

## **Study Penerimaan Masyarakat Propinsi Selatan Terhadap Layanan E-Government Menggunakan Model Unified Theory of Acceptance And Use of Technology (UTAUT)**

**Mujibur Rakhman**

Program Studi Magister Teknik Informatika

Universitas Bina Darma

mujiburrakhman72@gmail.com

Jl. A.YaniNo.12,Palembang 30624,Indonesia

### ***Abstract***

*Electronic government is the use of information technology by government institutions that enables the transformation of relations with citizens, business people, and fellow government institutions. The services provided are more accurate, easily accessible, low cost and save time for the community. With e-government, public services can be done 24 hours, anytime and anywhere without having to meet directly with the officers. And with e-government, the people also don't need to queue for service. Even though Indonesia actually already has e-government services, it is not very effective for the community to use it. People are more interested in using traditional methods. Namely by visiting government offices. But the website is rarely updated in news. Therefore we need research on e-government to find out the factors that influence the acceptance of e-government. In this study, researchers used the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) model with the variables Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Privacy, trust as independent factors. Behavioral Intention and Use Behavior as dependent factors. Age and Gender as a moderation factor. This model will then be validated using the Structural Equation Modeling (SEM) method with the help of AMOS 22 software. After the model is validated using AMOS 22, which variables will be obtained are significant and which variables are not. Variable privacy, social influence is proven to influence behavioral intention. And behavioral intention variables are proven to influence the use behavior.*

**Kata kunci:** Amos 22, e-Government, SEM, UTAUT

### Abstrak

*Elektronic government adalah penggunaan teknologi informasi oleh institusi – institusi pemerintahan yang memungkinkan terjadinya transformasi hubungan dengan warga masyarakat, pelaku bisnis, dan sesama institusi pemerintahan. Layanan yang diberikan sifatnya lebih akurat, mudah diakses, biaya murah dan menghemat waktu bagi masyarakat. Dengan e-government, pelayanan publik dapat dilakukan selama 24 jam , kapan pun dan dimana pun tanpa harus bertemu langsung dengan petugas. Dan dengan e-government masyarakat juga tidak memerlukan waktu mengantri demi mendapatkan pelayanan. Meskipun sebenarnya di Indonesia sendiri sudah memiliki layanan e-government, tetapi tidak terlalu efektif digunakan oleh masyarakat. Masyarakat lebih tertarik untuk menggunakan cara tradisional. Yaitu dengan mendatangi langsung kantor – kantor pemerintahan. Tetapi website tersebut jarang sekali di diperbarui beritanya dengan berita terikini. Oleh karena itu diperlukan penelitian tentang e-government untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan e-government tersebut. Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan model Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dengan variabel Performance Expectancy, Effort Expectancy, Social Influence, Facilitating Condition, Privacy, trust sebagai faktor independen. Behavioral Intention dan Use Behavior sebagai faktor dependen. Age dan Gender sebagai faktor moderasi. Model ini kemudian akan divalidasi dengan menggunakan metode Structural Equation Modelling (SEM) dengan bantuan software AMOS 22. Setelah model divalidasi menggunakan AMOS 22, maka akan didapatkan variabel mana saja yang signifikan dan variabel mana saja tidak. Variabel privacy, social influence terbukti berpengaruh terhadap behavioral intention. Serta variable behavioral intention terbukti berpengaruh terhadap use behavior.*

**Kata kunci:** Amos 22, e-Government, SEM, UTAUT

## 1 PENDAHULUAN

E-government atau online government adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi masyarakat. Dengan e-government ini diharapkan terjadi peningkatan efisiensi, kenyamanan, serta aksesibilitas yang lebih baik dari layanan pemerintah. Adapun tujuannya adalah sebagai tempat terjadinya proses interaksi antara pemerintah dengan masyarakat, oleh karena itu masyarakat memegang peranan yang cukup penting di dalam berfungsinya e-government. Kesuksesan e-government bergantung kepada keinginan masyarakat untuk mengadopsi dan menerima inovasi ini (Carter dan Belanger,2005).

