

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PENGUNAAN APLIKASI "PEDULILINDUNGI" DENGAN *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM)

Juwita Andriani¹, Wing Wahyu Winarno²

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta

(Program Studi Magister Akuntansi STIE YKPN Yogyakarta)

(Jl. Seturan Raya Jl. Raya Kledokan, Kledokan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta 55281)

e-mail: : juwitaandriani057@gmail.com

Abstrak

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar di negara khususnya Indonesia telah berlangsung selama hampir dua tahun. Pada awal 2020 tersebut pandemi Covid-19 mengejutkan dunia, dan seluruh penduduk dunia mengalami kepanikan atas pandemi ini. Pemerintah Republik Indonesia melakukan berbagai usaha untuk menangani penyebaran virus Covid-19, salah satunya adalah adanya pemanfaatan teknologi informasi. Dalam situasi pandemi, menggunakan komunikasi digital banyak digunakan oleh masyarakat, dengan begitu KEMKOMINFO dan Kementrian Badan Milik Negara (BUMN) bekerjasama menciptakan sebuah aplikasi mobile application yaitu bernama aplikasi "PeduliLindungi". Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui elektronik seperti smartphone, laptop, dan lainnya. Pemerintah mulai mewajibkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi untuk semua orang yang akan beraktifitas ruang publik. Sampel dalam penelitian ini adalah pelajar/mahasiswa/i, dosen, PNS, pegawai BUMN, pegawai swasta dan lainnya yang berada di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria pengguna yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Hasil penelitian membuktikan bahwa Self-efficacy berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan, Self-efficacy tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Subjective norm berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, Subjective norm berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap aplikasi PeduliLindungi. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu data primer. Data primer yaitu data yang diperoleh peneliti secara langsung maupun dikirimkan melalui google form dengan sumber data yang dikumpulkan secara khusus dan berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh langsung dari pengguna aplikasi PeduliLindungi yang berada di Indonesia. Data ini berupa kuesioner yang telah diisi oleh pengguna aplikasi yang menjadi responden terpilih dalam penelitian ini. Pengumpulan data primer dilakukan dengan metode survei dengan menggunakan media angket yang berupa kuesioner. Sejumlah pernyataan ditujukan kepada responden dan kemudian responden diminta untuk menjawab sesuai dengan pendapat mereka. Pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kuesioner tersebut merupakan gabungan dari kuesioner penelitian sebelumnya. Alat uji pada penelitian ini menggunakan WARP-PLS dengan 366 responden.

Kata kunci: aplikasi PeduliLindungi dan Technology Acceptance Model (TAM).

Abstract

The Covid-19 pandemic that has spread in the country, especially Indonesia, has been going on for almost two years. At the beginning of 2020, the Covid-19 pandemic shocked the world, and the entire world population panicked over this pandemic. The Government of the Republic of Indonesia has made various efforts to deal with the spread of the Covid-19 virus, one of which is the use of information technology. In a pandemic situation, using digital communication is widely used by the community, so KEMKOMINFO and the Ministry of State-Owned Enterprises (BUMN) collaborate to create a mobile application called the "PeduliLindungi" application. This application can only be accessed via electronics such as smartphones, laptops, and others. The government has begun to require the use of the PeduliLindungi application for everyone who will be doing public space activities. The samples in this study were students, lecturers, civil servants, BUMN employees, private employees and others who were in Indonesia. This study uses a purposive sampling technique with user criteria using the PeduliLindungi application. The results of the study prove that self-efficacy has a positive effect on perceived ease of use, self-efficacy has no effect on the use of the pedulilindungi application, subjective norm has a positive effect on perceived usefulness, subjective norm has a positive effect on the use of the pedulilindungi application, perceived ease of use has a positive effect on the use of the pedulilindungi application, perceived usefulness has a positive effect on the pedulilindungi application. The type of data used in this study, namely primary data. Primary data is data obtained by researchers directly or sent via google form with data sources collected specifically and directly related to the problems studied. The primary data sources in this study were obtained directly from PeduliLindungi application users in Indonesia. This data is in the form of a questionnaire that has been filled out by application users who were selected respondents in this study. Primary data collection was carried out using a survey method using a media questionnaire in the form of a questionnaire. A number of statements are addressed to the respondent and then the respondent is asked to answer according to their opinion. The questions in the questionnaire are a combination of previous research questionnaires. The test equipment in this study used warp-pls with 366 respondents.

