*. *Management Science*, Vol.46, No.2, Februari, pp.186-204.

Wibowo, Arief. 2006. *Kajian Tentang Perilaku Pengguna Sistem Informasi dengan Pendekatan Technology Accpetance Model (TAM)*. Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur.