

PENGARUH PENERIMAAN TEKNOLOGI TERHADAP MINAT PENGGUNA APLIKASI LUMAJANG BERSAHABAT DI KABUPATEN LUMAJANG

Shinta Julia Ningrum

NPP. 30.0852

Asdaf Kabupaten Lumajang, Provinsi Jawa Timur

Program Studi Teknologi Rekayasa Informasi Pemerintahan

Email: shintaningrum6@gmail.com

Pembimbing Skripsi: Ardieansyah, S. STP, M. Soc. Sc

ABSTRACT

Problem Statement/Background (GAP): The implementation of e-government in Lumajang district in the public information services is realized through the Lumajang Bersahabat application. However, the number of users of the Lumajang Bersahabat application is still relatively small compared to the number of Lumajang residents who access the internet. **Purpose:** For this reason, the author conducted a study with the aim of knowing how much influence technology acceptance has on user interest in the Lumajang Bersahabat application. The author tests the interest of application users using the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model by Venkatesh at 2003 which is divided into four variables namely performance expectations, effort expectations, social factors and facilitating conditions. **Method:** This study uses a quantitative approach with a research sample of 90 Lumajang Bersahabat application users. Data collection was carried out by distributing questionnaires whose results were processed with SPSS 25. The author analyzed the data by conducting multiple linear regression analysis. **Result:** The results showed that technology acceptance affects user interest in the Lumajang Bersahabat application by 77.3%. **Conclusion:** These results explain that the effect of technology acceptance on user interest is categorized as good where the higher the technology acceptance of the Lumajang Bersahabat application, the higher the interest in using it.

Keywords: Lumajang Bersahabat Application; Technology Acceptance; User Interest

ABSTRAK

Permasalahan/ Latar Belakang (GAP): Implementasi *e-government* di Kabupaten Lumajang pada bidang pelayanan informasi publik diwujudkan melalui aplikasi Lumajang Bersahabat. Namun, jumlah pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat masih tergolong sedikit dibanding dengan jumlah penduduk Lumajang yang mengakses internet. **Tujuan:** Untuk itu, penulis melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui seberapa besar pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat. Penulis menguji minat pengguna aplikasi menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) oleh Venkatesh pada tahun 2003 yang terbagi menjadi empat variabel yakni ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi. **Metode:** Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sampel penelitian yakni 90 pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang hasilnya diolah dengan SPSS versi 25. Penulis menganalisis data dengan melakukan analisis regresi linear berganda. **Hasil/Temuan:** Hasil

penelitian menunjukkan bahwa penerimaan teknologi berpengaruh terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat sebanyak 77,3%. **Kesimpulan:** Hasil tersebut menjelaskan bahwa pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna dikategorikan baik dimana semakin tinggi penerimaan teknologi terhadap aplikasi Lumajang Bersahabat maka semakin tinggi pula minat dalam menggunakannya.

Kata kunci: Aplikasi Lumajang Bersahabat; Minat Pengguna; Penerimaan Teknologi

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi di Indonesia telah berkontribusi dalam peningkatan kebutuhan internet pada masyarakat. Hal ini dibuktikan oleh survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dimana data jumlah pengguna internet di Indonesia periode 2021-2022 sebanyak 210.026.769 jiwa dari total populasi 272.682.600 jiwa penduduk Indonesia tahun 2021 (APJII, 2022). Persentase pengguna internet di Indonesia sebanyak 77% dari total penduduk Indonesia tahun 2021 sehingga dapat dilihat bahwa setengah lebih dari jumlah penduduk Indonesia telah mengakses internet.

Penggunaan internet di pemerintahan disebut dengan *e-government*. Secara umum, *e-government* diartikan sebagai penggunaan jaringan internet oleh pemerintah dalam memberikan informasi serta pelayanan kepada masyarakat sehingga diharapkan hubungan pemerintah dengan masyarakat publik dapat ditingkatkan. Hal ini dapat membawa dampak bagi tata kelola pemerintahan menjadi lebih efektif, efisien, transparan dan akuntabel. *E-government* di Indonesia diwujudkan melalui pelaksanaan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

Implementasi SPBE di Kabupaten Lumajang dimulai sejak tahun 2010. Pelaksanaan SPBE di Lumajang didukung oleh Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Lumajang. Diskominfo memiliki tupoksi yang signifikan dalam mengantarkan informasi terhadap masyarakat untuk mendukung pelayanan publik berbasis elektronik. Pelayanan informasi publik di Lumajang diwujudkan oleh Diskominfo melalui peluncuran aplikasi berbasis android yakni Lumajang Bersahabat. Aplikasi Lumajang Bersahabat memiliki kepanjangan yakni “Lumajang Berdaya Saing, Hebat dan Bermartabat” dan dapat diunduh melalui *Google Playstore*.