Sebuah penelitian mengenai penerapan e-government di Indonesia, khususnya pemerintah propinsi sumatera selatan sangatlah diperlukan, karena kesuksesan sebuah implementasi e-government tidak hanya bergantung pada dukungan pemerintah, tetapi juga keinginan masyarakat untuk menerima dan menerapkan layanan tersebut.

Propinsi sumatera selatan merupakan salah satu dari 35 propinsi yang ada di Indonesia. Propinsi sumatera selatan yang terdiri atas luas wilayah 87.014,41 km<sup>2</sup> dengan jumlah populasi 10.68 juta jiwa dan terbagi atas 13 kabupaten dan 4 kota. Pemerintah Propinsi sumatera

selatan berupaya melayani seluruh penduduknya agar tidak mengalami kendala dalam hal informasi.

Keberadaan situs web merupakan langkah pertama dari implementasi e-government. Pada website tersebut masyarakat dapat melihat informasi yang diperlukan dan mengunduh beberapa dokumen seperti peraturan daerah, objek wisata dll. Pada website ini hanya terjadi informasi satu arah, dimana pemerintah hanya mempublikasikan data – data untuk dapat diakses masyarakat.

Pada jaringan sumsel free wifi area ini dan informasi. Hal ini diakibatkan oleh tidak masyarakat dapat menikmati atau menggunakannya secara gratis. Adapun maksud dan tujuannya adalah agar masyarakat dapat melakukan transaksi secara online. Pada umumnya website yang ada, pemerintah hanya mempublikasikan data – data yang dibutuhkan dan dapat diakses masyarakat namun demikian didalam website ini juga memberikan alamat e-mail yang dapat dihubungi jika ada pertanyaan dari masyarakat sebagai alat untuk berkomunikasi.

Website pemerintah yang ada di provinsi sumatera selatan sepengetahuan penulis antara lain meliputi bidang Pemerintahan, keagamaan, perekonomian, perhubungan, pendidikan, perpajakan, kepariwisataan dan lain – lain. Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis mengamati beberapa hal, antara lain :

1)Tingkat aksesibilitas masyarakat sumatera selatan.2)Manfaat e-government bagi masyarakat sumatera selatan.3)Keadaan e-government pemerintah sumatera selatan.4)Tingkat penerimaan masyarakat terhadap e-government ini.5)Faktor – faktor yg mempengaruhi penggunaan e-government. 6)Infrastruktur yang mendukung operasional e-government.

## 2 LANDASAN TEORI

Dalam dokumen Sisfonas (Hasibuan dkk, 2005 ) disebutkan bahwa kondisi sistem informasi kita saat ini, antara lain :1)Eksisnya pulau - pulau informasi, hal ini disebabkan karena masing-masing institusi pemerintahan memiliki kerangka sistem informasi yang berdiri sendiri. 2)Sistem keamanan tidak memadai dan tidak ada audit. Sistem keamanan yang tidak memadai memungkinkan data-data penting atau rahasia diperoleh oleh pihak-pihak yang tidak berwenang dan dapat mengakibatkan hilangnya rahasia negara. Sedangkan tidak adanya audit berarti tidak ada mekanisme penjaminan kualitas pengembangan dan pengimplementasiannya adanya mekanisme integrasi sistem informasi. Masih adanya data-data dan informasi yang berbeda atas sebuah entity yang sama yang dikeluarkan oleh beberapa instansi atau departemen adalah bukti dari inkonsistensi ini. 4)Infrastruktur yang tidak memadai. Hal ini dapat menghambat implementasi sistem informasi bila minim upaya-upaya untuk mensiasati kendala tersebut.

### 2.1 Definisi E-Government

Menurut beberapa peneliti mendefinisikan elektronik goverment sebagai berikut :

- World Bank (2003), e-government adalah penggunaan teknologi informasi oleh institusi – institusi pemerintahan yang memungkinkan terjadinya transformasi hubungan dengan warga masyarakat, pelaku bisnis, dan sesama institusi pemerintahan.
- Pascual (2003), e-government didefinisikan sebagai penggunaan teknologi untuk meningkatkan akses dan pengiriman jasa atau pelayanan government untuk memberikan manfaat bagi masyarakat, pekerja, dan partner bisnis.

