

## ANALISIS PENERIMAAN PENGGUNA REDBY JEK SEBAGAI TRANSPORTASI DIGITAL LOKAL DENGAN UTAUT2

Abelia Maisya Huwaida<sup>1</sup>, Benedika Ferdian Hutabarat<sup>2</sup>, Rudi Nata<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Jambi  
(Jl. Jambi – Muara Bulian Mendalo Darat Kec. Jambi Luar Kota, Jambi, Indonesia,  
Telp. 0741-583122)

e-mail: <sup>1</sup>[abeliamaisya@gmail.com](mailto:abeliamaisya@gmail.com), <sup>2</sup>[benedika@unja.ac.id](mailto:benedika@unja.ac.id), <sup>3</sup>[rudinata@unja.ac.id](mailto:rudinata@unja.ac.id)

### Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah mendorong transformasi signifikan dalam sektor transportasi melalui hadirnya layanan ride-hailing berbasis aplikasi. Namun, penelitian terkait penerimaan teknologi ini masih banyak berfokus pada wilayah perkotaan dan platform berskala nasional, sehingga kajian pada konteks lokal di daerah non-metropolitan masih terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap aplikasi transportasi digital lokal REDBY JEK di Kabupaten Sarolangun dengan menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data melalui kuesioner yang disebarluaskan kepada 100 responden yang dipilih menggunakan metode purposive sampling, dengan kriteria pengguna aktif aplikasi REDBY JEK. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Squares (SEM-PLS) dengan bantuan perangkat lunak SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel Effort Expectancy, Hedonic Motivation, dan Habit memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention. Selain itu, variabel Habit juga terbukti berpengaruh signifikan terhadap Use Behavior. Sementara itu, variabel Performance Expectancy, Social Influence, Price Value, dan Facilitating Condition tidak menunjukkan pengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention maupun Use Behavior. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor utama yang mendorong penerimaan aplikasi adalah kemudahan penggunaan, pengalaman pengguna yang menyenangkan, serta kebiasaan dalam menggunakan layanan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembang aplikasi untuk meningkatkan kualitas layanan, khususnya dalam aspek user experience dan efisiensi operasional guna meningkatkan loyalitas serta retensi pengguna di wilayah non-metropolitan.

**Kata kunci:** UTAUT2, Penerimaan Teknologi, Transportasi Digital, REDBY JEK, SEM-PLS

### Abstract

The advancement of information technology has significantly transformed the transportation sector, particularly through the emergence of app-based ride-hailing services. However, most existing studies on technology acceptance focus on urban areas and large-scale platforms, leaving a gap in understanding user adoption in non-metropolitan and local contexts. This study aims to examine the factors influencing user acceptance of a local digital transportation application, REDBY JEK, in Sarolangun Regency by applying the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2) model. This research adopts a quantitative approach, with data collected through questionnaires distributed to 100 respondents selected using purposive sampling. The respondents were individuals who had experience using the REDBY JEK application. The collected data were analyzed using Structural Equation Modeling-Partial Least Squares (SEM-PLS) with the assistance of SmartPLS software. The results indicate that Effort Expectancy, Hedonic Motivation, and Habit have a positive and significant influence on Behavioral Intention. Furthermore, Habit also shows a significant effect on Use Behavior. In contrast, Performance Expectancy, Social Influence, Price Value, and Facilitating Conditions do not exhibit a significant impact on Behavioral Intention or actual usage behavior. These

*findings suggest that ease of use, enjoyable user experience, and habitual usage play a crucial role in driving user acceptance of the application. This study contributes to the development of local digital transportation services by providing insights for developers to enhance user experience, improve service efficiency, and strengthen user retention, particularly in non-metropolitan areas where user behavior may differ from urban populations.*

**Keywords:** UTAUT2, technologys acceptance, digitals transportation, REDBY JEK, SEM-PLS

## **1. PENDAHULUAN**

Pada era modern, kemajuan teknologi informasi sudah membawakan perubahan besar dalam berbagai aspek hidup manusia, termasuk cara orang menggunakan transportasi. Digitalisasi menjadi strategi utama didalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan [1]. Hal ini didukung oleh meningkatnya penetrasi internet di Indonesia yang mencapai 175,4 juta pengguna atau sekitar 64% dari total populasi [2], hingga mendorong percepatan adopsi layanan digitals di berbagai sektor, termasuk transportasi [3].

Sektor transportasi mengalami transformasi pada hadirnya layanan *ride-hailing* berbasis aplikasi yang memanfaatkan teknologi GPS, internet, serta perangkat seluler untuk menyediakan layanan mobilitas yang lebih praktis dan efisien [4]. Selain itu, *ride-hailing* juga yaitu bagian dari konsep *sharing economy*, yang memungkinkan pengguna mengakses layanan tanpa harus mempunyai kendaraan sendiri [5]. Keunggulan ini menjadikan layanan transportasi digitals semakin diminati oleh masyarakat.

Namun demikian, penelitian mengenai adopsi layanan *ride-hailing* masih didominasi oleh studi pada platform nasional dan wilayah perkotaan. Penelitian pada daerah non-metropolitan masih terbatas, padahal karakteristik wilayah tersebut beda dari segi infrastruktur, budaya, serta tingkatan literasi digitals [6]. Ini memberi suatu petunjuk adanya gap penelitian didalam memahami penerimaan teknologi pada konteks lokal.

Kabupaten Sarolangun yaitu salah satu wilayah yang mulai mengadopsi layanan transportasi digitals pada aplikasi REDBY JEK sebagai layanan transportasi digitals lokal. Dalam implementasinya, aplikasi ini menghadapi berbagai tantangan, contohnya tingkatan kepercayaan pengguna yang belum optimal, kebiasaan masyarakat yang masih menggunakan metode konvensional, serta kendala pada aspek kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna. Kondisi ini memberi suatu petunjuk jika penerimaan pengguna terhadap aplikasi belum merata dan dipengaruhi oleh berbagai faktor.