Aplikasi Lumajang Bersahabat merupakan sebuah aplikasi yang dirilis pada tanggal 26 Maret 2019 dan terintegrasi dengan perangkat daerah yang berada di Kabupaten Lumajang. Penerapan aplikasi Lumajang Bersahabat didasarkan pada Peraturan Bupati Lumajang Nomor 59 Tahun 2019 tentang *Masterplan Pengembangan Smart City* Kabupaten Lumajang Tahun 2019-2023. Masyarakat Lumajang mampu mendapatkan informasi melalui aplikasi Lumajang Bersahabat yang berupa perizinan, berita ter-*update*, pelayanan publik dan lainnya (Lensa Nusantara, 2022). Dengan adanya aplikasi tersebut, diharapkan semakin mudah masyarakat dalam melakukan pencarian serta perolehan informasi tentang Kabupaten Lumajang melalui aplikasi Lumajang Bersahabat.

1.2. Kesenjangan Masalah yang Diambil (GAP Penelitian)

Fakta di lapangan ditemukan bahwa jumlah pengguna yang mengunduh aplikasi Lumajang Bersahabat di *Playstore* masih tergolong sedikit dibanding dengan jumlah penduduk Lumajang. Berikut data pengguna yang mengunduh aplikasi Lumajang Bersahabat di *Playstore* yang didapat dari pihak Diskominfo sampai tanggal 5 September 2022.



Gambar 1. Jumlah Pengguna Aplikasi Lumajang Bersahabat Tahun 2019-2022

Grafik di atas menunjukkan bahwa dari tahun 2019-2022 total pengguna yang mengunduh aplikasi Lumajang Bersahabat yang bersumber dari data oleh Diskominfo sebanyak 833 orang. Jumlah pengguna tersebut dipastikan menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat dan tidak hanya mengunduh lewat Playstore saja dikarenakan data tersebut merupakan jumlah pengguna yang tercatat melakukan permohonan informasi melalui fitur layanan PPID pada aplikasi Lumajang Bersahabat. Jika dibandingkan dengan data yang bersumber dari Playstore yang menunjukkan bahwa jumlah pengunduh aplikasi Lumajang Bersahabat sebanyak lebih dari 1000 orang sementara jumlah pengunduh tersebut tidak dapat dipastikan menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat atau dengan kata lain hanya mengunduh aplikasinya saja. Oleh karena itu, penulis mengklarifikasi kembali data jumlah pengguna ke Diskominfo yakni ditemukan sebanyak 833 pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat sehingga penulis menjadikan jumlah pengguna sebagai populasi dari penelitian.

1.3. Penelitian Terdahulu

Penulis menjadikan beberapa penelitian sebagai referensi dalam melakukan penelitian baik dalam unit analisisnya yakni pengukuran penerimaan terhadap suatu teknologi yang mempengaruhi minat pengguna. Penelitian oleh Dwi Yuli Prasetyo yang berjudul “Penerapan Metode UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Dalam Memahami Penerimaan dan Penggunaan Website KKN LPPM Unisi” (Dwi Yuli, 2018) menemukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi berpengaruh secara signifikan terhadap minat penggunaan dengan kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Baik. Penelitian oleh Sandita Nugraha & Ketut Yadnyana yang berjudul “Penerapan Model Utaut Dalam Menjelaskan Faktor Minat Dan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Daerah” (Sandita & Ketut, 2018) menemukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, faktor sosial dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi mempengaruhi minat penggunaan dengan kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Baik. Selanjutnya, hasil penelitian oleh Yekti Asmoro, Arif Tirtana & Muhadi Aan yang berjudul “Analisis Penerapan Model UTAUT Dalam Memahami Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi OVO di Kota Malang” (Yekti dkk, 2022) bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial berpengaruh terhadap minat penggunaan sedangkan kondisi-kondisi yang memfasilitasi tidak mempengaruhi minat penggunaan dengan kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Baik. Kemudian, penelitian oleh Widya Anjani & Imam Mukhlis yang berjudul “Penerapan Model UTAUT (*The Unified Theory Of*

Acceptance And Use Of Technology) Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan *Mobile Banking*” (Widya & Imam, 2022) menemukan bahwa ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap minat perilaku dengan kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Cukup. Yang terakhir, penelitian oleh Ni Komang Risma & I Made Sadha yang berjudul “Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat Dan Perilaku Penggunaan *E-Money* di Kota Denpasar” (Komang & Made, 2020) menemukan bahwa kondisi-kondisi yang memfasilitasi berpengaruh terhadap niat penggunaan sedangkan ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha dan pengaruh sosial tidak mempengaruhi niat penggunaan dengan kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Cukup.