- Dawes (2002), menyatakan bahwa e-government merupakan penggunaan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan operasional pemerintah dengan memberikan manfaat bagi masyarakat dan menyediakan jasa atau pelayanan dari pemerintahan kepada masyarakat
- Devadoss (2002), e-government sebagai pemanfaatan teknologi informasi seperti internet untuk mendukung, mempermudah, dan
- mengotomatisasi transaksi antara pemerintah dengan konstituennya

1) Interact, pada kelas ini telah terjadi komunikasi dua arah antara pemerintah dengan mereka yang berkepentingan. 2) Transact, Pada kelas ini hampir sama halnya dengan kelas 3) Inkonsistensi data (masyarakat), dunia usaha, dan pemerintah lainnya.

- Turban dkk. (2008), e-government sebagai penggunaan dari teknologi informasi secara umum dan e-commerce secara khusus untuk menyediakan kepada masyarakat (citizens) dan organisasi – organisasi akses yang menyenangkan terhadap jasa dan informasi pemerintah, menyediakan pengiriman jasa publik kepada masyarakat, partner bisnis dan pemasoknya dan kepada mereka yang bekerja di sector publik.

Dari definisi – definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa e-government adalah penggunaan teknologi informasi oleh pemerintah untuk memberikan informasi dan pelayanan bagi warganya dan hal – hal lain yang berkenaan dengan pemerintahan.

## 2.2 Jenis – jenis pelayanan pada e-Government

Dalam implementasinya, dapat dilihat sedemikian beragam tipe pelayanan yang ditawarkan oleh pemerintah kepada masyarakatnya melalui e-government. Salah satu cara mengkategorikan jenis – jenis pelayanan tersebut adalah dengan melihatnya dari dua aspek utama, yaitu : 1) Aspek Kompleksitas, yaitu yang menyangkut seberapa rumit anatomi sebuah aplikasi e-government yang ingin dibangun dan diterapkan . 2) Aspek Manfaat, yaitu menyangkut hal – hal yang berhubungan dengan besarnya manfaat yang dirasakan oleh para penggunanya.

Dalam Transaction stage of e-government systems ( Irani et al., 2006 ), e-government dapat dibagi menjadi 3 kelas utama, yaitu publish, interact, dan transact, yang pengertiannya adalah : 1) Publish merupakan jenis implementasi e-government yang termudah karena selain proyeknya yang berskala kecil, kebanyakan aplikasinya tidak perlu melibatkan sejumlah sumber daya yang besar dan beragam interact, pada kelas ini juga terjadi interaksi dua arah, hanya saja terjadi sebuah transaksi yang berhubungan dengan perpindahan uang dari satu pihak ke pihak lainnya.

## 2.3 Tipe relasi e-Government

Didalam konsep e-government (Backus et al , 2002) terdapat empat jenis klasifikasi, yaitu Government Citizens (G-to-C), Government to Business ( G-to-B), Government to Government ( G-to-G), dan Government to Employees (G-to-E).

### **2.3.1 Government Citizens (G-to-C)**

G-to-C atau G2C merupakan aplikasi e-government yang paling umum, yaitu dimana pemerintah membangun dan menerapkan berbagai portofolio teknologi informasi dengan tujuan utama untuk memperbaiki hubungan interaksi dengan masyarakat (rakyat).

### **2.3.2 Government to Business ( G-to-B)**

G-to-B atau G2B berfungsi menghubungkan pemerintah dengan kalangan bisnis. Salah satu tugas utama dari sebuah perusahaan adalah membentuk sebuah lingkungan bisnis yang kondusif agar roda perekonomian sebuah negara dapat berjalan sebagai mana mestinya.