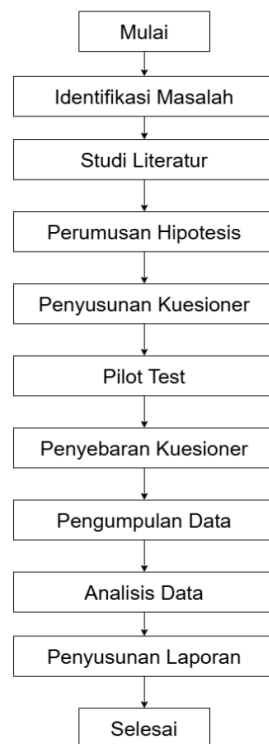
Persepsi kinerja, kemudahan penggunaan, pengaruh sosial, dan kebiasaan yaitu beberapa faktor yang memberi pengaruh adopsi teknologi [7] [8]. Venkatesh et al. (2012) membuat model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technologys 2* (UTAUT2), yang memberi penjelasan perilaku penerimaan teknologi. Model ini memasukkan variabel contohnya *performance expectancys*, *efforts expectancys*, *social influence*, *facilitating condition*, *hedonic Motivations*, *prices values*, dan *habit*. Namun, penelitian sebelumnya memberi suatu petunjuk jika pengaruh variabel-variabel tersebut bersifat kontekstual dan dapat beda pada setiap jenis layanan [9] [10]. Maka dari itu, penelitian ini tujuannya untuk mempelajari bagaimana elemen-elemen didalam model UTAUT2 memberi pengaruh penerimaan aplikasi REDBY JEK oleh pengguna di Kabupaten Sarolangun. Metode UTAUT2 dipakai untuk melakukan analisis faktor-faktor ini. Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah untuk meningkatkan penelitian tentang adopsi teknologi, khususnya dalam hal meningkatkan kualitas layanan bagi pengembang aplikasi.

## **2. METODE PENELITIAN**

### **2.1 Alur Penelitian**

Alur penelitian digunakan pada pedoman untuk menyusun penelitian secara sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga pengambilan kesimpulan. Tahapan awal dilakukan pada observasi untuk memahami permasalahan pemakaian aplikasi REDBY JEK di Kabupaten Sarolangun, serta studi literatur terkait penerimaan teknologi dan model UTAUT2 [5] [11].

Selanjutnya dilakukan penyusunan model konseptual dan hipotesis penelitian, serta pembuatan instrumen berupa kuesioner, penentuan populasi dan sampel, dan uji instrumen. Selanjutnya, data yang didapatkan dianalisis dengan memakai metode SEM-PLS untuk memberi evaluasi hubungan diantara variabel. Tahapan terakhir penelitian yaitu membuat kesimpulan pada hasil analisis data. Alur penelitian bisa dilihat di gambar 1.



Gambar 1. Alur Penelitian

## 2. 2 Pengumpulan Data

Metode kuantitatif digunakan didalam penelitian ini untuk memberi evaluasikan hubungan diantara variabel yang memberi pengaruh penerimaan aplikasi REDBY JEK oleh pengguna di Kabupaten Sarolangun. Kuesioner dibagikan ke responden yang memakai aplikasi tersebut di Kabupaten Sarolangun.

Teknik sampling yang ada yaitu *non-probability sampling* pada metode *purposive sampling*, yang berarti pengambilan sampel pada standar tertentu. Adapun kriteria responden didalam penelitian ini yaitu:

1. Berdomisili di Kabupaten Sarolangun
2. Pernah memakai aplikasi REDBY JEK

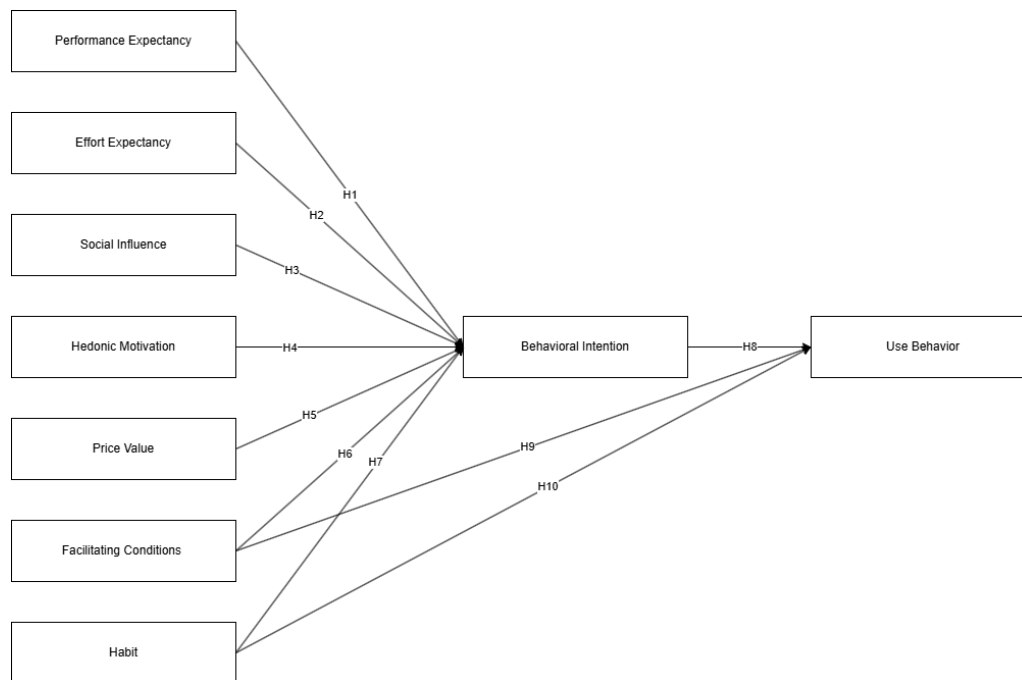
Pada hasil wawancara dengan pengelola REDBY JEK, total pengguna aplikasi mencapai sekitar 22.000 pengguna. Total sampel dihitung menggunakan rumus Slovin dengan tingkatan kesalahan 10%. Hasilnya yaitu 100 responden [2]. Pengumpulan data dilakukan pada penyebaran kuesioner secara daring memakai google Form untuk memudahkan distribusi serta meningkatkan jangkauan responden.

## 2. 3 Model Konseptual

Penelitian ini memakai suatu model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technologys 2* (UTAUT2) yang diberi pengembangan pada Venkatesh et al. (2012) sebagai dasar didalam menganalisiskan penerimaan pengguna terhadap aplikasi REDBY JEK. Model UTAUT2 yaitu pengembangan dari model UTAUT yang dirancang untuk memberi penjelasan perilaku penerimaan teknologi didalam konteks konsumen. Model ini terdiri dari tujuh variabel utama, yaitu *Performance Expectancys*, *Efforts Expectancys*, *Social Influence*, *Facilitating Condition*, *Hedonic Motivations*,

Prices Values, dan Habit, yang memberi pengaruh Behavioral Intention dan Use Behavior [7] [11]. Ini yaitu model konseptual pada penelitian ini.

Model ini dipakai untuk memperlihatkan apa yang diinginkan pengguna dan apa yang mereka



**Gambar 2.** Model Konseptual

lakukan saat memakai aplikasi REDBY JEK. Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya didalam memberi penjelasan penerimaan teknologi secara komprehensif serta sudah banyak digunakan didalam penelitian terkait layanan digitals [8].