1.4. Pernyataan Kebaruan Ilmiah

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian sebelumnya terdapat pada unit analisis yang berbeda dengan penelitian oleh Widya Anjani & Imam Mukhlis dimana penulis lebih fokus terhadap minat saja sedangkan pada penelitian oleh Widya Anjani & Imam Mukhlis berfokus pada minat perilaku. Selain itu, variabel independen yang digunakan oleh penulis yakni ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi berbeda dengan variabel independen yang digunakan pada penelitian oleh Sandita Nugraha & Ketut Yadnyana dan Ni Komang Risma & I Made Sadha yang menggunakan variabel tambahan selain dari empat variabel independen yang digunakan oleh penulis. Kemudian teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis juga berbeda dengan kelima penelitian sebelumnya. Penulis menggunakan *probability sampling* sedangkan kelima penelitian sebelumnya menggunakan *non-probability sampling*.

1.5. Tujuan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat.

II. METODE

Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif pada penelitian yang akan dilakukan. Penelitian kuantitatif merupakan suatu pendekatan penelitian dalam pengumpulan data serta menganalisis hasilnya banyak menggunakan angka-angka (Arikunto, 2010). Hipotesis dari penelitian ini adalah Penerimaan Teknologi Berpengaruh Terhadap Minat Pengguna (H1). Penelitian ini terdiri atas dua yakni variabel independen dan variabel dependen. Variabel independen yang akan diteliti pada penelitian ini yakni ekspektasi kinerja (X1), ekspektasi usaha (X2), pengaruh sosial (X3) dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi (X4). Penelitian ini menjadikan minat pengguna (Y) sebagai variabel dependen.

Populasi penelitian ini yakni seluruh pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat di Kabupaten Lumajang yang telah mengunduh melalui Playstore sejak tahun 2019 sampai tahun 2022 yakni berjumlah 833 orang. Penulis menggunakan teknik pengambilan sampel yakni teknik *probability sampling* berjenis *proportionate stratified random sampling*. Selanjutnya penentuan sampel menggunakan rumus Slovin menurut Sugiyono (2017) yakni :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$n = \frac{833}{1 + 833(0,1)^2}$$

$$n = 89,3 \approx \text{dibulatkan menjadi } 90$$

Keterangan :

n = Jumlah Sampel

N = Ukuran Populasi

e = nilai kesalahan (ditetapkan 10%)

Berdasarkan perhitungan tersebut maka penulis mengambil 90 sampel sebagai responden dari penelitian. Penulis menggunakan kuesioner *google form* dalam mengumpulkan data pada penelitian ini. Penyebaran kuesioner oleh penulis dimulai pada tanggal 1 November 2022 sampai tanggal 2 Februari 2023. Kuesioner disebar oleh penulis melalui kontak *whatsapp* masing-masing pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat yang menjadi sampel penelitian sesuai kategori per tahun. Penulis menggunakan skala *Likert* lima poin untuk pengukuran variabel dan indikator pada penelitian. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis regresi linear berganda sederhana dengan menggunakan alat bantu SPSS versi 25. Sebelum melakukan analisis regresi berganda terlebih dahulu maka dilakukan pengujian instrumen penelitian dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Kemudian dilakukan uji normalitas data, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas. Ketiga uji tersebut merupakan uji prasyarat dari analisis regresi linear berganda. Hasil analisis data nantinya akan dikategorikan berdasarkan skala presentase yang menjelaskan pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna. Setelah dilakukan perhitungan lebih lanjut, maka ditemukan tabel kategori presentase sebagai berikut.

Tabel 1. Kategori Penilaian Berdasarkan Persentase

Kategori	Kode	Skor Penilaian
Sangat Baik	A	100 – 84%
Baik	B	83 – 67%
Cukup	C	66 – 50%
Kurang	D	49 – 33%
Sangat Kurang	E	32 – 16%

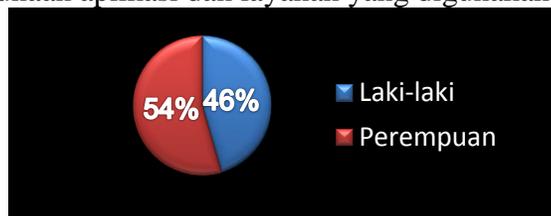
Skala persentase ini akan digunakan sebagai ukuran untuk mengkategorikan pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna pada aplikasi Lumajang Bersahabat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

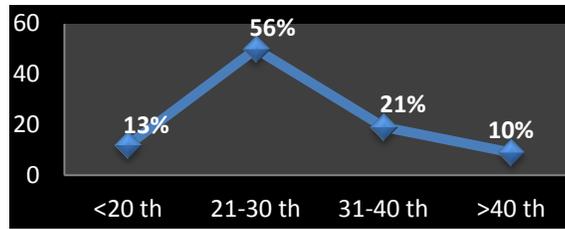
3.1.1 Data Responden

Data responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, pekerjaan, merk *smartphone* yang digunakan, frekuensi penggunaan aplikasi dan layanan yang digunakan dalam satu bulan terakhir.



