

BAB II

LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas teori-teori keilmuan yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar dan teori-teori khusus.

2.1 Analisis

Analisis merupakan suatu kegiatan untuk menguraikan suatu masalah menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan bentuk sesuatu yang diuraikan itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya (Komariah, 2014). Menurut Gorys Keraf, analisa adalah proses untuk memecahkan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang saling berkaitan satu sama lainnya (2013.www.<http://pengertiandefinisi.com>, diakses pada 26 Agustus 2020).

Jadi peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa analisis ialah kegiatan untuk mengurai masalah secara teratur menjadi bagian-bagian yang sama-sama berkaitan agar memperoleh hasil kebenarannya.

2.2 Penerimaan Teknologi

Penerimaan teknologi dapat didefinisikan sebagai keinginan sebuah kelompok pengguna dalam memanfaatkan Teknologi Informasi (TI) yang dirancang untuk membantu dalam pekerjaan mereka dan harus dipandang sebagai faktor internal yang akan menentukan sukses atau tidaknya penggunaan Teknologi Informasi (Nasir, 2013).

Menurut (Teo, 2011) penerimaan teknologi adalah “... *as a user’s willingness to employ technology for task it is designed to support*” artinya bahwa penerimaan teknologi merupakan kemauan pengguna dalam menggunakan teknologi untuk menyelesaikan tugas yang telah dirancang.

Berdasarkan dari beberapa pengertian penerimaan teknologi diatas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa penerimaan teknologi adalah keinginan atau kemauan pengguna dalam memanfaatkan teknologi yang telah dirancang untuk membantu menyelesaikan tugas atau pekerjaannya.

2.3 Penggunaan Teknologi

Penggunaan, pemanfaatan teknologi yang telah diterapkan oleh individual ataupun kelompok terlebih dahulu harus dipastikan tentang penerimaan ataupun penolakan dari teknologi informasi tersebut, hal ini berhubungan dengan sikap individu, kelompok atau organisasi yang memanfaatkan teknologi komputer (Asturi, 2001).

Manusia telah menggunakan teknologi informasi dalam melaksanakan aktivitas untuk memenuhi kebutuhannya, baik individu, kelompok atau organisasi. Menurut (Nasution, 2004) pemanfaatan teknologi informasi merupakan perilaku pengguna sistem informasi dalam menggunakan teknologi pada saat melakukan tugas atau pekerjaannya. Maksud pernyataan tersebut bahwa penggunaan teknologi informasi tidak terlepas pada kebutuhan pengguna (*user*), dengan pemenuhan kebutuhan pengguna tersebut dapat menimbulkan minat pengguna untuk menggunakan teknologi informasi.

2.4 Aplikasi (*Application*)

Aplikasi adalah program komputer atau *software* (perangkat lunak) yang beroperasi pada sistem yang dirancang dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Menurut Sri Widiyanti, aplikasi adalah suatu *software* (perangkat lunak) yang dibuat sebagai front end sebuah sistem yang dipakai untuk mengelola data sehingga menjadi suatu informasi yang bermanfaat bagi pengguna.

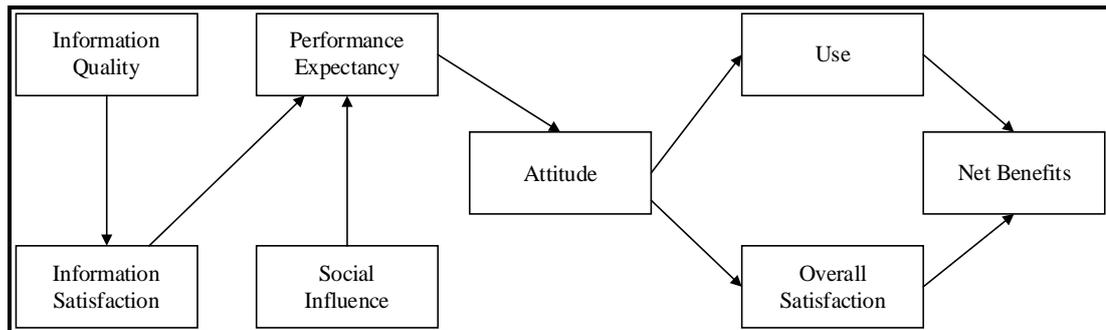
Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu yang dibuat untuk mengerjakan tugas tertentu dari pengguna.

2.5. *Model for Mandatory Use of Software Technologies* (MMUST)

Model for Mandatory Use of Software Technologies dikembangkan oleh Chang E.Koh dkk dan melakukan pengujian teoritis dengan mengidentifikasi faktor-faktor penentu dari variabel *Net Benefits* (Manfaat Bersih) dengan permulaannya berfokus pada variabel *Information Quality* (Kualitas Informasi) (Koh et al., 2010). MMUST digunakan karena model ini khusus untuk perangkat lunak (aplikasi/sistem) yang bersifat *mandatory* (wajib) di suatu organisasi atau instansi.

MMUST memiliki 2 variabel *independen* yaitu *Information Quality* (Kualitas Informasi) dan *Social Influence* (Pengaruh Sosial), dan 6 variabel *dependen* yaitu *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi), *Performance Expectancy* (Ekspektasi atau Harapan Kinerja), *Attitude* (Sikap), *Use* (Penggunaan), *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan), dan *Net Benefits* (Manfaat Bersih).

Hubungan ke-delapan variabel tersebut diilustrasikan pada gambar 2.1 sebagai berikut ini:



(Sumber: Chang E. Koh dkk, 2010)

Gambar 2. 1 Model for Mandatory Use of Software Technologies (MMUST)

Setiap elemen di MMUST akan diuraikan lagi, agar lebih mudah dipakai sebagai alat ukur untuk mengetahui bagaimana penerimaan dan penggunaan dari suatu aplikasi/sistem. Berikut ini definisi setiap variabel-variabel dari MMUST:

1. *Information Quality* (Kualitas Informasi)

Information Quality (Kualitas Informasi) dapat didefinisikan yaitu seberapa baik fungsi yang menyangkut nilai dari keluaran (*output*) informasi yang dihasilkan atau dikelola oleh aplikasi/sistem untuk para pengguna dapat memenuhi harapan semua orang dan akan membantu menyelesaikan pekerjaan mereka. Indikator pengukuran *Information Quality* (Kualitas Informasi) (Riskinanto, 2016) yaitu kualitas informasi berdasarkan nilai keakuratan, kualitas informasi berdasarkan ketepatan waktu penyampaian, dan kualitas informasi berdasarkan relevansi.

2. *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi)

Information Satisfaction (Kepuasan Informasi) dapat didefinisikan yaitu perasaan senang atau kecewa seseorang terhadap tingkat pencapaian hasil tugas yang didapatkan. Seseorang akan merasa puas dan sangat puas jika kinerja yang didapatkan melebihi atau sesuai kinerja yang diharapkan. Dan merasa tidak puas jika kinerja yang didapatkan jauh dibawah kinerja yang diharapkan. Indikator pengukuran *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi) (Koh et al., 2010)

yaitu kepuasan informasi yang didapat dari aplikasi/sistem secara keseluruhan sangat memuaskan dan kepuasan terhadap penerimaan informasi dari aplikasi/sistem.

3. *Performance Expectancy* (Ekspektasi atau Harapan Kinerja)

Performance Expectancy (Ekspektasi atau Harapan Kinerja) dapat didefinisikan yaitu untuk mengukur seberapa tinggi seseorang berfikir dan percaya bahwa menggunakan suatu aplikasi/sistem tersebut akan membantu pengguna dalam mencapai kinerja pekerjaannya. Indikator pengukuran *Performance Expectancy* (Ekspektasi atau Harapan Kinerja) yaitu penggunaan aplikasi/sistem untuk menyelesaikan pekerjaan, penggunaan aplikasi/sistem untuk efektivitas waktu penyelesaian pekerjaan, penggunaan aplikasi/sistem untuk meningkatkan produktivitas, dan penggunaan aplikasi/sistem untuk meningkatkan kinerja.