Keywords: PeduliLindungi application, and Technology Acceptance Model (TAM)

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 yang telah menyebar di negara khususnya Indonesia telah berlangsung selama hampir dua tahun. Pada awal 2020 tersebut pandemi Covid-19 mengejutkan dunia, dan seluruh penduduk dunia mengalami kepanikan atas pandemi ini. Pandemi Covid-19 merupakan penyakit yang sebelumnya dikenal dengan wuhan pneumonia karena pertama kali terjadi di kota Wuhan, Cina. Pandemi Covid-19 ini disebabkan oleh virus corona [Sudiarsa dan Wiraditya, 2020].

Pemerintah Republik Indonesia melakukan berbagai usaha untuk menangani penyebaran virus Covid-19, salah satunya adalah adanya pemanfaatan teknologi informasi. Dalam situasi pandemi, menggunakan komunikasi digital banyak digunakan oleh masyarakat, dengan begitu KEMKOMINFO dan Kementrian Badan Milik Negara (BUMN) bekerjasama menciptakan sebuah aplikasi *mobile application* yaitu bernama aplikasi "PeduliLindungi" [Putri dan Hamzah, 2021].

Aplikasi ini hanya dapat diakses melalui elektronik seperti *smartphone*, laptop, dan lainnya [Herdiana, 2021]. Aplikasi PeduliLindungi dilengkapi dengan fitur-fitur seperti daftar vaksin,

riwayat dan tiket vaksin, sertifikat vaksin, EHAC, hasil tes Covid-19, riwayat *check-in*, aturan perjalanan, teledokter, pelayanan kesehatan, dan statistic Covid-19 [Lindungi, 2021]. Menurut penelitian Frindo et al [2020] berdasarkan informasi dari *website* <https://pedulilindungi.id/> telah dikembangkan aplikasi pedulilindungi untuk membantu menyaring instansi pemerintah terkait pencegahan penyebaran penyakit Coronavirus [COVID-19]. Aplikasi ini mengikutsertakan masyarakat untuk saling berbagi data lokasinya selama perjalanan sehingga pengguna aplikasi ini akan diberitahu jika berada di zona merah, area atau kecamatan yang positif terinfeksi COVID-19. Untuk mengetahui apakah aplikasi PeduliLindungi ini berguna dan memberikan kemudahan bagi masyarakat, kepercayaan bahwa mampu menggunakan aplikasi ini, dan harapan normatif tentang aplikasi ini bagi masyarakat, maka diperlukan penelitian lebih lanjut yaitu dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM).

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis sikap pengguna aplikasi PeduliLindungi terhadap perkembangan teknologi dan dirancang dengan tujuan menganalisis penggunaan teknologi atau sistem informasi [Sefrika, 2021]. Pemerintah mulai mewajibkan penggunaan aplikasi PeduliLindungi untuk semua orang yang akan beraktifitas ruang publik. Dengan aplikasi ini terdapat data pengguna yang sudah atau belum mendapatkan vaksin Covid-19, dengan menunjukkan sertifikat vaksin.

Penelitian terdahulu yang mendukung variabel persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), *Self-Efficacy*, *Subjective Norm* yaitu dalam penelitian Usman et al. (2021), Widiyari dan Achadiyah (2019), Caroline (2021), Livinus et al (2019), Adi dan Yanti (2018), Nursiah (2017), Ratnadi dan Widanaputra (2019), Mada dan Putri (2021), Ulansari dan Yudiantara (2021), Permana et al (2019), Darmayanti dan Girindratama (2021), Pradita dan Munari (2021), Jamaluddin dan Ibrahim (2017), Kumar et al (2020), Triana et al (2018).

Menurut penelitian mereka menunjukkan hasil bahwa *computer self-efficacy* secara positif mempengaruhi persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan, selanjutnya *subjective norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan dan persepsi kegunaan, selanjutnya persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, selanjutnya persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan *e-billing*, *e-payment*, *online banking*, *e-commerce*, *software* akuntansi, FAS-EWPA, *financial technology*, pembelajaran *mobile*, sistem keuangan desa. Dan persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap niat perilaku untuk menggunakan *e-billing*, *e-payment*, *online banking*, *e-commerce*, *software* akuntansi, FAS-EWPA, *financial technology*, pembelajaran *mobile* dan sistem keuangan desa. Selanjutnya pada penelitian Sefrika (2021) menunjukkan hasil yaitu minat menggunakan aplikasi PeduliLindungi berpengaruh secara signifikan terhadap penggunaan nyata aplikasi.