### **2.3.3 Government to Government ( G-to-G)**

Di era globalisasi terlihat jelas adanya kebutuhan bagi negara2 untuk saling berkomunikasi secara lebih intens dari hari ke hari. Kebutuhan untuk berinteraksi antar satu pemerintah dengan pemerintah setiap harinya tidak hanya berkisar pada hal – hal yang berbau diplomasi semata, namun lebih jauh lagi untuk kerjasama antar entity – entity Negara (dalam melakukan hal – hal yang berkaitan dengan administrasi perdagangan, proses – proses politik, mekanisme hubungan social dan budaya, dan lain – lain. memperlancar kerjasama antar Negara dan

### **2.3.4 Government to Employees (G-to-E)**

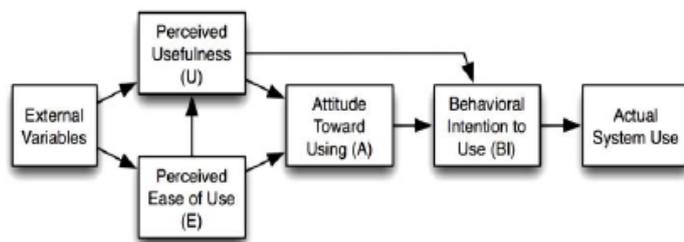
Tipe terakhir adalah tipe G-to-E atau G2E. Aplikasi e-government juga diperuntukkan untuk meningkatkan kinerja dan kesejahteraan para pegawai negeri atau karyawan pemerintah yang bekerja di sejumlah institusi sebagai pelayan masyarakat. Contoh aplikasinya adalah adanya system pengembangan karir pegawai pemerintah yang selain bertujuan untuk meyakinkan adanya perbaikan kualitas sumber daya manusia, diperlukan juga sebagai penunjang proses mutasi, rotasi, demosi, dan promosi seluruh karyawan pemerintahan.

## **2.4 Technology Adoption**

Agarwal mendefinisikan teknologi adoption sebagai penggunaan atau penerimaan teknologi baru atau produk baru. Penelitian dalam bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi banyak teori digunakan memahami adopsi pengguna pada teknologi baru. Banyak model yang dikembangkan, diantaranya : 1)Technology acceptance Model (TAM), 2)Theory of Planned Behavior (TPB), 3)Theory of Reasoned Action (TRA), 4)Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT).Masing – masing dari model ini telah berupaya untuk mengidentifikasi factor – factor yang mempengaruhi niat masyarakat dalam menggunakan teknologi informasi.

### **2.4.1 Technology Acceptance Model ( TAM )**

TAM pertama kali diperkenalkan oleh Davis pada tahun 1989. TAM merupakan perkembangan dari TRA yaitu suatu model penilaian penerimaan teknologi yang mengidentifikasi tingkat penerimaan individu terhadap suatu teknologi.



Gambar 1: Model Dasar TAM (Davis, 1989)

### 2.4.2 Theory of Planned Behavior (TPB)

Theory of Planned Behavior (TPB) merupakan pengembangan lebih lanjut dari TRA. Ajzen (1988) menambahkan konstruk yang belum ada dalam TRA, yaitu kontrol perilaku yang dipersepsi (perceived behavioral control). Konstruk ini ditambahkan dalam upaya memahami keterbatasan yang dimiliki individu dalam rangka melakukan perilaku tertentu (Chau & Hu, 2002).

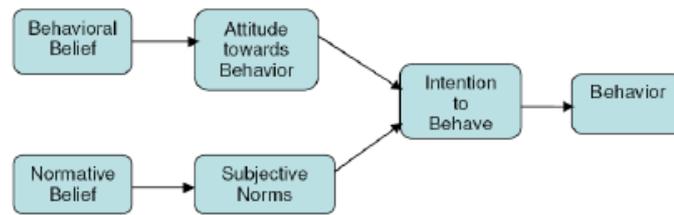
Dengan kata lain, dilakukan atau tidak dilakukannya suatu perilaku tidak hanya ditentukan oleh sikap dan norma subjektif semata, tetapi juga persepsi individu terhadap kontrol yang dapat dilakukannya yang bersumber pada keyakinannya terhadap kontrol tersebut.

