

E-Readiness Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) (Studi Kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar)

Dinda Riani^{a1}, Gusti Agung Ayu Putri^{a2}, I Putu Agus Eka Pratama^{a3}

^aProgram Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana, Bali
Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia-803611

e-mail: ¹dindariani19@gmail.com, ²agung.ayuputri@unud.ac.id, ³eka.pratama@unud.ac.id

Abstrak

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar merupakan salah satu pemerintahan di Provinsi Bali yang mulai mengimplementasikan Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) sejak akhir tahun 2020. Diperlukan persiapan yang matang untuk mengurangi kegagalan dalam penerapannya yaitu dengan mengukur kesiapan pengguna dalam penerapan SIPD. E-Readiness sebagai ilmu yang mempelajari kesiapan individu atau organisasi dalam menerima teknologi informasi dan komunikasi turut mengambil peran sebagai langkah yang terlebih dahulu dilakukan agar produk SIPD dapat diterapkan dengan baik. Penelitian bertujuan untuk menganalisis dan mengukur tingkat kesiapan pengguna yang merupakan pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar terhadap SIPD dengan menggunakan metode Technology Acceptance Model (TAM). Variabel yang digunakan yaitu Experience, Complexity, Lack of Time, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use, dan Actual Technology Use. Teknik pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner kepada 20 pegawai. Hasil akhir penelitian menunjukkan sebanyak 70% pegawai sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem e-government, 35% pegawai tidak merasa bahwa SIPD rumit, 45% pegawai merasa tidak memiliki hambatan waktu dalam mempelajari dan menggunakan SIPD, 68,3% pegawai berpendapat bahwa SIPD berguna dalam membantu pekerjaan, 51,7% pegawai berpendapat bahwa SIPD mudah digunakan, 73% pegawai memiliki intensi yang tinggi terhadap SIPD, dan sebanyak 50,8% pegawai menggunakan SIPD secara langsung.

Kata kunci: E-Government, E-Readiness, Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD), Technology Acceptance Model (TAM)

Abstract

The Gianyar Regency Communication and Information Office is one of the governments in Bali Province that has started implementing the Regional Government Information System (SIPD) since the end of 2020. Careful preparation is needed to reduce failures in its implementation, namely by measuring user readiness in implementing SIPD. E-Readiness as a science that studies the readiness of individuals or organizations to accept information and communication technology takes part as the first step taken so that SIPD products can be implemented properly. This study aims to analyze and measure the level of readiness of users who are employees of the Gianyar Regency Communication and Information Office towards SIPD by using the Technology Acceptance Model (TAM) method. The variables used are Experience, Complexity, Lack of Time, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, Behavioral Intention to Use, and Actual Technology Use. Data collection techniques by distributing questionnaires to 20 employees. The final result of the study shows that 70% of employees already have experience in using e-government systems, 35% of employees do not feel that SIPD is complicated, 45% of employees feel that they do not have time constraints in learning and using SIPD, 68.3% of employees think that SIPD is useful. in helping with work, 51.7% of employees think that SIPD is easy to use, 73% of employees have a high intensity of SIPD, and as many as 50.8% of employees use SIPD directly.

Keywords: *E-Government, E-Readiness, Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD), Technology Acceptance Model (TAM)*

1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang sangat pesat merupakan salah satu tanda dari era globalisasi. Adanya teknologi yang semakin canggih tentu dapat mempermudah pekerjaan sehari-hari dan menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi jika memanfaatkannya dengan sebaik mungkin. Secara tidak langsung hal ini menuntut seseorang agar menjadi *smart user* terhadap aplikasi-aplikasi yang sudah tersedia.

Salah satu bidang yang turut merasakan kemajuan teknologi yaitu bidang pemerintahan. *E-Government* merupakan implementasi teknologi informasi dan komunikasi yang diterapkan oleh pemerintah untuk membantu kinerja pemerintahan dalam pekerjaan maupun dalam hal pelayanan kepada masyarakat. Proses pengimplementasian *E-Government* ke dalam sistem manual yang sudah berjalan terkadang didapati faktor-faktor penghambat yang menyebabkan teknologi tersebut tidak berjalan sebagaimana mestinya.

Salah satu contoh dari penerapan teknologi *E-Government* yaitu Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD). Sistem Informasi Pemerintahan Daerah digunakan untuk mengkoordinasikan pemerintah pusat dan seluruh pemerintah daerah dalam hal perencanaan dan keuangan agar lebih mudah dilakukan melalui sistem elektronik. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar merupakan salah satu pemerintahan di Provinsi Bali yang mulai mengimplementasikan Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) sejak akhir tahun 2020. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar yang menggunakan teknologi informasi tentu saja memerlukan kesiapan dari pihak pemakai yang dalam hal ini merupakan pegawai maupun dari pihak masyarakat yang turut merasakan dampak dari *E-Government*. Sebagai langkah awal, diperlukan persiapan yang matang untuk mengurangi kegagalan dalam penerapannya yaitu dengan mengukur tingkat kesiapan penerapan SIPD.