Selanjutnya hasil penelitian yang mendukung dan tidak mendukung variabel yaitu pada penelitian Filona dan Misdiyono (2019) yang menunjukkan hasil bahwa persepsi kemudahan tidak signifikan terhadap sikap terhadap penggunaan *e-money*. Persepsi kemudahan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap persepsi kegunaan dari *e-money*. Persepsi kegunaan tidak signifikan berpengaruh pada niat menggunakan *e-money*. Persepsi kegunaan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap sikap penggunaan *e-money*. Sikap berpengaruh signifikan terhadap niat untuk menggunakan *e-money*. Selanjutnya *subjective norm* berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan *e-money*, dan *perceived behavioural control* memiliki pengaruh tidak signifikan pada niat untuk menggunakan *e-money*.

Hasil penelitian lainnya yang mendukung dan tidak mendukung yaitu pada penelitian Changay et al (2017), *computer self-efficacy* dinyatakan berpengaruh positif signifikan terhadap

perceived ease of use dan *perceived usefulness*, selanjutnya variabel *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh positif terhadap *perceived usefulness*. Hasil tersebut disebabkan kurangnya peningkatan kemampuan yang dapat disebabkan dari keseluruhan mata kuliah di seluruh Universitas Surabaya yang terdapat di ULS hanya 10%. Selanjutnya *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh positif terhadap *system usage* karena *perceived ease of use* tidak memiliki pengaruh positif terhadap *behavior intention*, hal tersebut dikarenakan intensi penggunaan teknologi informasi sebagai *behavioral intention* melalui intensi pengecekan pengumuman dari sistem *e-learning* secara berkala dan intensi pelajar dalam menjadi pengguna berat atas sistem *e-learning* sehingga dapat mewakili *system usage*.

Penelitian yang tidak mendukung variabel persepsi kegunaan yaitu pada penelitian Andriani (2021) yang menyatakan bahwa kondisi fasilitasi memengaruhi pengguna. Hal ini berarti bahwa ketika kondisi yang memfasilitasi seperti internet disediakan atau mendukung aktivitas pelaporan e-SPT, maka wajib pajak akan menggunakan E-SPT. Selanjutnya pada variabel *subjective norm* yaitu pada penelitian Heryanta (2019) yang menunjukkan hasil bahwa *subjective norm* memiliki pengaruh negatif dan tidak signifikan terhadap *behavioral intention to use* pengguna aplikasi GO-JEK di Indonesia. Dengan demikian menurut penelitian ini media massa atau teman sebaya tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan pengguna aplikasi GO-JEK tersebut.

Penelitian yang tidak mendukung variabel *self-efficacy* yaitu pada penelitian Anugrah dan Ompusunggu (2020), Assani dan Susanto (2016), Nurcahyanty dan Rochmawati (2021), Sabic et al (2021), Meirina dan Septiano (2017), Winarno et al (2021) dan Aprilina (2017) yang menyatakan *self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap penggunaan teknologi *ubaya learning space, mobile wallet*, komputer akuntansi, teknologi komunikasi, dan penggunaan internet. Hal ini terjadi karena *self-efficacy* ditentukan oleh pengalaman, lingkungan, dan kesenangan yang dimiliki pengguna teknologi dalam menggunakan sebuah perangkat lunak atau keras. Sehingga dapat disimpulkan jika tingkat *self-efficacy* siswa rendah atau tinggi tidak akan mempengaruhi penggunaan teknologi *ubaya learning space, mobile wallet*, komputer akuntansi, teknologi komunikasi, dan penggunaan internet. Hasil yang diperoleh peneliti membuktikan bahwa memiliki *self-efficacy* itu memang penting, akan tetapi berarti *self-efficacy* yang cukup baik dapat mempengaruhi penggunaan teknologi *ubaya learning space, mobile wallet*, komputer akuntansi, teknologi komunikasi, dan penggunaan internet seseorang.

Penelitian ini layak untuk diteliti karena dipenelitian sebelumnya masih minim yang melakukan penelitian pada aplikasi PeduliLindungi, dikarenakan aplikasi ini baru di Indonesia. Masalah yang sudah diketahui pada penelitian ini yaitu penggunaan variabel *self-efficacy, subjective norm*, persepsi kegunaan, persepsi kemudahan sudah banyak dilakukan pada aplikasi elektronik, akan tetapi masalah yang belum diketahui dalam penelitian ini yaitu keterkaitan atau hubungan variabel-variabel tersebut dengan variabel penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu Penelitian ini akan membuktikan benarkah penggunaan aplikasi PeduliLindungi dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan, *self-efficacy* dan *subjective norm*. *Self-efficacy* diukur dengan empat indikator dalam kuesioner, persepsi kemudahan diukur dengan lima indikator dalam kuesioner. Variabel *subjective norm* diukur dengan lima indikator dalam kuesioner, persepsi kegunaan diukur dengan lima indikator dalam kuesioner dan aplikasi PeduliLindungi diukur dengan enam indikator dalam kuesioner. Penelitian ini juga membuktikan benarkah persepsi kemudahan dipengaruhi oleh *self-efficacy*. Membuktikan benarkah persepsi kegunaan dipengaruhi oleh *subjective norm*.