4. *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

(Venkatesh, 2003) menyatakan bahwa variabel *Social Influence* (Pengaruh Sosial) diperlukan untuk mengetahui sejauh mana seseorang mempersepsikan kepentingan yang dipercayakan oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan aplikasi/sistem tersebut. Indikator pengukuran *Social Influence* (Pengaruh Sosial) yaitu peran dari orang-orang yang mempengaruhi perilaku dari pengguna, dan peran dari orang-orang yang dianggap penting oleh pengguna.

5. *Attitude* (Sikap)

Attitude (Sikap) dapat didefinisikan yaitu sebagai kesadaran individu yang menentukan perbuatan positif atau negatif berupa sikap sifat sebagai evaluasi pengguna terhadap ketertarikannya menggunakan aplikasi/sistem. Indikator

pengukuran *Attitude* (Sikap) yaitu penggunaan aplikasi/sistem sebagai ide, penggunaan aplikasi/sistem sebagai daya tarik, penggunaan aplikasi/sistem sebagai kesenangan, dan penggunaan aplikasi/sistem sebagai pekerjaan.

6. *Use* (Penggunaan)

Use (Penggunaan) dapat didefinisikan yaitu perilaku pengguna dalam memanfaatkan dan menggunakan suatu aplikasi/sistem tersebut. Pengukuran dari *use*/penggunaan memiliki banyak dimensi, misalnya penggunaan sukarela (*voluntary*) atau wajib (*mandatory*), mendapatkan informasi atau tidak mendapatkan informasi, dan lainnya. Maka, (Jogiyanto, 2007) mengusulkan *Intention to use* (Minat memakai) sebagai pengukuran alternatif. *Intention to use* (Minat memakai) adalah suatu *attitude* (sikap), sedangkan *Use* (Penggunaan) adalah suatu perilaku (*behavior*). Indikator pengukuran *Use* (Penggunaan) yaitu bermaksud menggunakan aplikasi/sistem dalam 12 bulan ke depan, memperkirakan menggunakan aplikasi/sistem dalam 12 bulan ke depan, dan berencana menggunakan aplikasi/sistem dalam 12 bulan ke depan.

7. *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan)

Overall Satisfaction (Kepuasan Keseluruhan) dapat didefinisikan yaitu dapat mengacu kepada kepuasan yang didapatkan oleh seorang pengguna yang dapat menyikapi pengguna dari sebuah aplikasi/sistem secara positif. Indikator pengukuran *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan) yaitu merasa bangga, merasa senang, merasa puas dan merasa gembira saat menggunakan aplikasi/sistem.

8. *Net Benefits* (Manfaat Bersih)

Net Benefits (Manfaat Bersih) dapat didefinisikan yaitu sebuah kontribusi yang dihasilkan oleh keberhasilan aplikasi/sistem pada individu, kelompok maupun organisasi seperti meningkatkan produktivitas, penghematan waktu dan lainnya. Indikator pengukuran *Net Benefits* (Manfaat Bersih) yaitu Keuntungan bisnis yang kompetitif, peningkatan hubungan, Efektivitas biaya, Peningkatan citra organisasi, Peningkatan layanan, Menjaga kebutuhan bisnis.

2.6 Populasi dan Sampel

2.6.1 Populasi

Populasi adalah kawasan yang sama rata terdiri dari objek ataupun subjek memiliki kualitas dan keistimewaan khusus yang sudah ditetapkan dan dipelajari serta dapat ditarik kesimpulannya oleh peneliti (Sugiyono, 2017). Populasi menurut (Margono, 2004) adalah keseluruhan data yang menjadi pusat perhatian bagi peneliti dalam ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Populasi berkaitan dengan data-data, jika seorang manusia memberikan suatu data, maka ukuran atau banyaknya populasi akan sama banyaknya manusia.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli mengenai populasi, penulis menyimpulkan bahwa populasi adalah jumlah keseluruhan dari sekelompok subjek dapat berupa orang, institusi, benda, data-data dan lainnya yang karakteristiknya akan di teliti.

2.6.2 Sampel

Sampel adalah sebagian atau tindakan sebagai perwakilan dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Apabila populasi besar dan

peneliti ingin melakukan penelitian sehingga tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya memiliki keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dari populasi itu. Jadi, sampel yang diambil dapat mewakili bagi populasi tersebut (Sugiyono, 2017) .

Sampel menurut (Arikunto, 2006) adalah Sebagian atau sebagai wakil dari populasi yang akan diteliti. Jika penelitian yang dilakukan sebagian dari populasi maka bisa dikatakan bahwa penelitian tersebut adalah penelitian sampel. Dari beberapa definisi sampel menurut pendapat para ahli mengenai sampel, penulis menyimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari populasi yang karakteristik/sifatnya akan diteliti.

2.7 Teknik Sampling

Teknik *sampling* merupakan teknik pengambilan sampel, supaya sampel yang diambil akurat dan tidak terjadi bias di dalam proses pengambilan sampelnya, diperlukan metode pengambilan sampel yang sesuai. Teknik *sampling* pada dasarnya dikelompokkan menjadi dua yaitu sampel probabilitas (*probability sampling*) atau sampel non probabilitas (*non probability sampling*) (Sugiyono, 2017).

2.7.1 Probability Sampling

Probability Sampling adalah salah satu teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel (Sugiyono, 2017). Dengan demikian, pengambilan sampel probabilitas ini lebih ditujukan untuk memperkecil kesalahan generalisasi dari sampel ke populasi (Effendi & Tukiran, 2012).

2.7.2 Teknik *Simple Random Sampling*

Teknik *simple random sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu (Sugiyono, 2017). *Simple random sampling* menurut (Kerlinger, 2006) adalah metode penarikan dari sebuah populasi dengan cara tertentu sehingga setiap anggota populasi memiliki peluang sama untuk terpilih.

Berdasarkan pengertian para ahli, maka penulis menyimpulkan bahwa teknik sampel acak sederhana (*simple random sampling*) adalah suatu teknik untuk pengambilan sampel secara acak yang mana setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama besar untuk dipilih menjadi sampel.

2.7.3 Menentukan Ukuran Sampel

Penentuan ukuran sampel dengan rumus Slovin (1960). Rumus Slovin biasanya digunakan untuk survey dimana jumlah populasi terlalu besar sehingga diperlukan sebuah rumus untuk memperkecil jumlah sampel tetapi tetap mewakili populasi secara keseluruhan.

Ukuran sampel sangat tergantung dari besaran tingkat ketelitian atau toleransi kesalahan (*error tolerance*) yang diinginkan peneliti. Namun, dalam hal tingkat toleransi kesalahan pada penelitian adalah 5%, 10%, dan 15%, maksimal tingkat kesalahannya yang diambil adalah 5% (0,05).