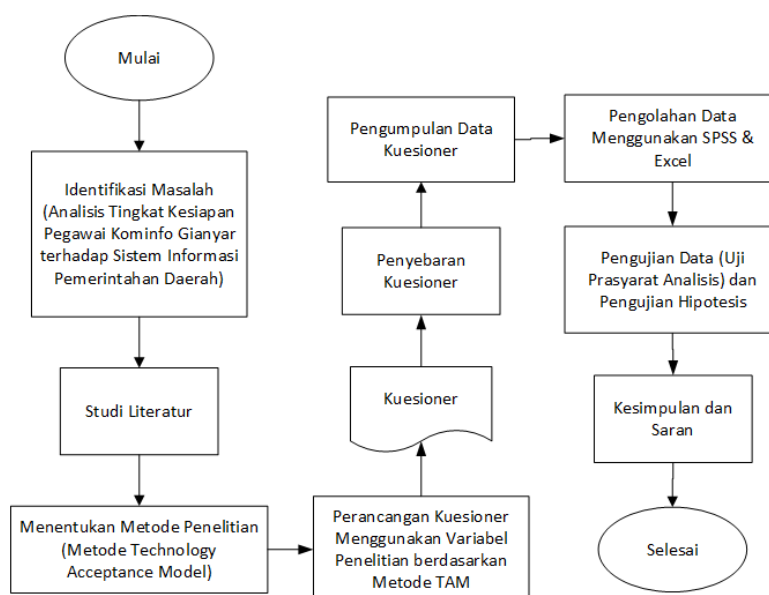
Salah satu kendala utama di Indonesia dalam menerapkan *E-Government* adalah faktor sumber daya manusia sebagai pengguna suatu teknologi [1]. Keberhasilan suatu produk *E-Government* terletak pada kerjasama antara pengembang sistem dan para manajer dalam merencanakan serta menerapkan perubahan-perubahan dalam berbagai kegiatan di pemerintahan. Pengembangan dan implementasi sistem yang baru seringkali memiliki kendala karena tidak memperhatikan kesiapan teknologi sehingga manfaat dari implementasi kurang optimal [2].

E-Readiness sebagai ilmu yang mempelajari kesiapan individu atau suatu organisasi perusahaan dalam menerima teknologi informasi dan komunikasi turut mengambil peran sebagai langkah yang terlebih dahulu dilakukan agar produk *E-Government* dapat diterapkan dengan baik. *Technology Acceptance Model* (TAM) merupakan sebuah metode yang digunakan untuk memprediksikan penerimaan pengguna (*user*) terhadap suatu sistem informasi [3].

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengukur tingkat kesiapan pengguna yang merupakan pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar terhadap Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM). Teknik pengumpulan data penelitian ini yaitu dengan menyebarkan kuesioner kepada pegawai. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi informasi dan pengetahuan sekaligus memberikan rekomendasi kepada Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar dalam penerapan SIPD untuk meningkatkan kesiapannya.

2. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan atau gambaran secara keseluruhan dari penelitian yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner terhadap pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar. Adapun tahapan-tahapan dalam pengerjaan penelitian akan dijelaskan sebagai berikut.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Gambar 1 merupakan metodologi penelitian dari *E-Readiness* Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar). Tahap pertama yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah, lalu melakukan studi literatur yang berkaitan dengan penelitian, menentukan metode penelitian yaitu *Technology Acceptance Model*, melakukan perancangan kuesioner berdasarkan variabel pada metode TAM, menyebarkan kuesioner, mengumpulkan data kuesioner, mengolah data menggunakan *software* SPSS dan Microsoft Excel, melakukan pengujian data yaitu uji prasyarat analisis dan pengujian hipotesis, dan terakhir menarik kesimpulan dan saran.

3. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian mengenai kejian literatur yang mendasari gagasan untuk menyelesaikan penelitian *E-Readiness* Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar).

3.1 E-Government

E-Government merupakan salah satu bentuk inovasi bagi pelayanan publik [4]. Secara umum, *E-Government* dapat didefinisikan sebagai pemanfaatan TIK dalam proses penyelenggaraan pemerintahan yang berbasis elektronik. Tujuan *E-Government* yaitu untuk meningkatkan efektifitas, efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas pemerintah. *E-Government* juga dapat didefinisikan sebagai cara pemerintah dalam menggunakan TIK yang paling inovatif, aplikasi berbasis web, untuk menyediakan akses yang lebih baik terhadap layanan dan informasi bagi warga dan bisnis, meningkatkan kualitas layanan dan memberikan kesempatan yang lebih besar untuk berpartisipasi dalam proses demokrasi.