## 2. 4 Penyusunan Instrumen Kuesioner

Studi ini mengadaptasi indikator dari penelitian sebelumnya yang relevan, contohnya studi [12] dan [8]. Instrumen penelitian ini dibangun pada model UTAUT2 dan kuesioner disusun dengan berskala likert lima poin untuk menilai tingkatan persetujuan responden pada tiap pernyataan, mulai dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju [3]. Tabel ini memberi suatu petunjuk rincian instrumen penelitian.

**Tabel 1.** Instrumen Penelitian

| Variabel                            | Indikator | Pernyataan                                                                                                      |
|-------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Performance Expectancys (PE)</b> | PE1       | Memakai aplikasi REDBY JEK bermanfaat untuk aktivitas harian saya.                                              |
|                                     | PE2       | Memakai aplikasi REDBY JEK dapat menghemat waktu saya.                                                          |
|                                     | PE3       | Memakai aplikasi REDBY JEK membantu menyelesaikan masalah saya dengan lebih cepat.                              |
|                                     | PE4       | Memakai aplikasi REDBY JEK dapat meningkatkan produktivitas saya.                                               |
| <b>Efforts Expectancys (EE)</b>     | EE1       | Saya dapat mempelajari aplikasi REDBY JEK dengan mudah.                                                         |
|                                     | EE2       | Saya dapat melakukan pemesanan layanan dengan mudah memakai aplikasi REDBY JEK.                                 |
|                                     | EE3       | Pada memakai aplikasi REDBY JEK, saya lebih efisien dalam segi tenaga dan waktu untuk proses pemesanan layanan. |
| <b>Social Influence (SI)</b>        | SI1       | Orang-orang di sekitar saya memberi pengaruh saya untuk memakai aplikasi REDBY JEK.                             |

| Variabel                           | Indikator | Pernyataan                                                                                                        |
|------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Hedonic Motivations (HM)</b>    | SI2       | Orang-orang terdekat saya meyakinkan saya untuk memakai aplikasi REDBY JEK.                                       |
|                                    | SI3       | Kepercayaan diri saya meningkat ketika memakai aplikasi REDBY JEK.                                                |
|                                    | HM1       | Saya merasakan senang memakai aplikasi REDBY JEK.                                                                 |
|                                    | HM2       | Saya merasakan nyaman memakai aplikasi REDBY JEK.                                                                 |
|                                    | HM3       | Saya menikmati layanan yang ada pada aplikasi REDBY JEK.                                                          |
| <b>Prices Values (PV)</b>          | PV1       | Aplikasi REDBY JEK memberikan kualitas layanan yang baik serta prosesnya cepat.                                   |
|                                    | PV2       | Biaya untuk fasilitas dan layanan yang diberikan aplikasi REDBY JEK terjangkau.                                   |
|                                    | PV3       | Fasilitas dan layanan pada aplikasi REDBY JEK sudah sesuai dengan biaya yang saya bayarkan.                       |
| <b>Facilitating Condition (FC)</b> | FC1       | Saya mempunyai pengetahuan yang ada untuk memakai aplikasi REDBY JEK.                                             |
|                                    | FC2       | Saya mempunyai sumber daya (smartphone, jaringan internet) yang ada untuk memakai aplikasi REDBY JEK.             |
|                                    | FC3       | Jika saya mengalami kesulitan didalam memakai aplikasi REDBY JEK, saya mudah mendapatkan bantuan dari orang lain. |
| <b>Habit (HT)</b>                  | HT1       | Jika ingin melakukan transaksi/pemesanan layanan, saya cenderung memakai aplikasi REDBY JEK.                      |
|                                    | HT2       | Saya sudah terbiasa memakai aplikasi REDBY JEK.                                                                   |
|                                    | HT3       | Saya merasa harus terus memakai aplikasi REDBY JEK.                                                               |
| <b>Behavioral Intention (BI)</b>   | BI1       | Saya berniat untuk memakai aplikasi REDBY JEK untuk seterusnya.                                                   |
|                                    | BI2       | Saya akan memberi saran orang lain untuk memakai aplikasi REDBY JEK.                                              |
|                                    | BI3       | Saya akan selalu melakukan pemesanan layanan pada aplikasi REDBY JEK.                                             |
| <b>Use Behavior (UB)</b>           | UB1       | Saya memakai aplikasi REDBY JEK secara rutin dalam aktivitas sehari-hari.                                         |
|                                    | UB2       | Saya sudah selalu memakai aplikasi REDBY JEK.                                                                     |
|                                    | UB3       | Ketika membutuhkan layanan transportasi atau pengantaran, saya memakai aplikasi REDBY JEK.                        |

## 2. 5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian yang akan diuji secara empiris [13]. Hipotesis didalam penelitian ini disusunkan pada teori UTAUT2 serta hasil penelitian terdahulu yang relevan [8] [11].

Hipotesis dipakai untuk mengujikan pengaruh setiap variabel independen pada Behavioral Intention didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK. Hipotesis penelitian disajikan pada tabel ini.

**Tabel 2.** Hipotesis Penelitian

| No. | Kode | Hipotesis                                                                                                                                               |
|-----|------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | H1   | <i>Performance Expectancys</i> (PE) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK. |
| 2   | H2   | <i>Efforts Expectancys</i> (EE) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.     |
| 3   | H3   | <i>Social Influence</i> (SI) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.        |

| No. | Kode | Hipotesis                                                                                                                                              |
|-----|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4   | H4   | <i>Hedonic Motivations</i> (HM) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.    |
| 5   | H5   | <i>Prices Values</i> (PV) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.          |
| 6   | H6   | <i>Facilitating Condition</i> (FC) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK. |
| 7   | H7   | <i>Facilitating Condition</i> (FC) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Use Behavior</i> (UB) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.         |
| 8   | H8   | <i>Habit</i> (HT) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Behavioral Intention</i> (BI) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.                  |
| 9   | H9   | <i>Habit</i> (HT) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Use Behavior</i> (UB) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.                          |
| 10  | H10  | <i>Behavioral Intention</i> (BI) punya pengaruh positif serta signifikan pada <i>Use Behavior</i> (UB) didalam pemakaian aplikasi REDBY JEK.           |

## 2. 6 Pengolahan Data

Sesudah responden mengumpulkan semua survei, proses pengolahan data dilakukan. Selanjutnya, data yang didapatkan diproses dan dianalisis menggunakan metode *modeling equation struktural* berbasis *partial least squares* (SEM-PLS) pada berbantuan perangkat lunak SmartPLS. Metode SEM-PLS dipilih karena tidak membutuhkan data berdistribusi normal dan mampu menganalisis hubungan diantar variabel laten didalam model yang kompleks [14]. Selain itu, pendekatan ini juga selalu digunakan dalam studi yang menyelidiki penerimaan teknologi digital [5]. Evaluasi model pengukuran (*outer model*) untuk menguji validitas dan reliabilitas, dan evaluasi model struktural (*inner model*) untuk menguji hubungan diantar variabel dan hipotesis penelitian, yaitu dua tahapan utama analisis data.