Dengan demikian rumus Slovin ditunjukkan pada Persamaan 2.1.

$$n = \frac{N}{1 + N \cdot e^2} \quad \dots(2.1)$$

Keterangan:

- n = Ukuran Sampel
- N = Ukuran Populasi
- e^2 = Taraf Signifikansi

2.7.4 Teknik *Proportional Allocation*

Proportional Allocation (alokasi proporsional) digunakan untuk mengambil sampel sesuai jumlah popuasi setiap kelasnya. Apabila jumlah sampel sudah ditentukan, selanjutnya dibagi sesuai jumlah kelas populasi tersebut. Berikut ini rumus *proportional allocation* (alokasi proporsional) ditunjukkan pada persamaan 2.2.

$$ni = \frac{Ni}{N} \cdot n \quad \dots(2.2)$$

Keterangan:

- ni = Jumlah Anggota Sampel Menurut Stratum
- n = Jumlah Anggota Sampel Seluruhnya
- Ni = Jumlah Anggota Populasi Menurut Stratum
- N = Jumlah Anggota Populasi Seluruhnya

2.8 Skala *Likert*

Skala *likert* menurut (Sugiyono, 2017) digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seorang atau sekelompok orang tertentu tentang sebuah fenomena atau gejala sosial. Skala *likert* memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu: pernyataan positif dan pernyataan negatif. Bisa dilihat seperti tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2. 1 Skala *Likert*

NO	Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat Setuju	5	1
2.	Setuju	4	2
3.	Ragu-ragu	3	3
4.	Tidak Setuju	2	4
5.	Sangat Tidak Setuju	1	5

(Sumber: Sugiyono, 2017)

2.9 *Structural Equation Modelling* (SEM)

Structural Equation Modelling (SEM) adalah suatu teknik statistika yang bersifat sangat cross-sectional, linier dan umum. SEM juga dapat dideskripsikan sebagai suatu analisis yang mengkombinasikan pendekatan analisis faktor (*factor*

analysis), model struktural (*structural model*) dan analisis jalur (*path analysis*) (Sarwono, 2010).

Analisis SEM merupakan analisis multivariate yang bersifat kompleks, dikarenakan melibatkan sejumlah variabel bebas (*independen variable*) dan variabel terikat (*dependen variable*) yang saling berhubungan membentuk sebuah model yang memungkinkan pengujian sebuah rangkaian hubungan yang relative rumit secara simultan (Carrasco, 2010). SEM dapat menguji secara bersama-sama:

1. Model Struktural (*Structural Model*): menggambarkan hubungan antara konstruk variabel *independen* dengan variabel *dependen*.
2. Model Pengukuran (*Measurement Model*): menggambarkan hubungan (nilai *loading*) antara indikator dengan konstraknya.

terdapat 2 kategori SEM yaitu SEM berbasis *covariance* atau *Covariance Based Structural Equation Modeling* (CB-SEM) yang dikembangkan oleh Joreskog (1969) dan SEM berbasis *Variance* atau *Component Based SEM* (VB-SEM) disebut *Partial Least Square Path Modeling* (PLS-SEM) yang dikembangkan oleh Wold (1974). Pada tabel 2.2 berikut ini menunjukkan perbandingan antara CB-SEM dan PLS-SEM

Tabel 2. 2 Perbandingan CB-SEM dan PLS-SEM

Kriteria	CB-SEM	PLS-SEM
Spesifikasi Model Pengukuran	Mensyaratkan adanya error terms dan indikator hanya berbentuk reflective (indikator bisa juga berbentuk formatif tetapi memerlukan prosedur yang kompleks)	Indikator dapat berbentuk formative dan reflective serta tidak mensyaratkan adanya error terms
Model Struktural	Model dapat berbentuk recursive dan non-recursive dengan tingkat kompleksitas kecil sampai menengah	Model dengan kompleksitas besar dengan banyak konstruk dan banyak indikator

Tabel 2.2 Perbandingan CB-SEM dan PLS-SEM (Lanjutan)

Kriteria	CB-SEM	PLS-SEM
Evaluasi Model dan Asumsi Normalitas Data	Mensyaratkan data terdistribusi normal dan memenuhi kriteria <i>goodness of fit</i> sebelum estimasi parameter	Tidak mensyaratkan data terdistribusi normal dan estimasi parameter dapat langsung dilakukan tanpa persyaratan kriteria <i>goodness of fit</i>
Pengujian Signifikansi	Model dapat di uji dan difalsifikasi	Tidak dapat diuji dan difalsifikasi (harus melalui prosedur <i>bootstrap</i> atau <i>jackknife</i>)
Besar Sampel	Kekuatan analisis didasarkan pada model spesifik-minimal direkomendasikan berkisar dari 200 sampai 800	Kekuatan analisis didasarkan pada porsi dari model yang memiliki jumlah predictor terbesar. Minimal direkomendasikan berkisar dari 30-100.
Software Produk	AMOS, EQS, LISREL, Mplus dan sebagainya	PLS Graph, SmartPLS, SPAD-PLS, XL-STAT dan sebagainya

(Sumber: Ghozali, 2020)

2.10 Partial Least Square (PLS)

Partial Least Square menurut (Ghozali, 2020) merupakan metode analisis yang *powerful* (kuat) karena tidak didasarkan banyak asumsi. PLS juga menguji teori dan data yang lemah seperti jumlah sampel yang ukuran kecil. Walaupun PLS digunakan untuk menjelaskan ada atau tidak adanya hubungan antar variabel laten tetapi, bisa digunakan juga untuk mengkonfirmasi teori. PLS mempunyai 2 model indikator, yaitu model indikator reflektif dan indikator formatif.

1. Model Indikator Reflektif

Pada model indikator reflektif, yaitu mengansumsikan bahwa kovarian pada pengukuran indikator dijelaskan oleh varian konstruk latennya dan arah kausalitas dari konstruk ke indikator pengukuran sehingga konstruk menjelaskan varian pengukurannya.

2. Model Indikator Formatif

Pada model indikator formatif, yaitu mengasumsikan bahwa pengukuran setiap indikator saling mempengaruhi konstruk latennya. Maka, ada kemungkinan antar indikatornya saling berkorelasi. Tetapi, pada model formatif ini tidak harus mengasumsikan korelasi antar indikatornya.

2.10.1 Model Spesifikasi *Partial Least Square* (PLS)

Dalam melakukan uji model pada analisis PLS-SEM, terdiri dari 2 bagian yaitu model pengukuran (*measurement model*) model struktural (*structural model*):

1. Model Pengukuran (*Measurement Model*)

Pada model pengukuran atau *outer model* ini digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas model. Dan didefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan konstruk latennya. *Outer model* dengan indikator reflektif dievaluasi melalui *convergent validity*, *discriminant validity* dan *composite reliability* (Ghozali, 2020). Validitas *convergent* berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur dari suatu konstruk harus berkorelasi tinggi, validitas *convergent* diukur dengan melihat nilai dari *outer loading* (korelasi antara skor item dengan skor konstruk). Sedangkan validitas *discriminant*, berhubungan dengan prinsip bahwa pengukur-pengukur konstruk yang berbeda seharusnya tidak berkorelasi tinggi, validitas *discriminant* diukur dengan melihat nilai *cross loading*. Metode lain yang digunakan untuk menilai validitas *discriminant* adalah dengan membandingkan nilai akar AVE.

Sedangkan *composite reliability* atau pengujian reliabilitas digunakan untuk membuktikan akurasi, konsistensi dan ketepatan instrument dalam mengukur konstruk (Ghozali, 2020). Untuk mengukur reliabilitas suatu konstruk dengan

indikator reflektif dalam PLS dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan *cronbach's alpha* dan *composite reliability*.

2. Model Struktural (*Inner Model*)

Pada model struktural atau *inner model* ini digunakan untuk memprediksi hubungan antar variabel atau menguji hipotesis. Dan didefinisikan bagaimana setiap blok indikator berhubungan dengan konstruk latennya dan juga menunjukkan kekuatan estimasi dari konstruksinya.

Dalam menguji model struktural PLS bisa dilihat nilai R-Square untuk memprediksi kekuatan dari model struktural tersebut. Selanjutnya, digunakan untuk menguji hipotesis dengan melakukan *bootstrapping* dengan melihat nilai dari *path coefficient* untuk mengetahui nilai antar variabel konstruk suatu model (Ghozali, 2020).