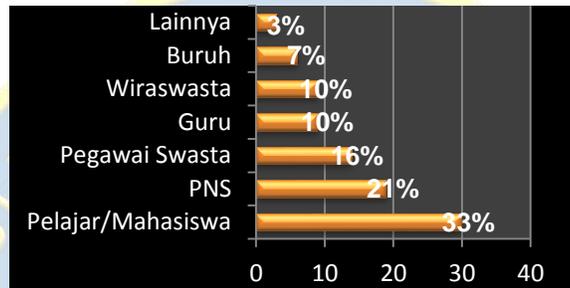
Gambar 2. Jenis Kelamin

Gambar 2. menunjukkan bahwa jumlah terbanyak terdapat pada responden berjenis kelamin perempuan. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil persentase responden perempuan sebanyak 54% dan responden laki-laki sebanyak 46%.



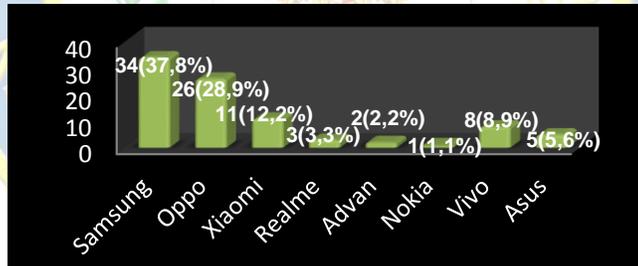
Gambar 3. Usia

Gambar 3. menunjukkan bahwa responden terbanyak berasal dari pengguna yang berumur 21 sampai 30 tahun dengan persentase sebesar 56% dan responden paling sedikit berasal dari pengguna yang berumur lebih dari 40 tahun disertai persentase sebanyak 10%.



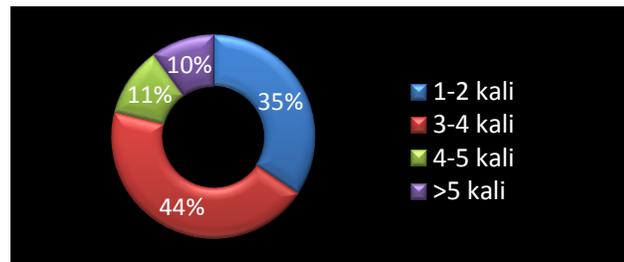
Gambar 4. Pekerjaan

Gambar 4. menunjukkan bahwa bahwa responden terbanyak berasal dari golongan pelajar/mahasiswa dengan perolehan persentase sebesar 33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelajar/mahasiswa paling berminat dalam menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat untuk memenuhi kebutuhan informasi publik yang dibutuhkan.



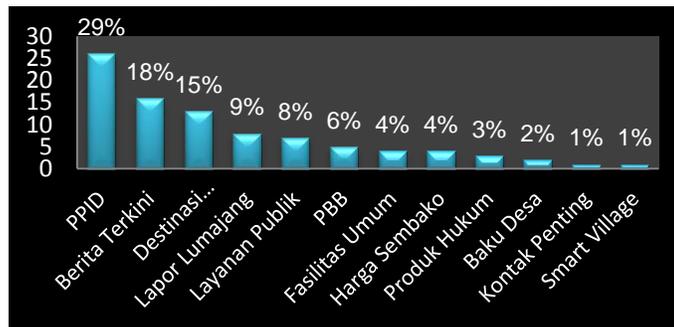
Gambar 5. Merk Smartphone

Gambar 5. menunjukkan bahwa responden yang menggunakan *smartphone* bermerek Samsung paling banyak menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat. Hal tersebut ditunjukkan melalui perolehan persentase sebesar 37,8%.



Gambar 6. Frekuensi Penggunaan

Gambar 6. menunjukkan bahwa responden paling banyak menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat sebanyak tiga sampai dengan empat kali dalam waktu satu bulan pada tahun 2022 sampai tahun 2023. Hasil tersebut ditunjukkan melalui perolehan persentase sebesar 44%.



Gambar 7. Layanan yang Digunakan dalam 1 bulan terakhir

Gambar 7. menunjukkan bahwa responden lebih banyak mempergunakan layanan PPID pada aplikasi Lumajang Bersahabat. Hasil tersebut dapat dilihat dari perolehan persentase pengguna layanan PPID sebesar 29%.

3.1.2 Uji Instrumen Penelitian

Penulis melakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap 20 responden terlebih dahulu. Berikut hasil dari uji validitas yang bersumber dari hasil tabel *r product moment* yakni:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Kode Pernyataan	Nilai r_{hitung}	Nilai r_{tabel}	Keterangan
Ekspektasi Kinerja	X1.1	0,497	0,444	VALID
	X1.2	0,627	0,444	VALID
	X1.3	0,698	0,444	VALID
	X1.4	0,569	0,444	VALID
	X1.5	0,595	0,444	VALID
Ekspektasi Usaha	X2.1	0,596	0,444	VALID
	X2.2	0,718	0,444	VALID
	X2.3	1	0,444	VALID
Pengaruh Sosial	X3.1	0,861	0,444	VALID
	X3.2	0,679	0,444	VALID
	X3.3	0,713	0,444	VALID
Kondisi yang Memfasilitasi	X4.1	0,455	0,444	VALID
	X4.2	0,521	0,444	VALID
	X4.3	0,497	0,444	VALID
Minat Pengguna	Y1	0,561	0,444	VALID
	Y2	0,828	0,444	VALID
	Y3	0,843	0,444	VALID