Pelajaran yang dapat diperoleh jika hipotesis tersebut terbukti berpengaruh, maka akan menambah pengetahuan dalam faktor penggunaan aplikasi PeduliLindungi yang masih sangat minim dan bisa melihat pengguna lebih suka memakai aplikasi atau memakai kartu fisik (kartu vaksin). Pelajaran yang dapat diperoleh jika hipotesis tersebut tidak terbukti, maka akan menjadi masukan bagi pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (KEMKOMINFO) akan kebermanfaatan dari aplikasi PeduliLindungi ini Pemerintah bisa melakukan sosialisasi tentang manfaat dan cara menggunakan aplikasi PeduliLindungi dengan baik ataupun penyediaan fasilitas internet di daerah tersebut yang akan berdampak pada kegunaan aplikasi ini.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk menguji ada tidaknya pengaruh *Self-efficacy* terhadap persepsi kemudahan, selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh *Self-efficacy* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh *Subjective Norm* terhadap persepsi kegunaan, selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh *Subjective Norm* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh Persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, selanjutnya untuk menguji ada tidaknya pengaruh Persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

Manfaat penelitian bagi Akademisi yaitu diharapkan penelitian ini akan menambah pengayaan literatur serta wawasan teoritis, ilmu, dan konsep tentang persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*), persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*), *Self-Efficacy*, *Subjective Norm* dalam penggunaan aplikasi PeduliLindungi. Manfaat penelitian bagi Praktisi yaitu dengan mengetahui pengaruh *Self-efficacy* terhadap persepsi kemudahan, pengaruh *Self-efficacy* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, pengaruh *Subjective Norm* terhadap persepsi kegunaan, pengaruh *Subjective Norm* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, dan mengetahui pengaruh persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan serta bantuan pemikiran bagi pengguna aplikasi PeduliLindungi dan untuk melihat pengguna aplikasi PeduliLindungi sehingga dapat mengontrol penyebaran virus Covid-19, serta diperolehnya manfaat dari pengalaman penelitian.

Kontribusi dalam penelitian ini yaitu penggunaan aplikasi PeduliLindungi sampai saat ini belum banyak perhatiannya dalam studi empiris atau ekperimental. Ilmu tentang faktor penggunaan teknologi elektronik tersebut memang sangat banyak, tetapi pengetahuan dalam faktor penggunaan aplikasi PeduliLindungi masih sangat minim. Penelitian yang akan dilakukan ini memakai metode survei dengan menggunakan media angket yang berupa kuesioner. Sehingga dapat diketahui ada atau tidaknya pengaruh dalam faktor-faktor penggunaan aplikasi PeduliLindungi. Hal ini dilakukan untuk melihat kecenderungan pengguna aplikasi PeduliLindungi. Semakin sering pengguna aplikasi PeduliLindungi mengabaikan informasi yang diberikan atau pengguna aplikasi PeduliLindungi cenderung meniru pengguna lainnya dalam mengambil keputusan maka pengguna aplikasi PeduliLindungi tersebut masuk ke dalam faktor subjective norm. Penelitian ini dilakukan dengan dasar teori Technology Acceptance Model (TAM). Tidak hanya itu penelitian ini juga membuktikan apa yang dijelaskan dari teori tersebut dalam setiap variabel.

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Technology Acceptance Model* (TAM), teori ini pertama kali dikembangkan oleh Fred Davis pada tahun 1986. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah salah satu model yang sering digunakan dalam penelitian Teknologi Informasi karena model ini sederhana dan mudah diterapkan. *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah suatu model untuk memprediksi dan menjelaskan bagaimana pengguna teknologi

menerima dan menggunakan teknologi tersebut dalam pekerjaan pengguna [Usman et al., 2021]. TAM mempunyai dua bagian utama, yaitu persepsi kemudahan dan juga persepsi kegunaan. TAM berasumsi bahwa penerimaan individu terhadap suatu sistem teknologi informasi ditentukan oleh dua bagian tersebut. Bagian-bagian dalam TAM ada tiga konstruk yaitu sikap Menggunakan Teknologi (*Attitude Towards Using Technology*), niat Perilaku Untuk Menggunakan (*Behavioral Intention to Use*), Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual technology Use*) Perilaku. Penelitian ini menggunakan konstruk ketiga yaitu Penggunaan Teknologi Sesungguhnya (*Actual technology Use*), dalam konteks penggunaan sistem teknologi informasi perilaku dalam penelitian ini adalah penggunaan sesungguhnya teknologi dari penggunaan aplikasi PeduliLindungi [Mayjeksan dan Pibriana, 2020].