2.10.2 Kriteria Penilaian *Partial Least Square* (PLS)

Partial Least Square memiliki penilain kriteria yang ada pada ringkasan *rule of thumb*. Berikut ini penilaian dari kriteria *Partial Least Square* (PLS) pada model struktural (*inner model*) dan model pengukuran (*outer model*). Untuk model pengukuran terdapat dua kriteria yaitu model pengukuran indikator reflektif dan model pengukuran indikator formatif (Ghozali, 2015) untuk kriteria penilaian model pengukuran indikator reflektif terdapat pada tabel 2.3 berikut ini:

Tabel 2. 3 Kriteria Penilaian PLS Indikator Reflektif

Model Pengukuran Reflektif		
Validitas dan Reliabilitas	Parameter	Rule of Thumbs
Validitas Convergent	<i>Loading Factor</i>	<ul style="list-style-type: none"> • >0.70 untuk Confirmatory Research • >0.60 untuk Exploratory Research • 0.50 untuk Exploratory Research (Chin, 1998)
	<i>Average Variance Extracted (AVE)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • >0.50 untuk Confirmatory maupun Exploratory Research
Validitas Diskriminan	<i>Cross Loading</i>	<ul style="list-style-type: none"> • >0.70 untuk setiap variabel
	Akar kuadrat AVE dan korelasi antar Konstruk Laten	<ul style="list-style-type: none"> • Akar kuadrat AVE > Korelasi antar Konstruk Laten
Reliabilitas	<i>Cronbanch's Alpha</i>	<ul style="list-style-type: none"> • >0.70 untuk Confirmatory Research • >0.60 masih dapat diterima untuk Exploratory Research
	<i>Composite Reliability</i>	<ul style="list-style-type: none"> • >0.70 untuk Confirmatory Research • >0.60 – 0.70 masih dapat diterima untuk Exploratory Research

(Sumber: Ghozali, 2015)

Berikut ini pada tabel 2.4 untuk kriteria penilaian model pengukuran indikator formatif

Tabel 2. 4 Kriteria Penilaian PLS Indikator Formatif

Model Pengukuran Formatif	
Kriteria	Rule of Thumbs
<i>Signifikansi Wight</i>	<ul style="list-style-type: none"> >1.65 (significance level = 10%) >1.96 (significance level = 5%) dan, >2.58 (significance level = 1%)
<i>Multicollinearity</i>	Nilai <i>Variance Inflation Factor (VIF)</i> <ul style="list-style-type: none"> • Vif <10 atau <5 • Tolerance >0.10 atau >0.20

(Sumber: Ghozali, 2015)

Berikut ini pada tabel 2.5 untuk kriteria penilaian model struktural

Tabel 2. 5 Kriteria Penilaian PLS Model Struktural

Kriteria	Rule of Thumbs
R-Squares	<ul style="list-style-type: none"> • 0,67 model kuat • 0,33 model moderate/ sedang • 0,19 model lemah (Chin, 1988)
Effect Size f^2	Nilai f^2 sebesar 0.02; 0.15; dan 0.35 untuk mengetahui predictor laten mempunyai pengaruh kecil, menengah dan besar pada tingkat struktural.

Tabel 2.5 Kriteria Penilaian PLS Model Struktural (Lanjutan)

Kriteria	Rule of Thumbs
Predictive Relevance Q^2 dan q^2	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai $Q^2 > 0$ menunjukkan model mempunyai <i>Predictive Relevance</i>. • $Q^2 < 0$ menunjukkan tidak adanya <i>Predictive Relevance</i>. • q^2 dengan nilai 0,02; 0,15; dan 0,35 untuk menunjukkan bahwa model lemah, moderate atau kuat.
Signifikansi (two-tailed)	t-value <ul style="list-style-type: none"> • 1.65 (<i>significance</i> 10%) • 1.96 (<i>significance</i> 5%) • 2.58 (<i>significance</i> 1%)

(Sumber: Ghozali, 2015)

2.10.3 Kriteria Penilaian *Goodness of Fit Model*

Goodness of Fit digunakan untuk mengevaluasi model pengukuran dan model struktural secara keseluruhan yang dihitung dengan menggunakan rumus.

Ditunjukkan pada persamaan 2.3 sebagai berikut ini:

$$GoF = \sqrt{AVE \times R^2} \quad \dots(2.3)$$

Nilai AVE yang direkomendasikan oleh (Fornel dan Larcker 1981) sebesar 0,50. Nilai R-Square yang direkomendasikan oleh (Cohen 1988), yaitu 0,02 “small”; 0,13 “medium”; dan 0,26 “large”. Sehingga dari persamaan 2.6 didapatkan ketentuan *GoF* yaitu 0,10 “small”; 0,25 “medium”; dan 0,36 “large”.

2.11 Penelitian Terdahulu

Beberapa peneliti sebelumnya telah melakukan penelitian yang terkait dengan penelitian penulis saat ini. Maka penulis menjadikan referensi khususnya tentang analisis penerimaan dan penggunaan aplikasi E-LKP pada UIN Raden Fatah Palembang menggunakan *Model for Mandatory Use of Software Technologies* sebagai berikut:

1. Analisis Kesuksesan Implementasi Rekam Medis Elektronik di RS Universitas Gadjah Mada oleh Rika Andriani, Hari Kusnanto, dan Wahyudi Istiono (2017), penelitian ini membahas bahwa pada RS Universitas Gadjah Mada mewajibkan

penggunaan Rekam Medis Elektronik (RME) dan saat ini RME dalam tahap pengembangan. Aspek penting untuk mewujudkan RME yang ideal adalah pengguna. *Model for Mandatory Use of Software Technologies* (MMUST) merupakan model untuk menilai kesuksesan sistem pada lingkungan mandatory. Dengan memahami persepsi pengguna mengenai RME dapat ditemukan rekomendasi yang tepat untuk memaksimalkan adopsi RME untuk meningkatkan kualitas pelayanan pasien. Penelitian ini menganalisis faktor-faktor penentu kesuksesan implementasi RME di RS Universitas Gadjah Mada berdasarkan MMUST. Jenis pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan rancangan *cross sectional*. Data dari 100 pengguna RME yang dipilih secara *simple random sampling* dianalisis dengan teknik analisis SEM-PLS hasil penelitiannya membuktikan seluruh variabel MMUST berpengaruh terhadap kesuksesan implementasi RME dengan nilai R^2 kepuasan informasi 0,394; harapan kinerja 0,292; kepuasan keseluruhan 0,602; manfaat keseluruhan 0,444; dan sikap 0,655. Nilai *Goodness of Fit* (GoF) sebesar 0.5777, sehingga dapat disimpulkan model penelitian ini secara substansial merepresentasikan hasil penelitian.

2. Analisis Terhadap Penggunaan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Kerangka *Model for Mandatory Use of Software Technologies* pada Aplikasi Sistem Keuangan dan Akuntansi Satya Wacana (SIKASA) di Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW) Salatiga oleh Timotius Wisnugroho Santoso (2017), penelitian ini membahas bahwa Universitas Kristen Satya Wacana menerapkan sistem keuangan dan akuntansi satya wacana (SIKASA) yang bertujuan untuk mengelola pengeluaran dan penerimaan kas di UKSW serta

untuk mengeksplorasi Sikasa New. Hasil dari penelitian berdasarkan analisis menunjukkan bahwa nilai *Cronbach's Alpha* untuk semua konstruk berada di atas 0,6., kecuali variabel USE yang mempunyai nilai dibawah 0,6. Dengan ini dinyatakan bahwa variabel USE tidak reliabel. Selain dari variabel USE dapat disimpulkan bahwa mempunyai nilai reliabilitas yang baik. Evaluasi *Goodness of Fit* (GoF) model dilakukan dengan melihat nilai *R-Square*. Hasil dari temuan yang diperoleh berdasarkan analisis menghadirkan model baru dalam penggunaan sistem informasi pada aplikasi Sikasa new. Faktor- faktor yang mempengaruhi tingkat penggunaan sikasa yaitu, kualitas yang dihasilkan (IQ), kepuasan informasi yang diterima dari sistem (IS), Pengaruh dari pihak-pihak yang dianggap penting bagi pengguna terhadap penggunaan sikasa new (SI), penggunaan sikasa new dapat meningkatkan ekspektasi kinerja bagi pengguna sikasa (PE), sikap pengguna mempengaruhi pandangan diri pengguna terhadap sikasa (AT), kepuasan pengguna diperoleh dari kualitas sistem yang dihadirkan sikasa new (OS), dengan memaksimalkan fungsi dari sikasa new dapat menghadirkan keuntungan bagi UKSW dengan adanya pelayanan yang diberikan kepada seluruh mahasiswa (NB).