3.2 Sistem Informasi Pemerintahan Daerah

Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) merupakan suatu aplikasi yang dirancang untuk memenuhi amanat dari Undang-undang No.23 Tahun 2014 tentang pemerintahan daerah, merujuk PP Nomor 12 tahun 2019 tentang pengelolaan keuangan daerah, yang dipertegas lewat Permendagri Nomor 70 Tahun 2019 tentang Sistem Informasi Pemerintahan Daerah. SIPD dirancang untuk mendorong penyelenggaraan pemerintah yang lebih adaptif, responsif, dinamis, inovatif, dan akuntabel. Beberapa manfaat dari SIPD yaitu meningkatkan efisiensi dalam proses perencanaan dan pelaksanaan pemerintah daerah, mendorong kolaborasi dan keterlibatan semua pihak dalam proses perencanaan, sistem yang

terintegrasi mempermudah dalam penyediaan informasi kepada pimpinan dan masyarakat, serta SIPD akan terintegrasi dengan sistem pengadaan barang dan jasa LKPP.

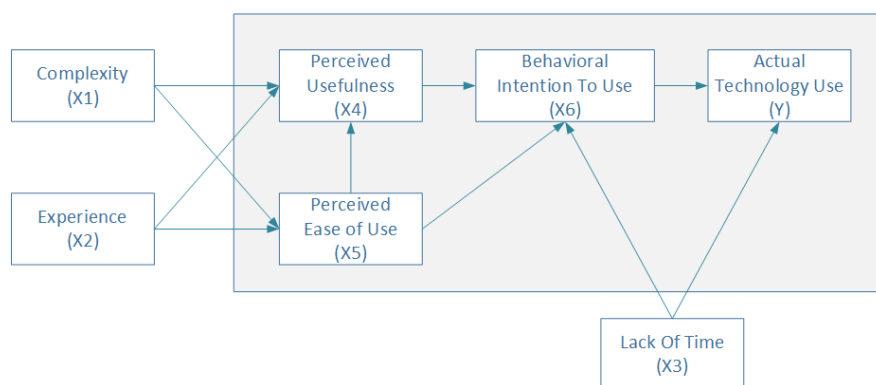
3.3 E-Readiness

E-Readiness merupakan sebuah konsep baru. Berasal dari kata '*Readiness*' yang berarti siap secara fisik dan mental untuk melakukan sesuatu. Konsep kesiapan tidak hanya tentang kematangan fisik, tetapi juga merupakan kombinasi dari tekanan emosional dan situasi sebagai akibat dari lingkungan belajar dan operasi baru [5].

Menurut Lai dan Ong, makna kesiapan (*Readiness*) merupakan suatu konsep perubahan yaitu suatu konsep pengembangan dan pergerakan. Konsep kesiapan tidak hanya mengenai kematangan fisik tetapi juga kombinasi dari tekanan emosi dan situasi sebagai akibat proses pembelajaran lingkungan dan hasil operasi yang baru [6]. Kesiapan merupakan keseluruhan kondisi seseorang yang membuatnya siap untuk memberikan respon atau jawaban dalam cara tertentu terhadap suatu situasi [7].

3.4 Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan pengembangan dari teori *Theory of Reasoned Action* (TRA) yang pertama kali dikenalkan oleh Fred Davis pada Tahun 1986 [5]. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu teori tentang penggunaan sistem informasi yang dianggap sangat berpengaruh dan umumnya digunakan untuk menjelaskan penerimaan individual terhadap penggunaan sistem teknologi informasi. TAM merupakan teori yang menggunakan pendekatan teori perilaku (*behavioral theory*) yang banyak digunakan untuk mengkaji proses adopsi teknologi [8]. Tujuan model TAM ini untuk menjelaskan faktor-faktor penentu dari perilaku pengguna terhadap penerimaan penggunaan teknologi berbasis informasi secara general serta menjelaskan tingkah laku pengguna akhir (*end user*) [5]. Model TAM memiliki 5 variabel utama yaitu persepsi terhadap penggunaan (*Perceived Usefulness*), persepsi terhadap kemudahan penggunaan (*Perceived Ease of Use*), sikap terhadap penggunaan (*Attitude Toward Using*), perilaku untuk tetap menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), dan penggunaan teknologi sesungguhnya (*Actual Technology Use*).



Gambar 2. *Techology Acceptance Model*

Gambar 2 merupakan model TAM yang digunakan pada penelitian ini. Variabel eksternal, seperti pengalaman (*Experience*), kerumitan (*Complexity*), dan kekurangan waktu (*Lack of Time*) ditambahkan ke model TAM.

4. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan merupakan penjelasan mengenai hasil dari penelitian *E-Readiness* Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM) (Studi Kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar). Hasil dan pembahasan meliputi deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan pengujian hipotesis.

4.1 Deskripsi Data

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian *E-Readiness* Sistem Informasi Pemerintahan Daerah (SIPD) Menggunakan Metode *Technology Acceptance Model* (TAM)

(Studi Kasus Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar) adalah kuesioner tertutup dan hanya disebarikan kepada pegawai Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar sebagai tempat pengambilan kasus. Pengambilan data dilaksanakan pada bulan Mei 2021. Kuesioner yang disebarikan sebanyak 20 buah. Data dari kuesioner diolah dengan menggunakan *software* SPSS, Microsoft Excel, serta rumus analisa deskriptif sebagai berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots\dots\dots (1)$$

Hasil persentase kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria persentasi yang diadaptasi dari Cooper (2010).

A. *Experience*

Data variabel *Experience* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 1. Variabel Experience

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Berpe- ngalaman	Tidak Berpengalaman
2	0	1,40	2,00	2,00	0,940	0,884	70%	30%

Variabel *Experience* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 2 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean, median, dan modus dari data kuesioner masing-masing adalah 1,40, 2,00, dan 2,00 dengan standar deviasi 0,940 dan varians 0,884. Nilai total masing-masing responden untuk variabel *Experience* dibagi menjadi dua kategori: berpengalaman dan tidak berpengalaman. Menurut hasil pengolahan, 70% pegawai memiliki pengalaman sebelumnya dengan sistem *e-government*, yang membuatnya lebih mudah untuk memahami SIPD, sementara 30% pegawai tidak memiliki pengalaman sebelumnya dengan sistem *e-government*.

B. *Complexity*

Data variabel *Complexity* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 2. Variabel Complexity

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Rumit	Tidak Rumit
3	0	1,95	2,00	2,00	0,887	0,787	65%	35%

Variabel *Complexity* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 3 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean, median, dan modus dari data kuesioner masing-masing adalah 1,95, 2,00, dan 2,00 dengan standar deviasi 0,887 dan varians 0,787. Nilai total setiap responden untuk variabel *Complexity* dibagi menjadi dua kategori: rumit dan tidak rumit. Berdasarkan hasil pengolahan, 65% pegawai berpendapat bahwa menggunakan SIPD cukup sulit, sedangkan hanya 35% yang berpendapat bahwa menggunakan SIPD tidak sulit.

C. *Lack of Time*

Data variabel *Lack of Time* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 3. Variabel Lack of Time

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Waktu Terbatas	Waktu Tidak Terbatas
3	0	1,65	1,00	3,00	1,309	1,713	55%	45%

Variabel *Lack of Time* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 3 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean, median, dan modus dari data kuesioner masing-masing adalah 1,65, 1,00, dan 3,00 dengan standar deviasi 1,309 dan varians 1,713. Nilai total masing-masing responden untuk variabel *Lack of Time* dikategorikan menjadi dua kategori yaitu terbatas dan tidak terbatas. Berdasarkan hasil analisis, 55% pegawai menyatakan memiliki keterbatasan waktu untuk belajar dan menggunakan SIPD, sedangkan 45% merasa tidak memiliki keterbatasan waktu dalam mempelajari dan memanfaatkan SIPD.

D. Perceived of Usefulness

Data variabel *Perceived of Usefulness* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 4. Variabel Perceived of Usefulness

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Berguna	Tidak Berguna
6	0	4,10	6,00	6,00	2,789	7,779	68,3%	31,7%

Variabel *Perceived of Usefulness* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 6 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean, median, dan modus dari data kuesioner masing-masing adalah 4,10, 6,00, dan 6,00 dengan standar deviasi 2,789 dan varians 7,779. Nilai total masing-masing responden untuk variabel *Perceived of Usefulness* dibagi menjadi dua kategori yaitu berguna dan tidak berguna. Berdasarkan hasil pengolahan, 68,3% pegawai menilai aplikasi SIPD bermanfaat dalam membantu pekerjaan, sedangkan 31,7% berpendapat aplikasi SIPD tidak bermanfaat dalam membantu pekerjaan.

E. Perceived Ease of Use

Data variabel *Perceived Ease of Use* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 5. Variabel Perceived Ease of Use

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Mudah	Tidak Mudah
6	0	3,10	4,00	0	2,654	7,042	51,7%	48,3%

Variabel *Perceived Ease of Use* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 6 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean 3,10, nilai median 4,00, dan nilai modus 0, standar deviasi 2,654, dan varians 7,042 menurut analisis SPSS terhadap data kuesioner. Nilai keseluruhan variabel *Perceived Ease of Use* masing-masing responden dibagi menjadi dua kategori yaitu mudah dan tidak mudah. Berdasarkan hasil pengolahan, 51,7% pegawai merasa aplikasi SIPD mudah digunakan, sedangkan 48,3% pegawai merasa sulit digunakan.