## 3. HASIL SERTA PEMBAHASAN

### 3.1 Pilot Test

Sebelum digunakan didalam penelitian utama, *pilot test* dibuat agar menguji kelayakan instrumen penelitian. Uji coba ini melibatkan 30 responden yang memenuhi kriteria penelitian dan memakai aplikasi REDBY JEK. Tujuan dari tahapan ini yaitu untuk memberi kepastian jika setiap item kuesioner valid, kredibel, dan bisa dipahami pada baik pada responden.

Uji dilakukan menggunakan SmartPLS pada memperlihatkan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) dan *Composite Reliability*. Suatu konstruk diberi pernyataan valid jika mempunyai nilai AVE > 0,50 dan reliabel jika *Composite Reliability* > 0,70.

**Tabel 3.** Pilot Test

| Variabel                       | AVE   | Composite Reliability | Keterangan         |
|--------------------------------|-------|-----------------------|--------------------|
| <i>Performance Expectancys</i> | 0.848 | 0.944                 | Valid dan reliabel |
| <i>Efforts Expectancys</i>     | 0.784 | 0.916                 | Valid dan reliabel |
| <i>Social Influence</i>        | 0.726 | 0.888                 | Valid dan reliabel |
| <i>Hedonic Motivations</i>     | 0.732 | 0.891                 | Valid dan reliabel |
| <i>Prices Values</i>           | 0.807 | 0.926                 | Valid dan reliabel |
| <i>Facilitating Condition</i>  | 0.694 | 0.900                 | Valid dan reliabel |
| <i>Habit</i>                   | 0.758 | 0.904                 | Valid dan reliabel |
| <i>Behavioral Intention</i>    | 0.731 | 0.890                 | Valid dan reliabel |
| <i>Use Behavior</i>            | 0.754 | 0.902                 | Valid dan reliabel |

Hasil tes memberi suatu petunjuk jika konstruksi secara keseluruhan memenuhi kriteria valid dan reliabel. Nilai AVE seluruh variabel lebih daripada 0,50 serta nilai reliabilitas komposit lebih daripada 0,70. Maka dari itu, alat penelitian layak digunakan selama tahapan pengumpulan data utama.



### 3.2 Hasil Pengumpulan Data

Peneliti memilih metode ini untuk pengumpulan data karena memungkinkan peneliti menjangkau lebih banyak responden pada menyebarkan kuesioner secara online ke responden yang memakai aplikasi REDBY JEK pada Google Form.

**Tabel 4.** Hasil Pengumpulan Data

| Hasil Pengumpulan Data           | Total |
|----------------------------------|-------|
| Keseluruhan Data                 | 157   |
| Data yang tidak layak digunakan  | 11    |
| Data yang layak digunakan        | 146   |
| Data yang diolah pada penelitian | 100   |

Pada Tabel 4, total data yang didapatkan sebanyak 157 responden, dengan 146 data diberi pernyataan layak dan 11 tidak layak. Namun, tidak seluruh data layak digunakan sebagai sampel. Penentuan sampel menggunakan rumus Slovin agar hasil penelitian representatif. Maka dari itu, dari 146 data layak, dipilih 100 responden sebagai sampel penelitian.

### 3.3 Hasil Uji Model Pengukuran (*Outer Model*)

Validitas konvergen, validitas diskriminan, dan reliabilitas konstruk diuji untuk memberi evaluasi kualitas instrumen penelitian yang ada.

#### 3.3.1 Validitas Konvergen

Uji validitas konvergen dibuat agar mengetahui seberapa baiknya indikator dapat memberi suatu petunjuk variabel laten yang diukurkan. Nilai beban luar dan Variabel Rata-rata Diekstraksi (AVE) dipakai untuk menilai. Nilai beban luar yang ideal yaitu lebih daripada 0,7, namun nilai di atas 0,5 masih bisa diterima didalam penelitian eksploratif [14].

**Tabel 5.** Validitas Konvergen

| Performance Expectancys |     |       |       |       |
|-------------------------|-----|-------|-------|-------|
| Manfaat Aplikasi        | PE1 | 0.916 | Valid | 0.733 |
| Efisiensi Waktu         | PE2 | 0.820 | Valid |       |
| Penyelesaian Masalah    | PE3 | 0.809 | Valid |       |
| Produktivitas           | PE4 | 0.871 | Valid |       |
| Efforts Expectancys     |     |       |       |       |
| Kemudahan Aplikasi      | EE1 | 0.816 | Valid | 0.667 |
| Kemudahan Pemesanan     | EE2 | 0.776 | Valid |       |
| Efisiensi Pemesanan     | EE3 | 0.855 | Valid |       |
| Social Influence        |     |       |       |       |
| Pengaruh Sosial         | SI1 | 0.919 | Valid | 0.815 |
| Dukungan Sosial         | SI2 | 0.914 | Valid |       |
| Kepercayaan Diri        | SI3 | 0.873 | Valid |       |
| Hedonic Motivations     |     |       |       |       |
| Perasaan Senang         | HM1 | 0.836 | Valid | 0.738 |
| Kenyamanan              | HM2 | 0.853 | Valid |       |
| Kenikmatan              | HM3 | 0.888 | Valid |       |
| Prices Values           |     |       |       |       |
| Kualitas Layanan        | PV1 | 0.811 | Valid | 0.731 |
| Biaya Terjangkau        | PV2 | 0.853 | Valid |       |
| Kesesuaian Harga        | PV3 | 0.899 | Valid |       |
| Facilitating Condition  |     |       |       |       |
| Pengetahuan Aplikasi    | FC1 | 0.833 | Valid | 0.651 |

|                                |     |       |       |       |
|--------------------------------|-----|-------|-------|-------|
| <b>Performance Expectancys</b> |     |       |       |       |
| Sumber Daya                    | FC2 | 0.798 | Valid |       |
| Bantuan Teknis                 | FC3 | 0.789 | Valid |       |
| <b>Habit</b>                   |     |       |       |       |
| Kebiasaan                      | HT1 | 0.917 | Valid |       |
| Penggunaan Rutin               | HT2 | 0.858 | Valid | 0.769 |
| Keinginan Menggunakan          | HT3 | 0.855 | Valid |       |
| <b>Behavioral Intention</b>    |     |       |       |       |
| Niat Penggunaan                | BI1 | 0.916 | Valid |       |
| Rekomendasi                    | BI2 | 0.923 | Valid | 0.827 |
| Niat Pemesanan                 | BI3 | 0.889 | Valid |       |
| <b>Use Behavior</b>            |     |       |       |       |
| Kesukaan                       | UB1 | 0.895 | Valid |       |
| Frekuensi                      | UB2 | 0.908 | Valid | 0.785 |
| Penggunaan Layanan             | UB3 | 0.854 | Valid |       |