3. A Model for Mandatory Use of Software Technologies: An Integrative Approach by Applying Multiple Levels of Abstraction of Informing Scienceoleh Chang E. Koh (2010), penelitian ini bertujuan memvalidasi pengintegrasian sebuah model dalam penggunaan sistem informasi yang penggunaannya bersifat wajib dengan menggunakan pendekatan dari tiga tingkatan penginformasian pengetahuan. Temuan yang diperoleh dari Chang E. Koh dan kawan-kawan yaitu, sebuah model untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi

tingkat pemanfaatan sistem informasi pada aplikasi yang penggunaannya bersifat wajib dengan memperhatikan Kualitas Informasi/*Information Quality* yang dihasilkan dapat mempengaruhi keuntungan/*Net Benefits*. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kuantitatif. Hasil dari penelitian ini adalah variabel *Intention* tidak menjadi predictor yang kuat dalam mempengaruhi *Use* (penggunaan) terhadap pengaplikasian sistem informasi yang penggunaannya bersifat wajib, melainkan lebih berpusat pada konstruksi yang bersifat psikologis seperti variabel *Performance Expectancy* dan *Attitude*.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya, perbedaannya dengan penelitian yang akan peneliti teliti saat ini dengan judul “Analisis Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang Menggunakan *Model for Mandatory Use of Software Technologies*” bahwa penelitian ini menggunakan seluruh variabel pada MMUST. MMUST dilakukan untuk menjelaskan penerimaan dan penggunaan dalam menggunakan sebuah aplikasi dan untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi penerimaan dan penggunaan terhadap aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang. Analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu PLS-SEM dan responden dalam penelitian ini adalah pegawai ASN dan dosen dengan tugas tambahan pada lingkungan Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

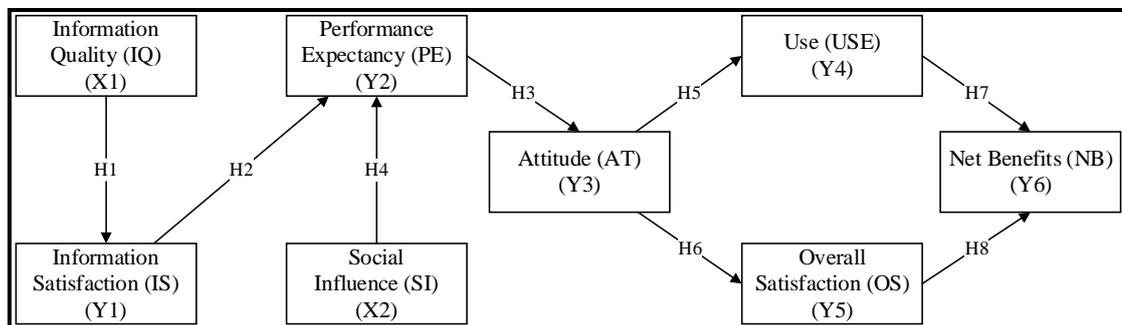
2.12 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan alur tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai sesuatu masalah yang penting yang membuahkan kesimpulan sementara yang berupa hipotesis. Kerangka

penelitian yang baik akan menjelaskan secara teoritis perhubungan antar variabel *independen* dan variabel *dependen* (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini menggunakan seluruh variabel yang ada pada *Model for Mandatory Use of Software Technologies* yaitu *Information Quality* (Kualitas Informasi), *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi), *Performance Expectancy* (Ekspektasi atau Harapan Kinerja), *Social Influence* (Pengaruh Sosial), *Use* (Penggunaan), *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan), dan *Net Benefits* (Manfaat Bersih).

Berikut ini kerangka penelitian MMUST pada gambar 2.3:



Gambar 2.3 Kerangka Penelitian

Dapat dilihat pada gambar 2.3 alasan penggunaan model ini dijelaskan bahwa *Information Quality* (Kualitas Informasi) berpengaruh terhadap *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi) bahwa pengguna yang telah mendapatkan kualitas informasi (IQ) yang baik dari aplikasi E-LKP akan cenderung merasakan kepuasan dengan informasi yang pengguna terima dari E-LKP dan begitupun sebaliknya.

Information Satisfaction (Kepuasan Informasi) berpengaruh terhadap *Performance Expectancy* (Ekspektasi/Harapan Kinerja) bahwa pengguna yang mendapatkan kepuasan informasi (IQ) cenderung dapat meningkatkan ekspektasi kinerja (PE) dari pengguna tersebut. *Social Influence* (Pengaruh Sosial)

berpengaruh terhadap *Performance Expectancy* (Ekspektasi/Harapan Kinerja) bahwa pengguna E-LKP mendapatkan motivasi dan arahan yang diberikan dari pihak-pihak yang dianggap penting dan memiliki pengaruh oleh pengguna.

Performance Expectancy (Ekspektasi/Harapan Kinerja) berpengaruh terhadap *Attitude* (Sikap) bahwa Ekspektasi/Harapan Kinerja (PE) dari pengguna E-LKP yang diharapkan dapat terpenuhi dan akan berpikir positif terhadap penggunaan dari aplikasi E-LKP tersebut. *Attitude* (Sikap) berpengaruh terhadap *Use* (Penggunaan) bahwa pengguna yang memiliki sikap positif terhadap penggunaan E-LKP dapat mendapatkan hasil yang positif juga. *Attitude* (Sikap) berpengaruh terhadap *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan) bahwa sikap positif yang dimunculkan oleh pengguna akan cenderung meningkatkan kepuasan keseluruhan (OS) terhadap aplikasi E-LKP.

Use (Penggunaan) berpengaruh terhadap *Net Benefits* (Manfaat Bersih) bahwa apabila memanfaatkan dan menggunakan E-LKP nantinya akan mendapatkan hasil akhir atau keuntungan dari penggunaan tersebut. *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan) berpengaruh terhadap *Net Benefits* (Manfaat Bersih) bahwa pengguna memiliki rasa puas dengan penggunaan dari E-LKP akan cenderung meningkatkan keuntungan di berbagai aspek.

2.13 Hipotesis

Hipotesis penelitian dapat diartikan jawaban sementara atau baru didasarkan pada teoritis terhadap rumusan masalah penelitian dan masih harus diuji kebenarannya. Hipotesis dikembangkan dengan menggunakan teori yang benar dan dengan penjelasan yang jelas. Berdasarkan *Model for Mandatory Use of Software Technologies* (MMUST) dapat ditarik hipotesis penelitian.

Pada penelitian ini berfokus pada *Information Quality* (Kualitas Informasi), karena informasi berkualitas rendah dapat menyebabkan salah tafsir informasi, dengan konsekuensi organisasi dan sosial yang serius (Koh et al., 2010). Pengguna akan puas dengan beberapa informasi jika memiliki kualitas yang baik. Ini akan meningkatkan kepercayaan pengguna dalam menggunakan informasi untuk melaksanakan tugas yang ada. Serta kepuasan pengguna terhadap informasi yang diterima dari sistem tersebut akan meningkatkan kinerja pekerjaannya (Wixom & Todd, 2005).

Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pendapat yang diberikan oleh para pengguna aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang tentang penerimaan dan penggunaan yaitu kurang jelasnya proses untuk melihat informasi skor hasil dari kinerja pegawai dan dosen tersebut sehingga membuat pengguna kebingungan akan beberapa informasi yang diterima. Hal tersebut membuktikan bahwa *Information Quality* mempunyai pengaruh terhadap *Information Satisfaction* serta *Information Satisfaction* mempunyai pengaruh terhadap *Performance Expectancy*. Berdasarkan uraian tersebut maka diajukan hipotesis yaitu:

H1: *Information Quality* terhadap *Information Satisfaction*

Ho: IQ berpengaruh signifikan terhadap IS

Ha: IQ tidak berpengaruh signifikan terhadap IS

H2: *Information Satisfaction* terhadap *Performance Expectancy*

Ho: IS berpengaruh signifikan terhadap PE.

Ha: IS tidak berpengaruh signifikan terhadap PE.

Selanjutnya pengguna memiliki sikap bahwa harapan kinerja sepenuhnya dapat memudahkan penggunaan terhadap sistem (Koh et al., 2010). Hal tersebut

dapat dilihat dari beberapa pendapat yang diberikan oleh pengguna aplikasi E-LKP yaitu dengan kondisi aplikasi yang belum maksimal sehingga dapat menghambat waktu pengguna untuk menyelesaikan pekerjaan. Hal tersebut membuktikan bahwa *Performance Expectancy* mempunyai pengaruh terhadap *Attitude*. Berdasarkan uraian tersebut maka diajukan hipotesis yaitu:

H3: *Performance Expectancy* terhadap *Attitude*

Ho: PE berpengaruh signifikan terhadap AT.

Ha: PE tidak berpengaruh signifikan terhadap AT.

Penggunaan perangkat lunak wajib harus diberikan motivasi dan arahan yang diberikan dari pihak-pihak yang dianggap penting dan mempunyai pengaruh oleh pengguna aplikasi E-LKP menyebabkan harapan kinerja pengguna cenderung meningkat begitupun sebaliknya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pendapat yang diberikan oleh pengguna aplikasi E-LKP yaitu dengan pengaruh dari orang-orang sekitar dapat memberikan pengaruh untuk menggunakan aplikasi tersebut agar pekerjaan terselesaikan. Dengan begitu membuktikan bahwa *Social Influence* mempunyai pengaruh terhadap *Performance Expectancy*. Berdasarkan uraian tersebut maka diajukan hipotesis yaitu:

H4: *Social Influence* terhadap *Performance Expectancy*

Ho: SI berpengaruh signifikan terhadap PE.

Ha: SI tidak berpengaruh signifikan terhadap PE.

Sikap pengguna terhadap penggunaan sangat tergantung pada apakah dia percaya bahwa penggunaan tersebut akan meningkatkan kinerja kerjanya yaitu, kinerja yang diharapkan dari sistem agar mendapatkan kepuasan yang diinginkan (Adamson & Shine, 2003). Dan juga sikap pengguna terhadap penggunaan sistem

telah dikaitkan dengan kepuasan pengguna (Delone & McLean, 2003). Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pendapat yang diberikan oleh pengguna aplikasi E-LKP yaitu dengan sikap positif yang diberikan terhadap penggunaan dapat memberikan pengaruh untuk menggunakan aplikasi agar pekerjaan terselesaikan maka dari itu membuktikan bahwa *Attitude* mempunyai pengaruh terhadap *Use* Serta *Attitude* mempunyai pengaruh terhadap *Overall Satisfaction*. Berdasarkan uraian tersebut maka diajukan hipotesis yaitu:

H5: *Attitude* terhadap *Use*

Ho: AT berpengaruh signifikan terhadap USE.

Ha: AT tidak berpengaruh signifikan terhadap USE.

H6: *Attitude* terhadap *Overall Satisfaction*

Ho: AT berpengaruh signifikan terhadap OS.

Ha: AT tidak berpengaruh signifikan terhadap OS.

Bagi organisasi atau instansi untuk mendorong perubahan penggunaan sistem dengan hati-hati, tetapi pada akhirnya tujuannya adalah untuk meningkatkan keuntungan bersih. Menurut Lee dan Park (2008) bahwa kepuasan pengguna dengan sistem berhubungan positif dengan kinerja yang dirasakandan menunjukkan hubungan kepuasan-kinerja yang signifikan.

Penggunaan sistem dimaksudkan untuk menghasilkan manfaat bersih positif atau negatif yang dapat mempengaruhi perilaku dan kepuasan penggunaan di masa mendatang. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa pendapat yang diberikan oleh pengguna aplikasi E-LKP yaitu dengan menggunakan aplikasi untuk melaporkan hasil kinerja akan mendapatkan remunerasi dari hasil yang dilaporkan tersebut juga

memiliki rasa puas. Maka *Use* dan *Overall Satisfaction* mempunyai pengaruh terhadap *Net Benefits*. Berdasarkan uraian tersebut maka diajukan hipotesis yaitu:

H7: *Use* terhadap *Net Benefits*

Ho: USE berpengaruh signifikan terhadap NB.

Ha: USE tidak berpengaruh signifikan terhadap NB.

H8: *Overall Satisfaction* terhadap *Net Benefits*

Ho: OS berpengaruh signifikan terhadap NB.

Ha: OS tidak berpengaruh signifikan terhadap NB.

Selain perumusan hipotesis juga dalam teknik analisis SEM PLS melihat pengaruh langsung dan tidak langsung antar variabel melalui *analysis path* serta melihat juga pengaruh variabel secara keseluruhan (simultan).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini memakai metode bersifat deskriptif beserta pendekatan kuantitatif. Bersifat deskriptif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang melakukan pengamatan (observasi), wawancara (interview), dan kuesioner tentang suasana kondisi subjek yang lagi diteliti (Resseffendi, 2010).

Sedangkan menggunakan pendekatan kuantitatif buat meneliti populasi ataupun sampel, setelah mengidentifikasi serta membatasi masalah berikutnya dibuat rumusan masalah. Berlandaskan rumusan masalah, peneliti menjawabnya menggunakan teori-teori. Dari jawaban sementara itu yang dinamakan hipotesis. Lalu diberi bukti secara empiris/nyata kebenarannya (Sugiyono, 2017).

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Waktu dilakukannya penelitian ini pada bulan Maret tahun 2021 sampai bulan Juli 2021 dan lokasi penelitian dilakukan di Kampus A dan Kampus B Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.



Gambar 3. 1 Lokasi Penelitian

3.3 Alat dan Bahan Penelitian

Dalam penelitian ini alat yang digunakan untuk mengolah data penelitian sebagai berikut ini:

1. Laptop untuk membuat skripsi
2. SmartPLS 3.0 digunakan untuk uji validitas, uji reliabilitas (*measurement outer model*), *R-Squares* dan *Bootstrapping (inner model)* untuk mengetahui kekuatan model dan untuk menguji hipotesis.
3. Microsoft Excel untuk merekap data kuesioner
4. Microsoft Word untuk membuat laporan skripsi.

Dan bahan yang digunakan untuk mengolah data dipenelitian ini sebagai berikut:

1. E-LKP sebagai objek yang diteliti.
2. Data populasi pegawai dan dosen sebagai pengguna aplikasi.
3. Data kuesioner berdasarkan variabel MMUST.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi pengguna aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang bisa dilihat pada tabel 3.1 sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Data Populasi

NO	Populasi	Jumlah Populasi
1.	Pegawai	209
2.	Dosen	140
Total Populasi		349

(Sumber: Admin E-LKP UIN Raden Fatah Palembang)

Populasi pengguna aplikasi E-LKP yang akan diambil terbagi menjadi 2 yaitu pegawai ASN dan dosen dengan tugas tambahan, jumlah populasi pegawai

sebanyak 209 dan jumlah populasi dosen sebanyak 140 dengan total populasi keseluruhan adalah 349 populasi.