Self-efficacy pada penelitian ini mengukur perkiraan atas seseorang dari kemampuannya untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Oleh karena itu, jika seseorang merasa memiliki kemampuan yang besar dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka orang tersebut akan lebih cenderung menggunakan aplikasi tersebut. Kemampuan efikasi diri tersebut dapat memudahkan pengguna dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Usman et al. [2021] dan penelitian Fatma et al [2019] dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis pertama (H1) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H1: *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan

Self-efficacy dalam penggunaan aplikasi PeduliLindungi adalah pengguna aplikasi yang memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya menggunakan aplikasi PeduliLindungi. dapat dikatakan bahwa *self-efficacy* berkaitan tentang semakin tinggi *self-efficacy* atau jika seseorang memiliki kemampuan yang besar dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka semakin meningkat pula penggunaan aplikasi PeduliLindungi [Nursiah, 2017]. Pernyataan ini didukung oleh penelitian Fatma et al [(2019), Usman et al [2021], Mada dan Putri [2021], Triana et al [2018] dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa *self-efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan e-SPT, *software* akuntansi, *online banking*, sistem keuangan desa. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis kedua (H2) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H2: *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

Norma subjektif diartikan juga sebagai persepsi seseorang bahwa kebanyakan orang yang penting baginya berpikir dia harus atau tidak harus melakukan perilaku yang bersangkutan. Persepsi kegunaan merupakan sesuatu yang memberi orang pernyataan bahwa mereka percaya menggunakan teknologi tertentu akan meningkatkan kinerja mereka [Fatma et al., 2019]. *Subjective norm* dalam penelitian ini dimaksudkan ketika keluarga dan orang-orang terdekat menganggap penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan, maka pengguna aplikasi juga akan menganggap bahwa penggunaan aplikasi PeduliLindungi memberikan keuntungan dan meningkatkan kinerja mereka. Menurut penelitian Fatma et al [2019] dan Usman et al [2021] dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa norma subjektif berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, yang berarti bahwa ketika norma subjektif (keluarga, rekan kerja, senior, dll) menganggap e-SPT memberikan keuntungan, wajib pajak juga akan menganggap bahwa e-SPT memberikan keuntungan bagi mereka, terutama untuk meningkatkan kinerjanya. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke tiga (H3) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H3: *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan

Penelitian Benyamin et al [2018] menjelaskan jika seseorang merasa bahwa orang-orang yang penting bagi mereka percaya bahwa mereka harus menggunakan teknologi elektronik, mereka cenderung melakukannya. Hal ini membuktikan bahwa norma subjektif mempengaruhi penggunaan teknologi elektronik. Norma subjektif dalam penelitian ini dimaksudkan jika pengguna merasa bahwa orang-orang yang penting bagi mereka (keluarga, teman dll) percaya bahwa mereka harus menggunakan aplikasi PeduliLindungi, mereka cenderung akan menggunakannya. Dan jika semakin tinggi persepsi pengguna aplikasi PeduliLindungi mengenai tekanan sosial untuk melakukan sesuatu dalam hal ini menggunakan aplikasi PeduliLindungi, maka akan semakin tinggi pula minat pengguna aplikasi untuk menggunakan aplikasi PeduliLindungi. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke empat (H4) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H4: *Subjective Norm* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

Menurut Yolanda [2017] persepsi kemudahan didefinisikan sebagai suatu ukuran sebuah sistem yang dengan mudah di pahami dan digunakan. Indikator persepsi kemudahan ada tiga hal yaitu sistem mudah digunakan berkaitan dengan sistem sesuai dengan kebutuhan, fleksibel digunakan, tidak rumit, tidak melakukan kesalahan dan tidak membutuhkan usaha yang keras, mudah dibaca dan tidak mengalami kebingungan. Selanjutnya menurut penelitian Nursiah [2017] mendefinisikan sebagai suatu tingkatan dimana seseorang percaya bahwa teknologi dapat dengan mudah dipahami. Penelitian dalam konteks aplikasi PeduliLindungi ini, persepsi kemudahan (*Perceived ease of use*) diartikan sebagai seberapa mudah penggunaan aplikasi PeduliLindungi bagi pengguna aplikasi. Jika semakin mudah menggunakan aplikasi ini, maka mempengaruhi perilaku pengguna dalam menggunakannya. Oleh karena itu, semakin tinggi persepsi kemudahan yang dihasilkan aplikasi PeduliLindungi, maka mempengaruhi minat menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke lima (H5) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H5: Persepsi kemudahan (*perceived ease of use*) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi

Persepsi kegunaan menurut Pricilia [2016] didefinisikan sebagai suatu ukuran penggunaan suatu teknologi dipercaya mendatangkan manfaat bagi orang-orang yang menggunakannya. Berdasarkan penelitian sebelumnya yaitu penelitian Usman et al [2021] menyatakan bahwa persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat untuk menggunakan. Selanjutnya pada penelitian Aditya dan Putra [2021] menyatakan persepsi kegunaan berpengaruh positif pada minat menggunakan *e-commerce*, yang artinya semakin tinggi persepsi kegunaan yang dihasilkan suatu sistem, mempengaruhi minat menggunakan *e-commerce* oleh mahasiswa tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat diartikan bahwa kegunaan dari penggunaan aplikasi PeduliLindungi dapat meningkatkan minat, kinerja, prestasi kerja orang yang menggunakannya. Persepsi kegunaan bagi penggunanya berkaitan dengan produktivitas dan efektifitas sistem tersebut dari kegunaan dalam tugas secara menyeluruh. Dalam konteks aplikasi PeduliLindungi dipenelitian ini, persepsi kegunaan ini diartikan sebagai seberapa besar manfaat/kegunaan aplikasi PeduliLindungi bagi pengguna aplikasi. Berdasarkan landasan teori tersebut, maka hipotesis ke enam (H6) penelitian ini adalah sebagai berikut.

H6: Persepsi kegunaan (*Perceived Usefulness*) berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi.

2. Metode Penelitian

2.1 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah semua orang yang berada di Indonesia. Sampel dalam penelitian ini adalah pelajar/mahasiswa/i, dosen, PNS, pegawai BUMN, pegawai swasta dan lainnya yang berada di Indonesia. Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria pengguna yang menggunakan aplikasi PeduliLindungi.

Tabel 1. sampel dan tingkat pengambilan sampel

Responden	Kuesioner yang Terisi	Kuesioner yang Tidak Sesuai kriteria	Kuesioner yang Diolah
Pengguna Aplikasi PeduliLindungi	382	16	366

Sumber: Data Primer, diolah (2022)

2.2 Teknik analisis data

Penelitian ini menggunakan Partial Least Square. Evaluasi model PLS terdiri dari model pengukuran (*outer model*) model struktural (*inner model*). Model pengukuran untuk menilai reliabilitas model atau validitas model, dan model struktural digunakan untuk memprediksi kasualitas hubungan atau pengujian hipotesis [Abdillah, 2015].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

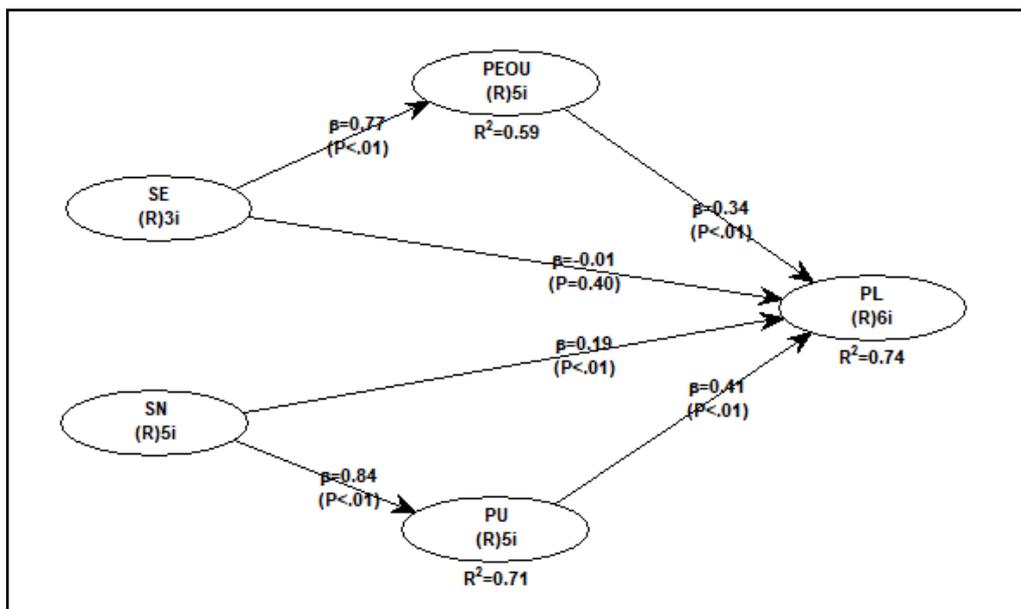
3.1 Model pengukuran (*outer model*)