Berdasarkan pada tabel 2. dapat diketahui bahwa keseluruhan dari variabel tercatat nilai r tabel lebih kecil dari r hitung sehingga pernyataan dianggap valid secara keseluruhan.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Nilai Cronbach Alpha	Keterangan
Ekspektasi Kinerja (X1)	0,694	RELIABEL
Ekspektasi Usaha (X2)	0,765	RELIABEL
Pengaruh Sosial (X3)	0,800	RELIABEL
Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4)	0,614	RELIABEL
Minat Pengguna (Y)	0,804	RELIABEL

Berdasarkan pada tabel 3. dapat dilihat bahwa seluruh variabel dikatakan reliabel karena memiliki nilai *cronbach alpha* lebih besar dari sama dengan 0,6.

3.1.3 Uji Asumsi Klasik

Uji asumsi klasik merupakan serangkaian uji sebagai syarat sebelum menganalisis secara regresi linear berganda. Uji regresi linear berganda yang baik merupakan model regresi yang telah memenuhi uji normalitas, uji multikolinieritas dan uji heteroskedastisitas.

Uji asumsi klasik yang dilakukan yakni uji normalitas menggunakan uji Kolmogrov-Smirnov, uji multikolinieritas menggunakan nilai *Tolerance* dan *Variance Inflation Factor (VIF)* yang diperoleh dan uji heteroskedastisitas menggunakan analisis diagram *scatterplot* dan uji glejser.

Tabel 4. Hasil Uji Kolmogrov-Smirnov

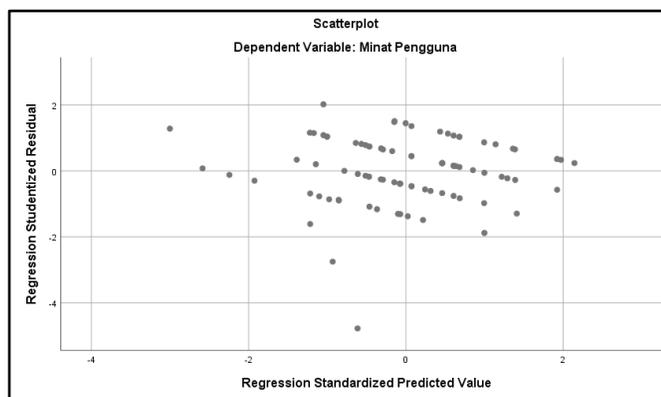
		Unstandardized Residual
N		90
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.08435930
Most Extreme Differences	Absolute	.071
	Positive	.056
	Negative	-.071
Test Statistic		.071
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Berdasarkan tabel 4. ditemukan bahwa hasil nilai dari Asymp Sig (2-tailed) senilai 0,2. Hal ini berarti bahwa nilai Asymp Sig $0,2 > 0,05$ sehingga disimpulkan data terdistribusi secara normal.

Tabel 5. Hasil Uji Multikolinieritas

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	Ekspektasi Kinerja	.857	1.167
	Ekspektasi Usaha	.702	1.424
	Pengaruh Sosial	.679	1.473
	Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi	.748	1.337
a. Dependent Variable: Minat Pengguna			

Berdasarkan tabel 5. ditemukan bahwa tiap-tiap variabel memiliki nilai *tolerance* di atas angka 0,1 dan nilai VIF di bawah angka 10 yakni variabel Ekspektasi Kinerja (X1) dengan nilai *tolerance* sebanyak 0,857 dan nilai VIF sebanyak 1,167; variabel Ekspektasi Usaha (X2) dengan nilai *tolerance* sebanyak 0,702 dan nilai VIF sebanyak 1,424; variabel Pengaruh Sosial (X3) dengan nilai *tolerance* sebanyak 0,679 dan nilai VIF sebanyak 1,473; variabel Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi (X4) dengan nilai *tolerance* sebanyak 0,748 dan nilai VIF sebanyak 1,337. Kesimpulan yang dapat diambil yakni tidak terjadinya multikolinieritas sesama variabel bebas (X1, X2, X3, X4) dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.



Gambar 8. Diagram *Scatterplot* Uji Heteroskedastisitas

Berdasarkan gambar 8. diketahui bahwa penyebaran titik-titik berada di atas dan di bawah angka 0 pada sumbu Y dan penyebaran titik menghasilkan pola yang tidak berbentuk sehingga kesimpulan yang dapat diambil yaitu tidak terjadinya heteroskedastisitas.