Hasil analisis memberi suatu petunjuk jika nilai untuk setiap indikator memenuhi kriteria. Maka dari itu, bisa disimpulkan jika indikator yang ada sudah mempunyai kemampuan untuk mengukur konstruk penelitian secara memadai.

### 3.3.2 Validitas Diskriminan

Validitas diskriminan dipakai untuk menjamin jika tiap konstruk penelitian mempunyai karakteristik yang beda satu sama lainnya. Setiap indikator harus mempunyai nilai beban tertinggi pada konstruksya sendiri untuk mengujikan.

**Tabel 6.** Validitas Diskriminan

|            | BI    | EE    | FC    | HM    | HT    | PE    | PV    | SI    | UB    |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| <b>BI1</b> | 0.916 | 0.472 | 0.447 | 0.544 | 0.661 | 0.492 | 0.573 | 0.638 | 0.634 |
| <b>BI2</b> | 0.923 | 0.554 | 0.604 | 0.651 | 0.650 | 0.516 | 0.603 | 0.734 | 0.606 |
| <b>BI3</b> | 0.889 | 0.420 | 0.473 | 0.621 | 0.630 | 0.406 | 0.521 | 0.572 | 0.609 |
| <b>EE1</b> | 0.437 | 0.847 | 0.525 | 0.357 | 0.342 | 0.559 | 0.408 | 0.492 | 0.443 |
| <b>EE2</b> | 0.367 | 0.711 | 0.492 | 0.517 | 0.410 | 0.542 | 0.404 | 0.361 | 0.422 |
| <b>EE3</b> | 0.488 | 0.882 | 0.550 | 0.417 | 0.388 | 0.522 | 0.439 | 0.475 | 0.375 |
| <b>FC1</b> | 0.412 | 0.607 | 0.833 | 0.512 | 0.517 | 0.585 | 0.428 | 0.607 | 0.549 |
| <b>FC2</b> | 0.386 | 0.606 | 0.798 | 0.596 | 0.325 | 0.457 | 0.518 | 0.475 | 0.401 |
| <b>FC3</b> | 0.539 | 0.362 | 0.789 | 0.559 | 0.514 | 0.384 | 0.481 | 0.593 | 0.502 |
| <b>HM1</b> | 0.535 | 0.373 | 0.512 | 0.836 | 0.518 | 0.477 | 0.555 | 0.527 | 0.445 |
| <b>HM2</b> | 0.517 | 0.439 | 0.671 | 0.853 | 0.566 | 0.542 | 0.592 | 0.553 | 0.414 |
| <b>HM3</b> | 0.650 | 0.511 | 0.591 | 0.888 | 0.640 | 0.568 | 0.630 | 0.561 | 0.519 |
| <b>HT1</b> | 0.615 | 0.445 | 0.508 | 0.597 | 0.917 | 0.607 | 0.533 | 0.696 | 0.654 |
| <b>HT2</b> | 0.590 | 0.458 | 0.540 | 0.595 | 0.858 | 0.593 | 0.560 | 0.705 | 0.621 |
| <b>HT3</b> | 0.668 | 0.309 | 0.459 | 0.578 | 0.855 | 0.425 | 0.439 | 0.541 | 0.553 |
| <b>PE1</b> | 0.465 | 0.635 | 0.558 | 0.530 | 0.584 | 0.914 | 0.514 | 0.563 | 0.553 |
| <b>PE2</b> | 0.349 | 0.478 | 0.526 | 0.459 | 0.425 | 0.804 | 0.509 | 0.472 | 0.510 |
| <b>PE3</b> | 0.478 | 0.592 | 0.545 | 0.636 | 0.583 | 0.861 | 0.561 | 0.544 | 0.515 |
| <b>PE4</b> | 0.468 | 0.530 | 0.394 | 0.476 | 0.504 | 0.843 | 0.479 | 0.497 | 0.469 |
| <b>PV1</b> | 0.510 | 0.481 | 0.532 | 0.581 | 0.457 | 0.537 | 0.811 | 0.577 | 0.393 |
| <b>PV2</b> | 0.553 | 0.434 | 0.495 | 0.600 | 0.547 | 0.445 | 0.853 | 0.526 | 0.549 |
| <b>PV3</b> | 0.533 | 0.393 | 0.480 | 0.590 | 0.486 | 0.564 | 0.899 | 0.544 | 0.428 |
| <b>SI1</b> | 0.618 | 0.533 | 0.643 | 0.575 | 0.665 | 0.597 | 0.630 | 0.919 | 0.612 |
| <b>SI2</b> | 0.700 | 0.426 | 0.597 | 0.593 | 0.669 | 0.454 | 0.545 | 0.914 | 0.571 |
| <b>SI3</b> | 0.610 | 0.530 | 0.661 | 0.552 | 0.667 | 0.609 | 0.566 | 0.873 | 0.653 |



|     | BI    | EE    | FC    | HM    | HT    | PE    | PV    | SI    | UB    |
|-----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| UB1 | 0.617 | 0.368 | 0.496 | 0.485 | 0.597 | 0.471 | 0.482 | 0.572 | 0.895 |
| UB2 | 0.661 | 0.450 | 0.582 | 0.506 | 0.622 | 0.550 | 0.457 | 0.676 | 0.908 |
| UB3 | 0.518 | 0.513 | 0.533 | 0.439 | 0.630 | 0.563 | 0.490 | 0.540 | 0.854 |

Hasil uji memberi suatu petunjuk jika semua indikator memenuhi kriteria validitas diskriminan, hingga tiap konstruk memberi suatu petunjuk perbedaan yang jelas.

### 3.3.3 Reliabilitas

Uji reliabilitas dibuat agar memberi kepastian jika hasil pengukuran konsisten. Dalam tes ini, Reliabilitas Komposit dan *Cronbach's Alpha* digunakan, pada batas minimal sekitar 0,7 [14].