Tabel 2. Model pengukuran (*outer model*)

Construct Item	Combined loading					AVE	CR
	SE	PEOU	SN	PU	PL		
SE.1	0.745					0.648	0.847
SE.3	0.841						
SE.4	0.826						
PEOU.1		0.790				0.667	0.909
PEOU.2		0.817					
PEOU.3		0.844					
PEOU.4		0.821					
PEOU.5		0.811					
SN.1			0.782			0.704	0.922
SN.2			0.830				
SN.3			0.881				
SN.4			0.869				
SN.5			0.827				
PU.1				0.857		0.711	0.925
PU.2				0.828			
PU.3				0.792			
PU.4				0.881			
PU.5				0.855			

PL.1		0.760		
PL.2		0.750		
PL.3		0.817	0.621	0.907
PL.4		0.837		
PL.5		0.836		
PL.6		0.720		

3.2 Model struktural (*inner model*)



Gambar 1. Model Struktural (*inner model*)

Keterangan:

- SE: *Self-efficacy*
- PEOU: Persepsi kemudahan
- SN: *Subjective norm*
- PU: Persepsi kegunaan
- PL: Penggunaan Aplikasi PeduliLindungi

3. Hasil dan Pembahasan

Dilihat bahwa variabel persepsi kemudahan dapat dijelaskan sebesar 59% oleh variabel *self-efficacy*. Sedangkan 41% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Variabel persepsi kegunaan dapat dijelaskan sebesar 71% oleh variabel *subjective norm*. Sedangkan 29% dijelaskan oleh variabel lain di luar model. Variabel penggunaan aplikasi PeduliLindungi dapat dijelaskan sebesar 74% oleh variabel *self-efficacy*, persepsi kemudahan, *subjective norm* dan persepsi kegunaan. Sedangkan 26% dijelaskan oleh variabel lain di luar model.

Penjelasan pengaruh antar variabel sebagai berikut:

- 1) Pengaruh *self-efficacy* terhadap persepsi kemudahan berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)=(0,77) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis pertama terdukung.

- 2) Pengaruh *self-efficacy* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,01) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P=0.40$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di atas 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis kedua tidak terdukung.
- 3) Pengaruh *subjective norm* terhadap persepsi kegunaan berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,84) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke tiga terdukung.
- 4) Pengaruh *subjective norm* terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,19) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke empat terdukung.
- 5) Pengaruh persepsi kemudahan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,34) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis ke lima terdukung.
- 6) Pengaruh persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi berdasarkan gambar menyatakan bahwa nilai koefisien (β)= (0,41) yaitu menunjukkan angka positif, sedangkan nilai signifikansi $P<.01$ yaitu menunjukkan nilai signifikansi di bawah 5%. Hal ini menyatakan bahwa hipotesis pertama terdukung.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan serta pembahasannya yaitu *Self-efficacy* berpengaruh positif terhadap persepsi kemudahan, *Self-efficacy* tidak berpengaruh terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, jadi tingkat *self-efficacy* seseorang rendah atau tinggi tidak akan mempengaruhi penggunaan aplikasi PeduliLindungi. Hal ini terjadi karena *self-efficacy* ditentukan oleh pengalaman, lingkungan, dan kesenangan yang dimiliki pengguna aplikasi dalam menggunakan aplikasi PeduliLindungi dan pengguna aplikasi mungkin lebih senang dengan bentuk fisik (kartu vaksin) daripada menggunakan aplikasinya langsung. *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap persepsi kegunaan, *Subjective norm* berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kemudahan berpengaruh positif terhadap penggunaan aplikasi PeduliLindungi, Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap aplikasi PeduliLindungi.