F. Behavioral Intention to Use

Data variabel *Behavioral Intention to Use* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 6. Variabel Behavioral Intention to Use

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Intensi Tinggi	Intensi Rendah
5	0	3,65	5,00	5	2,033	4,134	73%	27%

Variabel *Behavioral Intention to Use* memiliki nilai minimum 0 dan nilai maksimum 5 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean 3,65, nilai median 5,00, dan nilai modus 5, standar deviasi 2,033, dan varians 4,134 menurut analisis SPSS terhadap data kuesioner. Nilai keseluruhan variabel Behavioral Intention to Use masing-masing responden dibagi menjadi dua kategori yaitu tinggi dan rendah. Berdasarkan hasil pengolahan, 73% pegawai memiliki intensi yang tinggi pada aplikasi SIPD dan 27% memiliki intensi yang rendah pada aplikasi SIPD.

G. Actual Technology Use

Data variabel *Actual Technology Use* pada kuesioner terdiri dari dua pernyataan dengan dua kemungkinan tanggapan.

Tabel 7. Variabel Actual Technology Use

Max	Min	Mean	Median	Modus	Std. Deviasi	Nilai Varian	Menggunakan Sistem	Tidak Menggunakan Sistem

6	0	3,05	3,00	0	2,328	5,418	50,8%	49,2%
---	---	------	------	---	-------	-------	-------	-------

Variabel *Actual Technology Use* memiliki nilai minimal 0 dan nilai maksimal 6 yang nilainya ditentukan oleh nilai respons untuk setiap item kuesioner. Nilai mean 3,05, nilai median 3,00, nilai modus 0, standar deviasi 2,328, dan varians 5,418 menurut analisis SPSS terhadap data kuesioner. Nilai keseluruhan variabel *Actual Technology Use* masing-masing responden dibagi menjadi dua kategori: menggunakan dan tidak menggunakan. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa 50,8% pegawai menggunakan SIPD, sedangkan 49,2% pegawai tidak.

4.2 Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis dilakukan untuk mengetahui apakah data yang digunakan dalam penelitian dapat digunakan untuk pengujian hipotesis. Persamaan substruktur berdasarkan struktur lengkap diperlukan untuk uji prasyarat analisis.

Tabel 8. *Persamaan Substruktur*

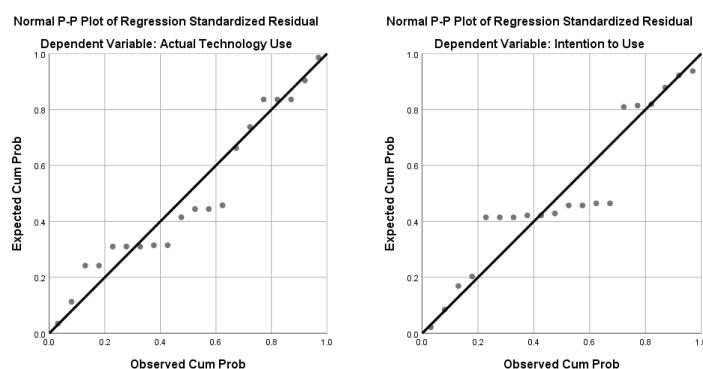
Substruktur	Variabel Dependen	Variabel Independen
1	<i>Actual Technology Use</i> (Y)	<i>Lack of Time</i> (X3)
		<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)
2	<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	<i>Lack of Time</i> (X3)
		<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)
3	<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	<i>Complexity</i> (X1)
		<i>Experience</i> (X2)
4	<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	<i>Complexity</i> (X1)
		<i>Experience</i> (X2)
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)

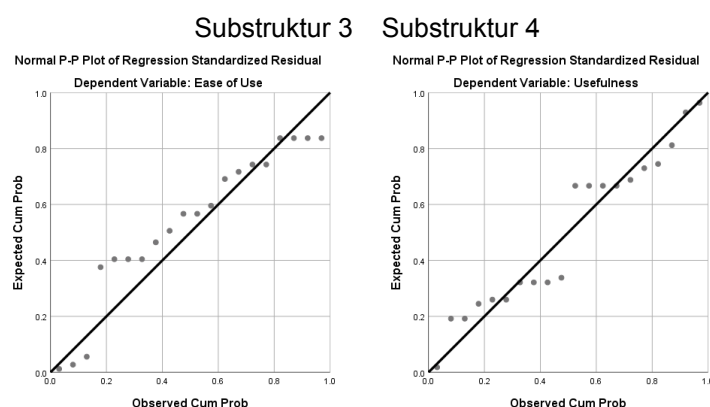
Tabel 8 menunjukkan bagaimana substruktur dibagi menjadi variabel dependen dan independen. Karena terdapat empat variabel dependen dalam struktur lengkap, struktur variabel dibagi menjadi empat substruktur.

A. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residu data yang digunakan pada penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan pada setiap substruktur dalam penelitian ini menggunakan aplikasi SPSS dan uji normalitas P Plot (*Probability Plot*).

Substruktur 1 Substruktur 2



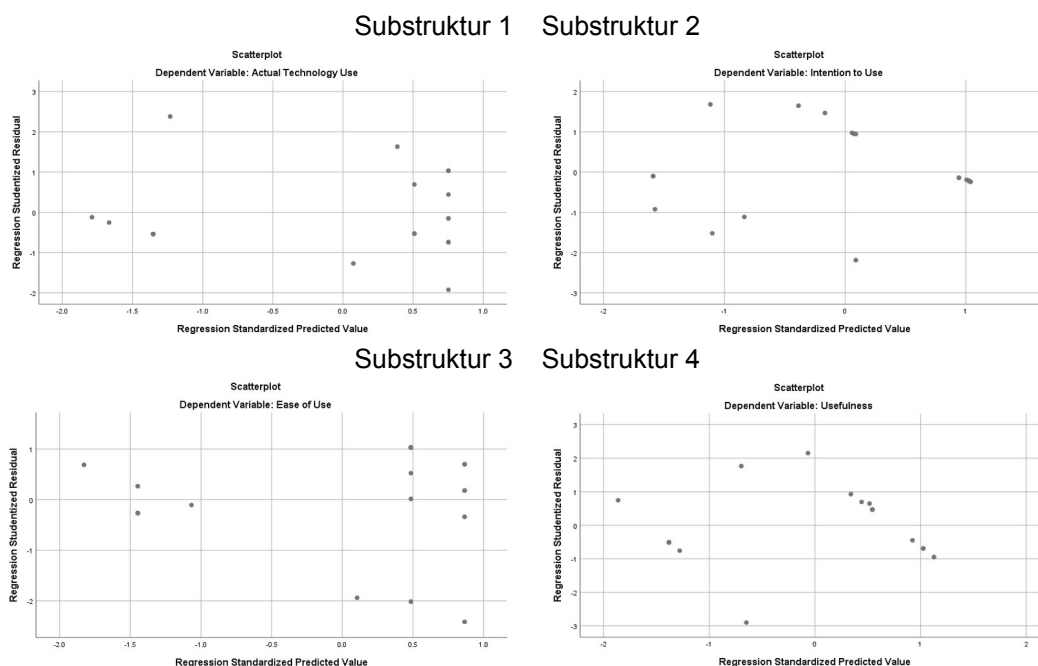


Gambar 3. Uji Normalitas Substruktur

Hasil dari uji normalitas 4 substruktur dimana ke-4 substruktur memiliki titik-titik yang menyebar cukup dekat dengan garis diagonal, maka disimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi.

B. Uji Homoskedastisitas

Uji homoskedastisitas digunakan untuk mengetahui apakah data residual pada setiap substruktur memiliki varians yang serupa. Uji homoskedastisitas dilakukan dalam penelitian ini dengan melihat grafik *scatterplot* hasil analisis regresi.



Gambar 4 Uji Homoskedastisitas Substruktur

Gambar 4 merupakan hasil uji homoskedastisitas empat substruktur dimana titik-titik pada grafik terdistribusi secara acak di atas dan di bawah garis horizontal 0. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh substruktur memenuhi kriteria homoskedastisitas.

C. Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas digunakan untuk menguji apakah satu variabel independen dan variabel independen lainnya dalam satu substruktur memiliki hubungan linier. Tidak terdapat

multikolinearitas pada substruktur jalur jika nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,1 dan nilai VIF (*Variance Inflation Factor*) kurang dari 10. Hasil dari uji multikolinearitas penelitian ini menunjukkan bahwa semua substruktur memiliki nilai *Tolerance* lebih besar dari 0,1 dan Nilai VIF kurang dari 10, artinya semua substruktur memenuhi syarat uji multikolinearitas.

4.3 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji apakah variabel *Complexity*, *Experience*, dan *Lack of Time* dapat memprediksi dan menjelaskan penggunaan aplikasi SIPD yang sebenarnya oleh staf Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Gianyar.