**Tabel 7.** Reliabilitas

| Variabel                       | Cronbach's Alpha | Composite Reliability | Keterangan |
|--------------------------------|------------------|-----------------------|------------|
| <i>Behavioral Intention</i>    | 0.895            | <b>0.935</b>          | Reliabel   |
| <i>Efforts Expectancys</i>     | 0.747            | <b>0.856</b>          | Reliabel   |
| <i>Facilitating Condition</i>  | 0.734            | <b>0.848</b>          | Reliabel   |
| <i>Hedonic Motivations</i>     | 0.823            | <b>0.894</b>          | Reliabel   |
| <i>Habit</i>                   | 0.849            | <b>0.909</b>          | Reliabel   |
| <i>Performance Expectancys</i> | 0.879            | <b>0.916</b>          | Reliabel   |
| <i>Prices Values</i>           | 0.815            | <b>0.891</b>          | Reliabel   |
| <i>Social Influence</i>        | 0.886            | <b>0.930</b>          | Reliabel   |
| <i>Use Behavior</i>            | 0.863            | <b>0.916</b>          | Reliabel   |

Pada hasil uji, seluruh variabel mempunyai nilai reliabilitas yang memenuhi kriteria, hingga bisa diberi pernyataan jika instrumen penelitian mempunyai tingkatan konsistensi yang baik.

### 3.4 Hasil Uji Model Struktural (*Inner Model*)

Uji model struktural dibuat agar mengetahui hubungan diantar variabel didalam model penelitian. Evaluasi ini dilakukan pada memperlihatkan nilai *R-Square*, *F-Square*, dan *Q-Square*.

#### 3.4.1 *R-Square*

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) yaitu indikator yang ada untuk memberi evaluasi inner model pada memperlihatkan sejauh mananya variabel independen mampu memberi penjelasan variabel dependen. Nilai  $R^2$  ada di rentang 0 hingga 1, yang mana nilai 0,75 memberi suatu petunjuk kategori kuat, 0,50 kategori sedang, dan 0,25 kategori lemah [15].

**Tabel 8.** *R-Square*

| Variabel                    | R Square | Keterangan |
|-----------------------------|----------|------------|
| <i>Behavioral Intention</i> | 0.649    | Sedang     |
| <i>Use Behavior</i>         | 0.589    | Sedang     |

Menurut Tabel 8, variabel Perilaku Intention mempunyai nilai *R-Square* 0,649 dan variabel Perilaku Penggunaan mempunyai nilai 0,589, yang memberi suatu petunjuk jika itu termasuk didalam kategori sedang. Dengan demikian, variabel independen dalam penelitian ini mampu memberikan kontribusi yang cukup dalam menjelaskan variasi pada perilaku niat dan penggunaan, meskipun masih terdapat faktor lain di luar model yang juga berpengaruh.

#### 3.4.2 *F-Square*

Didalam model penelitian, nilai *F-Square* dihitung untuk mengetahui seberapa besarnya pengaruh setiap variabel independen pada variabel dependen. Nilai *F-Square* diklasifikasikan sebagai kecil (0,02), sedang (0,15), dan besar 0,35.

Tabel 9. *F-Square*

|           | BI    | EE | FC | HM | HT | PE | PV | SI | UB    |
|-----------|-------|----|----|----|----|----|----|----|-------|
| <b>BI</b> |       |    |    |    |    |    |    |    | 0.097 |
| <b>EE</b> | 0.054 |    |    |    |    |    |    |    |       |
| <b>FC</b> | 0.014 |    |    |    |    |    |    |    | 0.091 |
| <b>HM</b> | 0.053 |    |    |    |    |    |    |    |       |
| <b>HT</b> | 0.103 |    |    |    |    |    |    |    | 0.131 |
| <b>PE</b> | 0.028 |    |    |    |    |    |    |    |       |
| <b>PV</b> | 0.024 |    |    |    |    |    |    |    |       |
| <b>SI</b> | 0.088 |    |    |    |    |    |    |    |       |
| <b>UB</b> |       |    |    |    |    |    |    |    |       |

Tabel 9 menunjukkan bahwa setiap variabel memiliki tingkat pengaruh yang berbeda terhadap variabel dependen. Dibandingkan dengan variabel lainnya, *Hedonic Motivations* (HM) dan *Habit* (HT) memiliki pengaruh yang paling besar. Sementara itu, variabel seperti *Performance Expectancy* (PE), *Price Value* (PV), dan *Social Influence* (SI) menunjukkan pengaruh yang relatif lebih kecil. Temuan ini mengindikasikan bahwa beberapa variabel memberikan kontribusi yang lebih signifikan dalam menjelaskan model penelitian.

### 3.4.3 Q-Square

Nilai *Q-Square* yaitu indikator kemampuan prediktif model untuk memberi penjelasan variabel dependen. Nilai *Q-Square* yang lebih besar daripada nol memberi suatu petunjuk jika model mempunyai kemampuan prediktif yang baik.