Tabel 6. Hasil Uji Glejser

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.834	1.576		1.164	.248
Ekspektasi Kinerja	-.108	.056	-.219	-1.938	.056
Ekspektasi Usaha	.098	.094	.130	1.041	.301
Pengaruh Sosial	-.118	.098	-.153	-1.206	.231
Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi	.120	.097	.150	1.253	.258

a. Dependent Variable: Abs_Res

Berdasarkan tabel 6. ditemukan bahwa hasilnya tiap-tiap variabel memiliki nilai Sig atau signifikansi di atas 0,05 yakni variabel Ekspektasi Kinerja (X1) dengan nilai Sig sebanyak 0,056; variabel Ekspektasi Usaha (X2) dengan nilai Sig sebanyak 0,301; variabel Pengaruh Sosial (X3) dengan nilai Sig sebanyak 0,231; variabel Kondisi-kondisi yang memfasilitasi (X4) dengan nilai Sig sebanyak 0,258. Kesimpulan yang dapat diambil yakni tidak terdapat heteroskedastisitas artinya adanya kesamaan varians dari residual dalam model regresi itu.

3.1.4 Analisis Regresi Linear Berganda

Analisis regresi linear berganda bertujuan untuk melakukan pengujian ada tidaknya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara parsial maupun serentak. Analisis regresi berganda terdiri dari uji F menggunakan nilai Signifikansi (Sig) dari hasil tabel ANOVA, uji t menggunakan nilai Sig dari hasil tabel *Coefficient* dan uji koefisien determinasi menggunakan nilai *R Square* dari hasil tabel *Model Summary*.

Tabel 7. Tabel ANOVA Hasil Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	31.751	4	7.938	6.447	.000 ^b
	Residual	104.649	85	1.231		
	Total	136.400	89			

a. Dependent Variable: Minat Pengguna
b. Predictors: (Constant), Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi, Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial

Berdasarkan tabel 7. ditemukan bahwa nilai Sig senilai 0,000 dengan perbandingan nilai kurang dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$. Oleh karena itu, kesimpulan yang dapat diambil bahwa variabel independen yakni Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2), Pengaruh Sosial (X3) dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) berpengaruh secara serentak terhadap variabel dependen yakni Minat Pengguna (Y).

Tabel 8. *Coefficient* Hasil Uji t

Model		Coefficient				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	3.125	2.457		.272	.907
	Ekspektasi Kinerja	.320	.087	.379	5.688	.039
	Ekspektasi Usaha	.130	.146	.101	2.888	.027
	Pengaruh Sosial	.234	.152	.177	3.535	.012
	Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi	.131	.151	.096	1.983	.000

a. Dependent Variable: Minat Pengguna

Berdasarkan tabel 8. ditemukan hasil nilai Sig dari masing-masing variabel independen bernilai kurang dari 0,05 yakni variabel Ekspektasi Kinerja (X1) dengan nilai Sig senilai 0,039; variabel Ekspektasi Usaha (X2) dengan nilai Sig senilai 0,027; variabel Pengaruh Sosial (X3) dengan nilai Sig senilai 0,012 dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) dengan nilai Sig senilai 0,000. Hal tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa masing-masing variabel independen yakni Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2), Pengaruh Sosial (X3) dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) memiliki pengaruh secara individu terhadap Minat Pengguna (Y).

Tabel 9. *Model Summary* Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.782 ^a	.773	.797	1.110

a. Predictors: (Constant), Kondisi-kondisi yang Memfasilitasi, Ekspektasi Kinerja, Ekspektasi Usaha, Pengaruh Sosial
b. Dependent Variable: Minat Pengguna

Berdasarkan tabel 9. ditemukan bahwa nilai *R Square* yakni sebesar 0,773 sehingga persentasenya 77,3%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persentase kontribusi pengaruh variabel Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2), Pengaruh Sosial (X3) dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) terhadap Minat Pengguna (Y) yakni sebesar 77,3%. Sementara itu, sisanya sebanyak 22,7% ($100\% - 77,3\%$) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial mengenai pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat bahwa variabel Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2), Pengaruh Sosial (X3) dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) memberikan pengaruh secara serentak terhadap Minat Pengguna (Y). Hal tersebut ditunjukkan oleh hasil nilai Sig yakni $0,000 < 0,05$. Hasil dari analisis ini menunjukkan kebenaran hipotesis dari penelitian bahwa penerimaan teknologi berpengaruh terhadap minat pengguna. Hal ini berarti semakin tinggi penerimaan seseorang terhadap suatu teknologi maka semakin berminat seseorang dalam menggunakan suatu teknologi tersebut.

Selanjutnya hasil dari uji koefisien determinasi mampu menjelaskan seberapa besar pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna dimana dihasilkan persentase sebesar 77,3%. Hal ini berarti persentase kontribusi pengaruh variabel Ekspektasi Kinerja (X1), Ekspektasi Usaha (X2),

Pengaruh Sosial (X3) dan Kondisi-kondisi yang Mempengaruhi (X4) terhadap Minat Pengguna (Y) sebesar 77,3%. Sementara itu, sisanya sebesar 22,7% (100%-77,3%) dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti dalam penelitian. Hasil persentase pengaruh penerimaan teknologi tersebut berada pada skala kategori dengan rentang 67% - 83% yang mendapatkan kategori Baik. Berdasarkan hasil tersebut maka disimpulkan bahwa pengaruh tiap variabel independen pada penelitian berada pada kategori Baik secara keseluruhan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya suatu upaya dalam meningkatkan pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna untuk mencapai kategori Sangat Baik yang berada pada rentang 84% - 100%.