A. Menentukan Pengaruh Secara Simultan

Nilai R^2 pada tabel Model Summary dari analisis regresi setiap substruktur dapat digunakan untuk menilai pengaruh simultan. Nilai F yang diperoleh dari tabel ANOVA juga digunakan untuk mengetahui apakah pengaruh simultan berpengaruh signifikan atau tidak. Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka dapat disimpulkan setiap substruktur secara simultan berpengaruh signifikan dan positif antara variabel dependen dengan variabel independen.

Tabel 9. Nilai R^2 , F_{hitung} , F_{tabel}

Subs	Variabel Dependen	Variabel Independen	R^2	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket
1	<i>Actual Technology Use</i> (Y)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,472	7,592	3,55	$F_{hitung} > F_{tabel}$
		<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)				
2	<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,611	8,370	3,16	$F_{hitung} > F_{tabel}$
		<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)				
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)				
3	<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	<i>Complexity</i> (X1)	0,458	7,189	3,55	$F_{hitung} > F_{tabel}$
		<i>Experience</i> (X2)				
4	<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	<i>Complexity</i> (X1)	0,856	31,590	3,16	$F_{hitung} > F_{tabel}$
		<i>Experience</i> (X2)				
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)				

Nilai R^2 , F_{hitung} , F_{tabel} dari 4 substruktur. Keseluruhan substruktur menunjukkan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk setiap substruktur jalur, dapat dikatakan bahwa variabel independen memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap variabel dependen. Berdasarkan pada hasil perhitungan nilai R^2 , F_{hitung} , F_{tabel} pada setiap substruktur jalur, pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara simultan adalah sebagai berikut:

- Lack of Time* dan *Behavioral Intention to Use* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Actual Technology Use* dengan nilai sebesar 47,2%.
- Lack of Time*, *Perceived of Usefulness*, dan *Perceived Ease of Use* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention to Use* dengan nilai sebesar 61,1%.
- Complexity* dan *Experience* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use* dengan nilai sebesar 45,8%.
- Complexity*, *Experience*, dan *Perceived Ease of Use* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Perceived of Usefulness* dengan nilai sebesar 85,6%.

B. Menentukan Koefisien Jalur

Ketika faktor-faktor lain sudah diperhitungkan, nilai koefisien jalur menunjukkan ukuran pengaruh langsung variabel terhadap variabel lain. Koefisien jalur adalah bentuk standar dari nilai koefisien regresi dan dihitung menggunakan nilai *standardized coefficient beta* dari tabel *Coefficients*.

Tabel 10. Nilai Koefisien Jalur

Substruktur	Variabel		Nilai Koefisien Jalur
	Dependen	Independen	
1	<i>Actual Technology Use</i> (Y)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,109
		<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	0,608
2	<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,485
		<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	0,403
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	0,033
3	<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	<i>Complexity</i> (X1)	0,228
		<i>Experience</i> (X2)	0,494
4	<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	<i>Complexity</i> (X1)	0,478
		<i>Experience</i> (X2)	0,319
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	0,249

Dari Tabel 10 dapat disimpulkan bahwa semua variabel dengan pengaruh positif berdasarkan nilai koefisien dari masing-masing substruktur.

C. Menentukan Kemaknaan Koefisien Jalur

Besarnya koefisien jalur yang dihitung hanya menunjukkan besarnya pengaruh antara variabel. Uji signifikansi T yang diperoleh dari tabel *Coefficients* digunakan untuk menentukan apakah nilai pengaruh signifikan atau tidak. Koefisien jalur dinyatakan signifikan apabila nilai signifikansi $T \leq 0,05$.

Tabel 11. Nilai Signifikansi

Substruktur	Variabel		Sig. T	Keterangan
	Dependen	Independen		
1	<i>Actual Technology Use</i> (Y)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,657	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)
		<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	0,022	Sig < 0,05 (Signifikan)
2	<i>Behavioral Intention to Use</i> (X6)	<i>Lack of Time</i> (X3)	0,016	Sig < 0,05 (Signifikan)
		<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	0,139	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	0,891	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)
3	<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	<i>Complexity</i> (X1)	0,387	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)
		<i>Experience</i> (X2)	0,072	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)
4	<i>Perceived of Usefulness</i> (X4)	<i>Complexity</i> (X1)	0,004	Sig < 0,05 (Signifikan)
		<i>Experience</i> (X2)	0,050	Sig = 0,05 (Signifikan)
		<i>Perceived Ease of Use</i> (X5)	0,071	Sig > 0,05 (Tidak Signifikan)

Nilai signifikansi diatas dapat digunakan sebagai titik acuan hipotesis. Berikut ini adalah jawaban atas hipotesis-hipotesis yang telah dibuat.