3.4.2 Sampel

Terkait dengan mengapa pengambilan sampel dilakukan dikarenakan banyak populasinya jadi sulit buat diteliti, memiliki keterbatasan waktu, keterbatasan biaya penelitian, juga keterbatasan sumber daya manusia. Mengambil sampel dipenelitian ini memakai *simple random sampling* karena keuntungannya kerja lebih efisien menyangkut waktu dan biaya.

Buat menghitung jumlah sampel memakai rumus *Slovin*, dengan asumsi tingkat keandalan 95%, sehingga $e = 5\%$ (0,05). Merujuk pada Persamaan 2.1 didapat hasil sampelnya sebanyak 186 responden dari pengguna aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang meliputi pegawai ASN dan dosen dengan tugas tambahan. Dari sampel yang telah ditentukan jumlahnya lalu akan dibagi sesuai jumlah kelas populasi memakai *proportional allocation* (alokasi proporsional) merujuk pada persamaan 2.2 didapatkan hasil proporsional sampel untuk pegawai sebanyak 111 dan dosen sebanyak 75.

3.5 Definisi Operasional dan Skala Pengukuran Variabel

Pada penelitian ini terdapat 2 jenis variabel yaitu variabel *independen* (bebas) dan variabel *dependen* (terikat) yang digunakan, yaitu:

1. Variabel *independen* (bebas) ialah *Information Quality* (Kualitas Informasi) dan *Social Influence* (Pengaruh Sosial).
2. Variabel *dependen* (terikat) ialah *Information Satisfaction* (Kepuasan Informasi), *Performance Expectancy* (Ekspektasi atau Harapan Kinerja),

Attitude (Sikap), *Use* (Penggunaan), *Overall Satisfaction* (Kepuasan Keseluruhan), dan *Net Benefits* (Manfaat Bersih).

Berikut ini definisi operasional dan skala pengukuran variabel pada tabel 3.2:

Tabel 3. 2 Definisi Operasional dan Skala Variabel yang digunakan

Variabel	Kode	Definisi	Indikator	Skala	Sumber
<i>Information Quality</i> (Kualitas Informasi)	IQ	Seberapa baik fungsi yang menyangkut nilai dari keluaran (output) informasi yang dihasilkan atau dikelola oleh aplikasi/sistem untuk para pengguna dapat memenuhi harapan semua orang dan akan membantu menyelesaikan pekerjaan mereka.	<ul style="list-style-type: none"> - Kualitas informasi berdasarkan nilai keakuratan - Kualitas informasi berdasarkan ketepatan waktu penyampaian - Kualitas informasi berdasarkan relevansi 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Information Satisfaction</i> (Kepuasan Informasi)	IS	Perasaan senang atau kecewa seseorang terhadap tingkat pencapaian hasil tugas yang didapatkan.	<ul style="list-style-type: none"> - Kepuasan informasi yang didapat secara keseluruhan - Kepuasan terhadap penerimaan informasi 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Performance Expectancy</i> (Ekspektasi atau Harapan Kinerja)	PE	Mengukur seberapa tinggi seseorang berfikir dan percaya bahwa menggunakan suatu aplikasi/sistem tersebut akan membantu pengguna dalam mencapai kinerja pekerjaannya.	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan untuk menyelesaikan pekerjaan - Penggunaan untuk efektivitas waktu penyelesaian pekerjaan - Penggunaan untuk meningkatkan produktivitas - Penggunaan untuk Meningkatkan kinerja 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Social Influence</i> (Pengaruh Sosial)	SI	Mengetahui sejauh mana seseorang mempersepsikan kepentingan yang dipercayakan oleh orang-orang lain yang akan mempengaruhinya menggunakan aplikasi/system.	<ul style="list-style-type: none"> - Peran dari orang-orang yang mempengaruhi perilaku dari pengguna - Peran dari orang-orang yang dianggap penting oleh pengguna 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)

Tabel 3. 2 Definisi Operasional dan Skala Variabel yang digunakan (Lanjutan)

Variabel	Kode	Definisi	Indikator	Skala	Sumber
<i>Attitude</i> (Sikap)	AT	Kesadaran individu yang menentukan perbuatan positif atau negatif berupa sikap sifat sebagai evaluasi pengguna terhadap ketertarikannya menggunakan aplikasi/sistem.	<ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan aplikasi sebagai Ide - Penggunaan aplikasi sebagai daya tarik - Penggunaan aplikasi sebagai kesenangan - Penggunaan aplikasi sebagai pekerjaan 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Use</i> (Penggunaan)	USE	Perilaku pengguna dalam memanfaatkan dan menggunakan suatu aplikasi/sistem tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> - Bermaksud menggunakan dalam 12 bulan ke depan - Memperkirakan menggunakan dalam 12 bulan ke depan - Berencana menggunakan dalam 12 bulan ke depan 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Overall Satisfaction</i> (Kepuasan Keseluruhan)	OS	Mengacu kepada kepuasan yang didapatkan oleh pengguna yang dapat menyikapi pengguna dari sebuah aplikasi/sistem secara positif.	<ul style="list-style-type: none"> - Merasa bangga - Merasa senang - Merasa puas - Merasa gembira 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)
<i>Net Benefits</i> (Manfaat Bersih)	NB	Sebuah kontribusi yang dihasilkan oleh keberhasilan aplikasi/sistem pada individu, kelompok maupun organisasi.	<ul style="list-style-type: none"> - Keuntungan bisnis yang kompetitif - Peningkatan hubungan - Efektivitas biaya - Peningkatan citra organisasi - Peningkatan layanan - Menjaga kebutuhan bisnis 	<i>Likert</i>	(Koh et al., 2010)

Semua variabel diukur menggunakan skala *likert* diterapkan pada pernyataan yang diajukan berdasarkan nilai diberbagai jawaban. Setiap variabel penelitian akan diukur skala nya dan dari pengukuran menghasilkan data berbentuk skala interval yang diterapkan disemua item-item pernyataan.

Tabel 3. 3 Ukuran Skala *Likert*

Keterangan Angka	Kriteria Interpretasi Skor
0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
21% - 40%	Tidak Setuju
41% - 60%	Cukup Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

(Sumber: Thoifah, 2015)

3.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan, yaitu melalui teknik observasi, wawancara, kuesioner (angket) dilingkungan UIN Raden Fatah Palembang sebagai berikut ini:

3.6.1 Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan (observasi) dilakukan buat mendapatkan studi pendahuluan yang bertujuan untuk menemukan masalah yang akan diteliti. Pada observasi ini dilakukan secara langsung, yaitu data-data dikumpulkan perihal berkaitan dengan penelitian yang lagi diteliti, juga melihat apa saja yang ada pada aplikasi E-LKP serta mengamati bagaimana penggunaan dan penerimaan aplikasi E-LKP oleh pegawai dan dosen.

3.6.2 Wawancara

Melalui wawancara buat mengumpulkan data dilakukan mencari informasi mengenai aplikasi E-LKP. Sebelum akan dilakukannya penyebaran kuesioner maka dilakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak pengembang aplikasi E-LKP yaitu pihak PUSTIPD (Pusat Teknologi Informasi dan Pangkalan Data) bapak Jumansyah, S.SI selaku devisi pengembangan *software*, wawancara juga dilakukan kepada pengguna aplikasi E-LKP yaitu pegawai ASN dan dosen dengan tugas

tambahan untuk mengetahui masalah apa yang pengguna rasakan pada saat menggunakan aplikasi tersebut.