Setelah dilakukan uji F dan uji koefisien determinasi maka dilanjutkan uji t yang menghasilkan pengaruh tiap-tiap variabel independen secara individu terhadap variabel dependen. Berikut penjelasan dari pengaruh masing-masing variabel independen tersebut yakni :

a. Ekspektasi Kinerja (X1) memiliki Pengaruh Signifikan terhadap Minat Pengguna (Y)

Variabel Ekspektasi Kinerja (X1) terdiri dari lima indikator yakni persepsi terhadap kegunaan, motivasi ekstrinsik, kesesuaian pekerjaan, keuntungan relatif dan ekspektasi-ekspektasi hasil. Berdasarkan hasil uji t yang telah dilakukan oleh penulis diketahui bahwa variabel Ekspektasi Kinerja (X1) berpengaruh secara individu terhadap Minat Pengguna (Y). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai Signifikansi yakni $0,039 < 0,05$. Hal ini menghasilkan informasi bahwa tingginya tingkat kepercayaan seseorang pada manfaat yang diperoleh saat menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat dalam membantu kinerja dari pekerjaan maka semakin berminat dalam menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat.

b. Ekspektasi Usaha (X2) memiliki Pengaruh Signifikan terhadap Minat Pengguna (Y)

Variabel Ekspektasi Usaha (X2) terdiri dari tiga indikator yakni persepsi kemudahan penggunaan, kerumitan dan kemudahan pengguna. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa variabel Ekspektasi Usaha (X2) berpengaruh secara individu terhadap Minat Pengguna (Y). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai Signifikansi yakni $0,027 < 0,05$. Hal ini menghasilkan informasi bahwa tingginya tingkat kemudahan penggunaan aplikasi Lumajang Bersahabat berdampak pada tingginya minat dalam menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat.

c. Pengaruh Sosial (X3) memiliki Pengaruh Signifikan terhadap Minat Pengguna (Y)

Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa variabel Pengaruh Sosial (X3) memberikan pengaruh secara individu terhadap Minat Pengguna (Y). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai Signifikansi yakni $0,012 < 0,05$. Hal ini menghasilkan informasi bahwa tingginya pengaruh sosial di sekitar pengguna berdampak terhadap tingginya minat dalam menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat yang terpengaruh oleh gambaran, faktor sosial dan norma subyektif. Berdasarkan hal tersebut maka minat dalam menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat dipengaruhi oleh pengaruh sosial yakni bergantung pada banyaknya orang yang menggunakan di sekitarnya serta dukungan dari orang sekitar yang mampu menambah kepercayaan diri di lingkungan sosial pengguna.

d. Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4) memiliki Pengaruh Signifikan terhadap Minat Pengguna (Y)

Variabel Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4) terdiri dari tiga indikator yakni kontrol perilaku persepsian, kondisi-kondisi yang memfasilitasi dan kompatibilitas. Berdasarkan hasil uji t yang dilakukan oleh penulis diketahui bahwa variabel Kondisi-kondisi Yang Memfasilitasi (X4) berpengaruh secara individu terhadap Minat Pengguna (Y). Hal tersebut dibuktikan melalui hasil nilai Signifikansi yakni $0,000 < 0,05$. Hal ini menghasilkan kesimpulan bahwa semakin tersedia infrastruktur pendukung aplikasi Lumajang Bersahabat maka semakin tinggi minat dalam

menggunakan aplikasi Lumajang Bersahabat yang dipengaruhi oleh kontrol perilaku persepsian, kondisi-kondisi yang memfasilitasi dan kompatibilitas.

3.3 Diskusi Temuan Utama Penelitian

Terdapat kesamaan hasil penelitian antara penelitian oleh Dwi Yuli Prasetyo (2018), Sandrina Nugraha & Ketut Yadnyana (2018) dan Yekti Asmoro, Arif Tirtana & Muhadi Aan (2022) dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni kontribusi pengaruh dari penerimaan teknologi terhadap minat pengguna berada pada kategori Baik disertai penggunaan variabel penelitian yakni ekspektasi kinerja, ekspektasi usaha, pengaruh sosial dan kondisi-kondisi yang memfasilitasi. Akan tetapi, penelitian oleh Sandita Nugraha & Ketut Yadnyana (2018) terdapat variabel tambahan yang tidak diteliti pada penelitian yakni pelatihan. Selain itu, terdapat perbedaan hasil penelitian antara penelitian oleh Widya Anjani & Imam Mukhlis (2022) dan Ni Komang Risma & I Made Sadha (2020) dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis yakni kontribusi pengaruh berada pada kategori Cukup. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Ni Komang Risma & I Made Sadha (2020) menunjukkan bahwa tidak seluruh variabel penelitian mempengaruhi minat pengguna dimana hanya variabel kondisi-kondisi yang memfasilitasi saja yang mempengaruhi minat pengguna. Adapun tambahan variabel yang tidak diteliti pada penelitian ini yakni motivasi hedonis, nilai harga dan kebiasaan.