Adapun keterbatasan dalam penelitian ini yaitu persepsi tidak selalu menunjukkan kondisi sebenarnya, sehingga pengukurannya bisa jadi tidak tepat. Aplikasi PeduliLindungi merupakan aplikasi yang wajib digunakan oleh semua orang yang hendak bepergian ke tempat publik. Sehingga suka maupun tidak suka, mereka harus menginstal aplikasi PeduliLindungi. Adapun saran dari penelitian ini yaitu penelitian selanjutnya yaitu memperluas sampel seperti seluruh dunia yang terdampak Covid-19 dan menambahkan variabel-variabel yang mempengaruhi penggunaan aplikasi PeduliLindungi seperti kondisi yang memfasilitasi, kecemasan, dan pengalaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Aditya, I. made fery, & Putra, I. made pande dwiana. (2021). Persepsi Manfaat, Persepsi Kemudahan, Norma Subjektif, Kualitas Informasi dan Minat Penggunaan: Studi pada Pengguna E-commerce. *E-Jurnal Akuntansi*, 31(5), 1318–1330.
- [2]Benyamin, S. S., Rutter, M. J., & Smith, S. (2018). The Influence of Computer Self-efficacy and Subjective Norm on the Students Use of Learning Management Systems at King Abdulaziz University, journal details missing (October). <https://doi.org/10.18178/ijiet.2018.8.10.1124>
- Pricilia, M, S. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi Wajib Pajak Orang Pribadi Untuk Minat Menggunakan E-Filing*
- [3]Fatma, F. D., Syamsu, M. N., & Hidayatulloh, A. (2019). Antecedent of E-SPT Use and It's Impact on Taxpayer's Compliance. *Multi-Diciplinary International Conference University of Asahan*, 343–359. <http://jurnal.una.ac.id/index.php/seminter2019/article/view/530/452>
- [4]Frindo, muhamad meky, Oktavia, P., Arafat, M. Y., Nugroho, F. A., & Agustian, B. (2020). Peran masyarakat dalam menghadapi new normal, sosialisasi aplikasi (peduli lindungi) dan produkti di masa pandemik covid-19. *KOMMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*, 2(1), 31–40.
- [5]Herdiana, D. (2021). Aplikasi peduli lindungi: perlindungan masyarakat dalam mengakses fasilitas publik di masa pemberlakuan kebijakan ppkm. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(6), 103–111.
- [6]Lindungi, P. 2021. <https://www.pedulilindungi.id/>
- [7]Mada, I. G. N. C. W., & Putri, P. Y. A. (2021). Technology Acceptance Model (TAM) for Analysis of Online Banking use in PT Bank Rakyat Indonesia, Tbk. Gianyar Branch. *Warmadewa Management and Business Journal (WMBJ)*, 3(1), 12–18. <https://doi.org/10.4108/eai.21-12-2020.2305843>
- [8]Mayjeksan, A., & Pibriana, D. (2020). Technology Acceptance Model (TAM) untuk Menganalisis Penerimaan Pengguna Terhadap Penggunaan Aplikasi Belanja Online XYZ. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 7(3), 580–592. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v7i3.382>
- [9]Nursiah. (2017). Pengaruh Perceived Ease of Use dan Preceived Usefulness Terhadap Behaviour Intention to Use. *Jurnal Elektronik Sistem Informasi Dan Komputer*, 3(2), 39–47.
- [10]Putri, C. E., & Hamzah, R. E. (2021). Aplikasi Pedulilindungi Mitigasi Bencana Covid-19 Di Indonesia. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 4(1), 66–78. <https://doi.org/10.32509/pustakom.v4i1.1321>
- [11]Sefrika. (2021). Implementasi Metode TAM Untuk Menganalisa Penerimaan Teknologi Aplikasi Peduli Lindungi. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(2), 1060–1065
- [12]Sudiarsa, I. W., & Wiraditya, I. G. B. (2020). Analisis Usability Pada Aplikasi Peduli Lindungi Sebagai Aplikasi Informasi Dan Tracking Covid-19 Dengan Heuristic

- Evaluation. *Journal of Information Technology and Computer Sains*, 3(2), 354–364.
- [13]Triana, K. S., Kurniawan, P. S., & Dewi, P. E. D. M. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan , Persepsi Kesesuaian Tugas Terhadap Penggunaan Sistem Keuangan Desa (Studi Kasus Pada Desa-Desa Penerima Dana Desa). *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi)*, 9(1), 63–72.
- [14]Usman, O., Septianti, A., Susita, D., & Marsofiyati. (2021). The effect of computer self-efficacy and subjective norm on the perceived usefulness, perceived ease of use and behavioural intention to use technology. *Journal of Southeast Asian Research*, 2020, 11. <https://doi.org/10.5171/2020.753259>



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/)