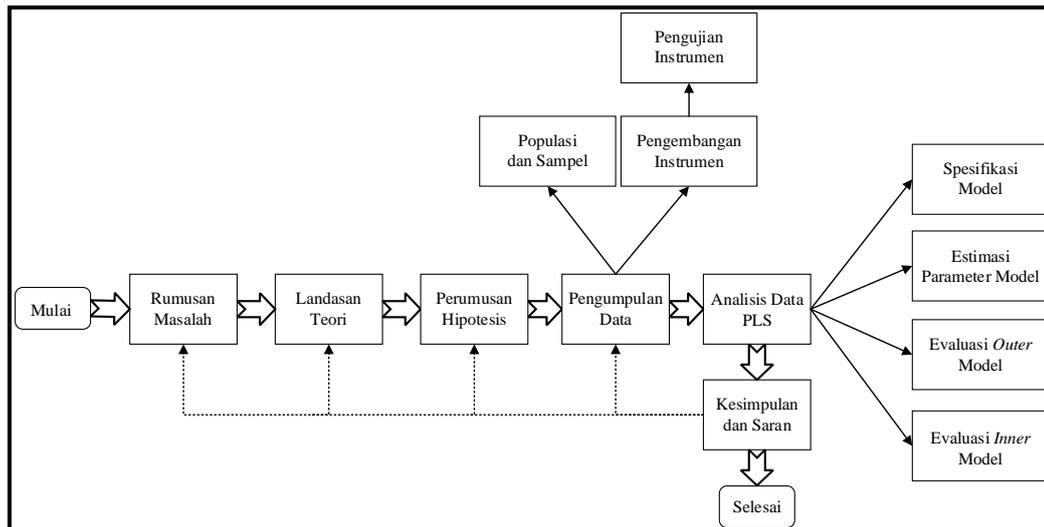
3.6.3 Kuesioner

Pengumpulan data melalui kuesioner (angket) dilakukan dengan menyebarkan pertanyaan dan pernyataan yang telah ditentukan. Kuesioner disebarkan secara langsung tatap muka bersama calon responden (*offline*) serta penyebaran secara tidak langsung (*online*) yang memanfaatkan fitur Google Forms untuk proses pengisian data dan menggunakan bantuan sosial media untuk menyebarkan *link* kuesioner. Untuk kuesionernya di sebarakan kepada pengguna aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang yaitu pegawai ASN dan dosen dengan tugas tambahan serta kuesioner disebarkan di lingkungan UIN Raden Fatah Palembang.

Tujuan pembuatan kuesioner ialah untuk melakukan analisis penggunaan dan penerimaan aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang. Dimana daftar pernyataan-pernyataan pada kuesioner mengacu pada variabel *Model for Mandatory Use of Software Technologies* dan menggunakan skala *likert* untuk skala penilaiannya.

3.7 Tahapan Penelitian

Berikut ini tahapan penelitian untuk memberikan gambaran proses penelitian yang akan ditempuh secara keseluruhan agar lebih terarah dalam penyelesaian masalah yang ada. Tahapan penelitian berdasarkan metode kuantitatif seperti gambar 3.2:



(Sumber: Penulis, 2021)

Gambar 3. 2 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang akan ditempuh dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Rumusan Masalah

Pada tahap ini yaitu mengidentifikasi, membatasi dan merumuskan masalah. Mengidentifikasi masalah yang terjadi pada aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang, membatasi masalah yaitu hanya membahas penerimaan dan penggunaan aplikasi E-LKP dan menggunakan *Model for Mandatory Use of Software Technologies (MMUST)* serta merumuskan masalah yaitu bagaimana penerimaan dan penggunaan aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang menggunakan *Model for Mandatory Use of Software Technologies*.

2. Landasan Teori

Pada tahap ini, diperlukan teori-teori buat menjawab masalah-masalah yang ada pada rumusan masalah yaitu menelaah aplikasi E-LKP, studi literatur mengenai penerimaan dan penggunaan aplikasi E-LKP beserta MMUST.

3. Perumusan Hipotesis

Pada tahap perumusan hipotesis ini yaitu jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang baru menggunakan teori berdasarkan pada variabel yang ada pada MMUST.

4. Pengumpulan Data

Melakukan pengumpulan data ini memakai observasi, wawancara, dan kuesioner buat ada bukti kebenarannya secara nyata.

1) Populasi dan Sampel

Populasi dipenelitian ini ialah pengguna aplikasi E-LKP yaitu pegawai ASN dan dosen dengan tugas tambahan UIN Raden Fatah Palembang berjumlah 349, dikarenakan terlalu banyak populasinya jadi melakukan pengambilan sampel menggunakan rumus *Slovin* sebanyak 186 responden serta dengan taraf signifikansi 0,05 (5%).

2) Pengembangan Instrumen

Dalam sebuah penelitian, seorang peneliti akan mencari data akurat maka perlu instrumen penelitian yaitu kuesioner. Selanjutnya, menyusun kuesioner sesuai indikator-indikator disetiap variabel *Model for Mandatory Use of Software Technologies*.

3) Pengujian Instrumen

Agar instrumen penelitian dapat dipercaya, maka harus di uji validitas dan reliabilitas dengan membuat kuesioner dan dibagikan ke 30 responden. Setelah instrumen teruji, maka kuesioner tersebut dapat digunakan untuk penelitiannya.

5. Analisis Data

Menganalisis data yang terkumpul agar terjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan. Lalu, hasilnya merupakan interpretasi dan penjelasan terhadap data-data yang telah disajikan. Analisis data dengan PLS-SEM menggunakan *tool* SmartPLS 3.0.

6. Kesimpulan dan Saran

Setelah ada hasil penelitian, lalu dibuat kesimpulan dan memberikan saran atau rekomendasi kepada PUSTIPD untuk mengoptimalkan penggunaan dan penerimaan aplikasi E-LKP UIN Raden Fatah Palembang serta memberi saran ke peneliti berikutnya supaya penelitian ini bisa dikembangkan lebih baik lagi.

3.8 Teknik Analisis Data SEM-PLS

Tahapan analisis data dibagi menjadi dua yaitu analisis demografis dan analisis statistik (Subiyakto et al., 2014). Pertama, analisis data demografis dengan menggunakan perangkat lunak angka *Ms. Excel* 2019 dikarenakan data kuesioner harus di *input* terlebih dahulu dan akan disimpan dalam format *.csv* setelah itu data dapat di *input* ke program SmartPLS dan dilakukan analisis data. Kedua, analisis statistik dengan teknik analisis SEM-PLS menggunakan *tool* SmartPLS yang dilakukan dengan empat tahap seperti yang dilakukan (Marliana, 2019) yaitu:

1. Spesifikasi Model

Tahapan pertama ini membuat sebuah *path diagram* yang menggambarkan hubungan antara variabel eksogen dan variabel endogen serta hubungan antara variabel eksogen dan variabel endogen terhadap variabel *manifest*-nya masing-masing.

2. Estimasi Parameter Model

Tahapan kedua menggunakan algoritma SEM-PLS yang didasarkan pada metode *Ordinal Least Square* (OLS) untuk mengetahui komponen bobot variabel laten endogen untuk memprediksi hubungan laten endogen dan variabel *manifest*-nya.

3. Evaluasi Model Pengukuran (*Outer Model*)

Tahapan ketiga akan menguji korelasi setiap variabel *manifest* atau variabel *manifest* dengan variabel latennya. Dimana setiap variabel laten harus dapat menjelaskan varian variabel *manifest* masing-masing setidaknya sebesar 50%.

4. Evaluasi Model Struktural (*Inner Model*)

Tahapan terakhir ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh antara variabel yang diukur dengan menggunakan uji t dari PLS itu sendiri.