Tabel 10. *Q-Square*

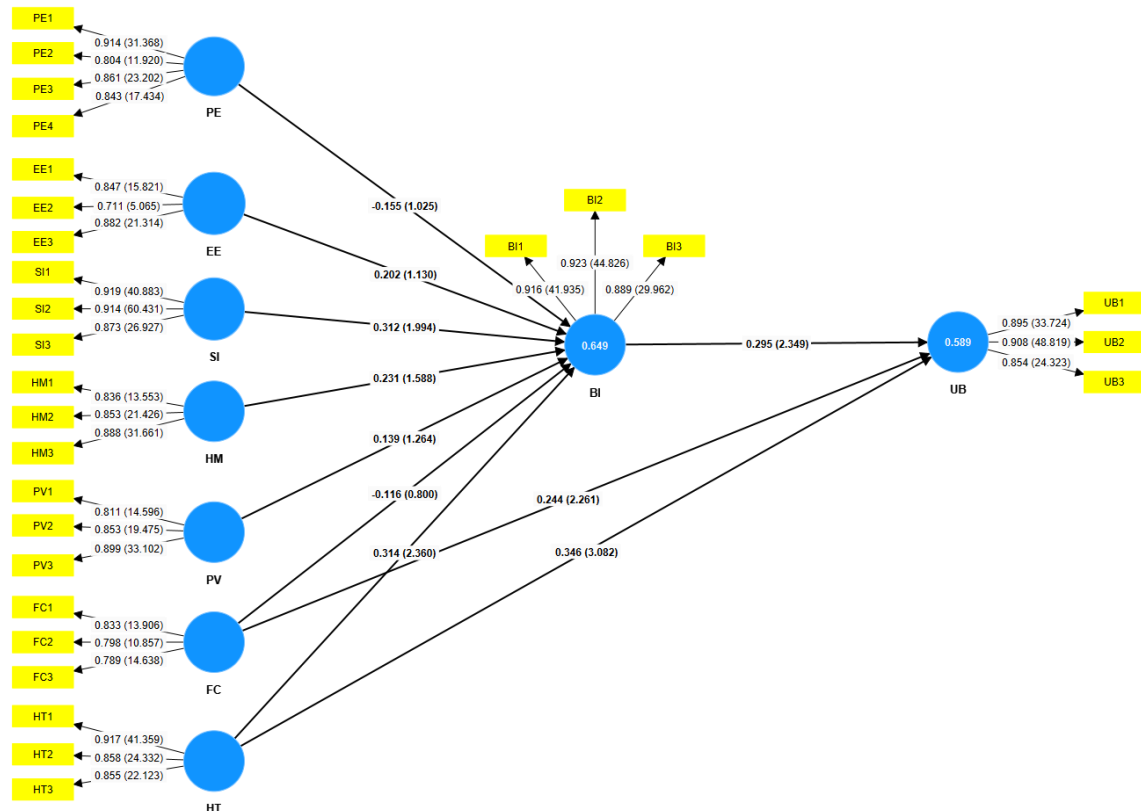
| Variabel                    | Q-Square | Predictive Relevance |
|-----------------------------|----------|----------------------|
| <b>Behavioral Intention</b> | 0.491    | Ya                   |
| <b>Use Behavior</b>         | 0.447    | Ya                   |

Pada Tabel 10, nilai *Q-Square* pada variabel penelitian memberi suatu petunjuk hasil yang lebih besar daripada nol, hingga bisa disimpulkan jika model mempunyai kemampuan prediktif yang baik didalam memberi penjelasan variabel dependen.

## 3.5 Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis didalam penelitian ini dibuat agar mengetahui pengaruh diantar variabel pada model penelitian yang sudah dikembangkan pada UTAUT2. Metode *bootstrapping* digunakan pada perangkat lunak SmartPLS untuk melakukan uji. Ini melibatkan memperlihatkan nilai *path coefficient*, nilai *t-statistic*, serta nilai *p-values*.

Hipotesis dianggap diterima dengan tingkatan signifikansi 5% jika nilai *t-statistic* lebih besar daripada 1,96 serta nilai *p-values* berkurang daripada 0,05. Nilai rasio jalan dipakai untuk memberi suatu petunjuk arah hubungan diantara variabel. Nilai positif memberi suatu petunjuk hubungan yang satu arah, sementara nilai negatif memberi suatu petunjuk hubungan yang lawan arah. Tabel dan gambar ini memberi suatu petunjuk hasil uji hipotesis penelitian ini.



Gambar 3. Uji Hipotesis

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

| Variabel | Path Coefficient | T Statistics | P Values | Pengaruh          |
|----------|------------------|--------------|----------|-------------------|
| PE → BI  | -0.155           | 1.025        | 0.305    | Tidak Signifikan  |
| EE → BI  | 0.202            | 1.130        | 0.258    | Tidak Signifikan  |
| SI → BI  | 0.312            | 1.994        | 0.046    | <b>Signifikan</b> |
| HM → BI  | 0.231            | 1.588        | 0.112    | Tidak Signifikan  |
| PV → BI  | 0.139            | 1.264        | 0.206    | Tidak Signifikan  |
| FC → BI  | -0.116           | 0.800        | 0.424    | Tidak Signifikan  |
| FC → UB  | 0.244            | 2.261        | 0.024    | <b>Signifikan</b> |
| HT → BI  | 0.314            | 2.360        | 0.018    | <b>Signifikan</b> |
| HT → UB  | 0.346            | 3.082        | 0.002    | <b>Signifikan</b> |
| BI → UB  | 0.295            | 2.349        | 0.019    | <b>Signifikan</b> |

Pada Tabel 11 dan Gambar 3, didapatkan hasil sebagai ini:

- H1 ditolak.** *Performance Expectancy*s mempunyai pengaruh positif namun tidak signifikan pada *Behavioral Intention* pada nilai *path coefficient* sekitar -0,155, nilai *t-statistic* 1,025 (< 1,96), serta *p-values* 0,305 (> 0,05). Hal ini memberi suatu petunjuk jika persepsi manfaat aplikasi belum mampu meningkatkan niat penggunaan secara signifikan.
- H2 ditolak.** *Effort Expectancy*s memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai *path coefficient* 0,202, *t-statistic* 1,130 (< 1,96), dan *p-values* 0,258 (> 0,05). Hal ini mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan belum menjadi faktor utama dalam meningkatkan niat penggunaan.
- H3 diterima.** *Social Influence* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai *path coefficient* 0,312, *t-statistic* 1,994 (> 1,96), serta *p-values* 0,046 (< 0,05). Artinya, pengaruh sosial memiliki peran dalam meningkatkan niat penggunaan aplikasi.
- H4 ditolak.** *Hedonic Motivation* memiliki pengaruh positif namun tidak signifikan terhadap *Behavioral Intention*, dengan nilai *path coefficient* 0,231, *t-statistic* 1,588 (< 1,96), dan *p-values*