3.4 Diskusi Temuan Menarik Lainnya

Penulis menemukan variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini yang berdasarkan penelitian sebelumnya menjadi sisa variabel lain yang mempengaruhi minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna yakni sebesar 77,3% memiliki sisa persentase sebanyak 22,7%. Berdasarkan perbandingan dengan penelitian sebelumnya bahwa sisa persentase hasil kontribusi pengaruh sebanyak 22,7% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti pada penelitian ini yakni pelatihan, motivasi hedonis, nilai harga dan kebiasaan.

IV. KESIMPULAN

Penulis menyimpulkan bahwa penerimaan teknologi berpengaruh secara signifikan terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat. Persentase kontribusi pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna sebesar 77,3% berada pada kategori Baik. Hasil dari persentase kontribusi pengaruh tersebut menjelaskan bahwa pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna dikategorikan baik dimana semakin tinggi penerimaan teknologi terhadap aplikasi Lumajang Bersahabat maka semakin tinggi pula minat dalam menggunakannya.

Keterbatasan Penelitian. Penelitian ini memiliki keterbatasan utama yakni waktu dan jumlah sampel penelitian. Penelitian juga memiliki keterbatasan pada metode yang dipakai yakni metode kuantitatif yang seharusnya memakai metode campuran (*mixed method*) agar hasil lebih mendalam dan sesuai pendapat para ahli. Penambahan variabel independen juga perlu dilakukan yakni variabel pelatihan, motivasi hedonis, nilai harga dan kebiasaan.

Arah Masa Depan Penelitian (*future work*). Penulis menyadari masih awalnya temuan penelitian, oleh karena itu penulis menyarankan agar dapat dilakukan penelitian lanjutan pada lokasi serupa berkaitan dengan pengaruh penerimaan teknologi terhadap minat pengguna aplikasi Lumajang Bersahabat di Kabupaten Lumajang untuk menemukan hasil yang lebih mendalam.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Kepala Dinas Kominfo Lumajang beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan penulis untuk melaksanakan penelitian, serta seluruh pihak yang membantu dan mensukseskan pelaksanaan penelitian.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Anjani, Widya. 2022. Penerapan Model Utaut (The Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology) Terhadap Minat Dan Perilaku Penggunaan Mobile Banking. *21(1)*. <https://doi.org/https://doi.org/10.19184/jeam.v21i1.30570>

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (V). Jakarta: Rineka Cipta.

<https://dataindonesia.id/digital/detail/apjii-pengguna-internet-indonesia-tembus-210-juta-pada-2022>. *APJII Pengguna Internet Indonesia Tembus 210 Juta Pada 2022*. Kamis, 18 Agustus 2022

<https://lensanusantara.co.id/2022/03/14/cukup-dengan-mendownload-aplikasi-lumajang-bersahabat-di-playstore-masyarakat-bisa-dapat-informasi-seputar-layana-publik/>. *Cukup Dengan Mendownload Aplikasi Lumajang Bersahabat di Playstore, Masyarakat Bisa Dapat Informasi Seputar Layana Publik*. Minggu, 21 Agustus 2022

Komang Risma, Made Sadha. 2020. Penerapan Model UTAUT 2 Untuk Menjelaskan Niat dan Perilaku Penggunaan E-Money di Kota Denpasar. *Jurnal Akuntansi*, *30(2)*, 540-555. <https://doi.org/10.24843/EJA.2020.v30.i02.p20>

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.

Venkatesh et al. 2003. User Acceptance of Information Technology: Toward a Unified View. *MIS Quaterly*, *27*, 425-478. <https://www.jstor.org/stable/30036540>

Yadnyana, G. S. N. & K. 2018. Penerapan Model UTAUT dalam Menjelaskan Faktor Minat dan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Daerah. *Akuntansi*, *24*. <https://doi.org/https://doi.org/10.24843/EJA.2018.v24.i02.p06>

Yekti, Arif, Muhadi. 2022. Analisis Penerapan Model UTAUT Dalam Memahami Penerimaan dan Penggunaan Aplikasi OVO di Kota Malang. *Procedia of Social Science and Humanities*, *3*, 323-333. <https://doi.org/10.21070/pssh.v3i.186>

Yuli Prasetyo, Dwi. 2018. Penerapan Metode UTAUT (*Unified Theory Of Acceptance And Use Of Technology*) Dalam Memahami Penerimaan Dan Penggunaan Website KKN LPPM Unisi. *Jurnal SISTEMASI*, *6(2)*, 26-33. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v6i2.50>