Tabel 12. Jawaban Hipotesis Penelitian

No.	Hipotesis		Keterangan
H1	Ho	<i>Complexity</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	Ho Diterima
	Ha	<i>Complexity</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	
H2	Ho	<i>Complexity</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Ho Ditolak

	Ha	<i>Complexity</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	
H3	Ho	<i>Experience</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	Ho Diterima
	Ha	<i>Experience</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	
H4	Ho	<i>Experience</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	Ho Ditolak
	Ha	<i>Experience</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived Ease of Use</i>	
H5	Ho	<i>Perceived Ease of Use</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	Ho Ditolak
	Ha	<i>Perceived Ease of Use</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Perceived of Usefulness</i>	
H6	Ho	<i>Perceived of Usefulness</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	Ho Ditolak
	Ha	<i>Perceived of Usefulness</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	
H7	Ho	<i>Perceived Ease of Use</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	Ho Ditolak
	Ha	<i>Perceived Ease of Use</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	
H8	Ho	<i>Behavioral Intention To Use</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Actual Technology Use</i>	Ho Diterima
	Ha	<i>Behavioral Intention To Use</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Actual Technology Use</i>	
H9	Ho	<i>Lack of Time</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	Ho Diterima
	Ha	<i>Lack of Time</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Behavioral Intention To Use</i>	
H10	Ho	<i>Lack of Time</i> tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Actual Technology Use</i>	Ho Ditolak
	Ha	<i>Lack of Time</i> mempunyai pengaruh signifikan terhadap <i>Actual Technology Use</i>	

Berdasarkan jawaban dari hipotesis-hipotesis penelitian dapat dilihat terdapat 4 hipotesis yang diterima yaitu Hipotesis 1, Hipotesis 3, Hipotesis 8, Hipotesis 9 serta terdapat 6 hipotesis yang ditolak yaitu Hipotesis 2, Hipotesis 4, Hipotesis 5, Hipotesis 6, Hipotesis 7, dan Hipotesis 10.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. *Behavioral Intention To Use* tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Actual Technology Use*.
- b. *Lack of Time* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Actual Technology Use*.
- c. *Perceived of Usefulness* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention To Use*.
- d. *Perceived Ease of Use* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention To Use*.
- e. *Lack of Time* tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Behavioral Intention To Use*.
- f. *Complexity* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.
- g. *Experience* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Perceived Ease of Use*.
- h. *Complexity* tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Perceived of Usefulness*.
- i. *Experience* tidak mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Perceived of Usefulness*.
- j. *Perceived Ease of Use* mempunyai pengaruh signifikan terhadap *Perceived of Usefulness*.

Penelitian juga menunjukkan bahwa 70% pegawai sudah memiliki pengalaman dalam menggunakan sistem e-government, 35% pegawai tidak merasa bahwa SIPD rumit, 45% pegawai merasa tidak memiliki hambatan waktu dalam mempelajari dan menggunakan SIPD, 68,3% pegawai berpendapat bahwa SIPD berguna dalam membantu pekerjaan, 51,7% pegawai berpendapat bahwa SIPD mudah digunakan, 73% pegawai memiliki intensi yang tinggi terhadap SIPD, dan sebanyak 50,8% pegawai menggunakan SIPD secara langsung.

Daftar Pustaka

- [1] D. Novita, "Faktor-Faktor Penghambat Pengembangan E-Government," *Eksplora Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 43–52, 2014.
 - [2] D. T. Yulian Syahputri, D. P. Githa, and I. P. A. E. Pratama, "E-Readiness of Integrated Information Systems Using STOPE Framework in Udayana University," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 9, no. 1, pp. 13–22, 2021.
 - [3] S. Mulyono, W. A. Syafei, R. Kusumaningrum, M. S. Informasi, U. D. Semarang, and T. A. Model, "Analisa Tingkat Penerimaan Pengguna Terhadap Aplikasi SIMPUS dengan Metode Technology Acceptance Model (TAM)," vol. 5, no. 1, pp. 147–155, 2020.
 - [4] N. A. D. Putri and E. Darmawan, "E-Readiness Provinsi Kepulauan Riau dalam Penerapan E-Government (Studi Terhadap Kepri Smart Province)," *Kemudi*, vol. 3, no. 1, pp. 173–192, 2018.
 - [5] H. Ekawati, I. K. A. Purnawan, and I. P. A. Eka Pratama, "E-Readiness System E-Government (Case of Communication and Information Office of Badung Regency)," *Int. J. Comput. Appl. Technol. Res.*, vol. 8, no. 11, pp. 425–428, 2019.
 - [6] Taryadi, "Pengukuran Tingkat Kesiapan Adopsi E-Marketplace Bagi Umkm Batik Dengan Model E-Readiness," *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2016, no. Sentika, pp. 162–168, 2016.
 - [7] Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi E-Readiness*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
 - [8] E. Fatmawati, "Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Sistem Informasi Perpustakaan," *Iqra' J. Perpust. dan Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 1–13, 2015.
-