- 0,112 ( $> 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa faktor kesenangan belum berpengaruh signifikan terhadap niat penggunaan.
5. **H5 ditolak.** Pada nilai *t-statistic* 0,210 ( $< 1,96$ ) serta nilai *p-values* 0,834 ( $> 0,05$ ), harga mempunyai pengaruh positif terhadap keinginan perilaku namun tidak signifikan. Ini memberi suatu petunjuk jika faktor harga bukan pertimbangan utama ketika memakai aplikasi.
  6. **H6 ditolak.** Pada nilai *t-statistic* sekitar 1,604 (dibawah 1,96) serta nilai *p-values* sekitar 0,109 (di atas 0,05), kondisi yang mendukung memberi suatu petunjuk pengaruh positif namun tidak signifikan pada keinginan perilaku. Hal ini memberi suatu petunjuk jika niat untuk menggunakan fasilitas tidak dipengaruhi secara langsung oleh ketersediaannya.
  7. **H7 diterima.** Pada nilai *t-statistic* 4,028 ( $> 1,96$ ) serta *p-values* 0,000 ( $< 0,05$ ), *Habit* berdampak positif dan signifikan pada niat perilaku. Ini memberi suatu petunjuk jika kebiasaan pengguna memainkan peran penting didalam menentukan niat penggunaan.
  8. **H8 diterima.** Pada nilai *path coefficient* sekitar 0,568, nilai *t-statistic* sekitar 4,657 (lebih besar daripada 1,96), serta nilai *p-values* sekitar 0,000 (berkurang daripada 0,05), bisa dilihat jika *habit* berdampak positif dan signifikan pada perilaku penggunaan. Hal ini memberi suatu petunjuk jika kebiasaan memberi pengaruh cara setiap orang memakai aplikasi.
  9. **H9 diterima.** *Habit* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*, dengan nilai *path coefficient* 0,346, *t-statistic* 3,082 ( $> 1,96$ ), dan *p-values* 0,002 ( $< 0,05$ ). Ini berarti kebiasaan memiliki peran penting dalam perilaku penggunaan aplikasi.
  10. **H10 diterima.** *Behavioral Intention* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*, dengan nilai *path coefficient* 0,295, *t-statistic* 2,349 ( $> 1,96$ ), serta *p-values* 0,019 ( $< 0,05$ ). Hal ini menunjukkan bahwa semakin tinggi niat penggunaan, maka semakin tinggi pula perilaku penggunaan aplikasi.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian memberi suatu petunjuk jika berbagai variabel didalam model UTAUT2 memberi pengaruh penerimaan aplikasi REDBY JEK di Kabupaten Sarolangun. Variabel *Social Influence*, *Facilitating Conditions* (terhadap *Use Behavior*), serta *Habit* terbukti memiliki pengaruh positif dan signifikan. Selain itu, *Behavioral Intention* juga berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Use Behavior*. Hal ini menunjukkan bahwa faktor sosial, kondisi pendukung, serta kebiasaan pengguna berperan penting dalam meningkatkan penggunaan aplikasi.

Di sisi lain, variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, serta *Facilitating Conditions* terhadap *Behavioral Intention* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa faktor-faktor tersebut belum menjadi pertimbangan utama dalam mendorong niat penggunaan aplikasi.

Untuk mendapatkan hasil yang lebih mendalam, penelitian lebih lanjut harus memperlihatkan variabel lain yang relevan, contohnya kepercayaan (*trust*) atau kualitas layanan, memperluas total dan cakupan responden, dan melakukan perbandingan pada berbagai wilayah. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat memperlihatkan lebih dalam aspek pengalaman pengguna (*user experience*).

#### Daftar Pustaka

- [1] M. Mahendra, "Analisis Penerimaan Serta pemakaian aplikasi JMO Mobile Di PT Basirih Industrial Memakai suatu model UTAUT 2," vol. 27, no. 1, pp. 73–85, 2025.
- [2] Y. Wahyu and B. Rikumahu, "Analisis Faktor Adopsi E-Wallet Gopay , OVO , dan DANA dengan Model UTAUT2 pada Masyarakat Jawa Barat," vol. 11, no. 1, pp. 70–87, 2022.
- [3] V. Cassandra and D. Yurisca, "Analisis Persepsi Pengguna Bank digitals Dengan Model TAM dan," vol. 6, no. 1, pp. 151–161, 2024.
- [4] E. D. Madyatmadja, L. Kusumawati, S. P. Jamil, W. Kusumawardhana, S. Informasi, and U. B. Nusantara, "Infotech: journal of technologys information," *Raden Ario Damar*, vol. 7, no. 1, pp. 55–62, 2021.
- [5] J. Soares, J. Christino, M. Gosling, L. Rodas Vera, and É. Cardozo, "Acceptance and use of e-hailing technologys: a study of Uber based on the UTAUT2 model," *Int. J. Bus. Inf. Syst.*, vol. 34, pp. 512–535, Jan. 2020, doi: 10.1504/IJBIS.2020.109019.
- [6] N. W. Nugroho, "Evaluasi Tingkatan Penerimaan Masyarakat terhadap Aplikasi Jogja

- Istimewa memakai suatu modifikasi Unified Theory of Acceptance and Use of Technologys 2 ( UTAUT2 ),” vol. 2, 2020.
- [7] M. A. S. Alrawi and R. Yusoff, “Examining factors that effect on the acceptance of mobile commerce in malaysia based on revised UTAUT,” vol. 20, no. 3, pp. 1173–1184, 2020, doi: 10.11591/ijeecs.v20.i3.pp1173-1184.
- [8] A. Yuliana, E. S. Astuti, and T. W. Afrianty, “PENGARUH EKSPEKTASI USAHA TERHADAP HEDONIC MOTIVATIONS , HABIT SERTA NIAT PERILAKU PEMAKAIAN APLIKASI TRANSPORTASI ONLINE ( Studi Pada Pelanggan Gojek Indonesia Di Kota Malang ),” no. 2, pp. 82–91.
- [9] M. T. Hidayat, Q. Aini, and E. Fetrina, “Penerimaan Pengguna E-Wallet Menggunakan UTAUT 2 ( Studi Kasus ) ( User Acceptance of E-Wallet Using UTAUT 2 – A Case Study ),” vol. 9, no. 3, pp. 239–247, 2020.
- [10] E. M. Safitri, I. S. Amalia, S. Mukaromah, and A. Farqi, “Factors Influencing Acceptance of ILMU E-Learning Among Lecturers : An Empirical Study Based on UTAUT Model,” vol. 13, pp. 72–79, 2024.
- [11] Venkatesh et al., “CONSUMER ACCEPTANCE AND USE OF INFORMATION TECHNOLOGYS: EXTENDING THE UNIFIED THEORY OF ACCEPTANCE AND USE OF TECHNOLOGYS Viswanath,” vol. 36, no. 1, pp. 157–178, 2012.
- [12] Soares, “Acceptance and use of e-hailing technologys : a study of Uber based on the UTAUT2 model Acceptance and use of e-hailing technologys : a study of Uber based on the UTAUT2 model João Luiz Soares \*, Juliana Maria Magalhães Christino , Marlusa de Sevilha Goslin,” no. January, 2020, doi: 10.1504/IJBIS.2020.109019.
- [13] S. Sugiono, “Industri Konten Digitals didalam perspektif Society 5.0,” *J. IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetah. dan Teknol. Komunikasi)*, vol. 22, no. 2, pp. 175–191, 2020.
- [14] J. F. Hair, G. T. M. Hult, and C. M. Ringle, *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling ( PLS-SEM )*. 2017.
- [15] B. Damaira, A. Farqi, and A. Pratama, “EVALUASI PENERIMAAN APLIKASI WONDR BY BNI,” vol. 7, no. 2.



**ZONAsi: Jurnal Sistem Informasi**

Is licensed under a [Creative Commons Attribution International \(CC BY-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)