### 2.4.3 Theory of Reasoned Action (TRA)

Menurut Ajzen and Fishbein (1975, 1980, 1991), Theory of Reasoned Action sebagai model sudah diterima dengan baik dan sudah diterapkan untuk menjelaskan berbagai perilaku. Dalam TRA ini, Ajzen (1980) yang menyatakan bahwa seseorang dapat melakukan atau tidak melakukan suatu perilaku tergantung dari niat yang dimiliki oleh orang tersebut. Lebih lanjut, Ajzen (1980) mengemukakan bahwa niat melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu dipengaruhi oleh dua penentu dasar, yang pertama berhubungan dengan sikap (attitude towards behavior) dan yang lain berhubungan dengan pengaruh sosial yaitu norma subjektif (subjective norms). Dalam upaya mengungkapkan pengaruh sikap dan norma subjektif terhadap niat untuk dilakukan atau tidak dilakukannya perilaku, Ajzen melengkapi TRA ini dengan keyakinan (beliefs). Dikemukakannya bahwa sikap berasal dari keyakinan terhadap perilaku (behavioral beliefs), sedangkan norma subjektif berasal dari keyakinan normatif (normative beliefs). Secara skematik, TRA dapat digambarkan seperti berikut:

### 2.4.4 Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)

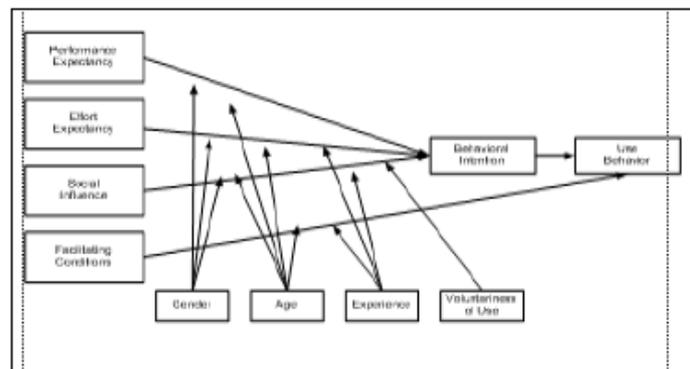
Pada tahun 2003, Venkatesh bersama dengan Davis dan peneliti lainnya memperkenalkan the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang bertujuan untuk menjelaskan niat pengguna untuk menggunakan IS dan perilaku penggunaan berikutnya. UTAUT model menyatukan delapan model teoritis yaitu Theory of Reasoned Action (TRA), Technology Adoption Model (TAM), Motivational Model (MM), Theory of Planned Behavior (TPB), Combined TAM and TPB (C-TAM-TPB) (Taylor and Todd 1995), Model of PC Utilization (Thompson et al., 1991), Diffusion of Innovation Theory (DOI) (Rogers, 2003),



Gambar 2: Model Dasar TRA (Fishbein &amp; Ajzen, 1975)

dan Social Cognitive Theory (Compeau and Higgins, 1995).

Setelah mengevaluasi kedelapan model, Venkatesh, dkk. menemukan tujuh konstruk yang nampak menjadi determinan langsung yang signifikan terhadap behavioral intention atau use behavior dalam satu atau lebih di masing – masing model. Konstruk – konstruk tersebut adalah performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions, attitude toward using technology, dan self-efficacy. Setelah melalui pengujian lebih lanjut, mereka menemukan empat konstruk utama yang memainkan peran penting sebagai determinan langsung dari behavioral intention dan use behavior yaitu performance expectancy, effort expectancy, social influence, facilitating conditions. Sedangkan yang lain tidak signifikan sebagai determinan langsung dari behavioral intention dan use behavior. Disamping itu terdapat pula empat moderator : gender, age, voluntariness, dan experience yang diposisikan



Gambar 3: Modifikasi dari Model Dasar UTAUT (Venkatesh et al., 2003)

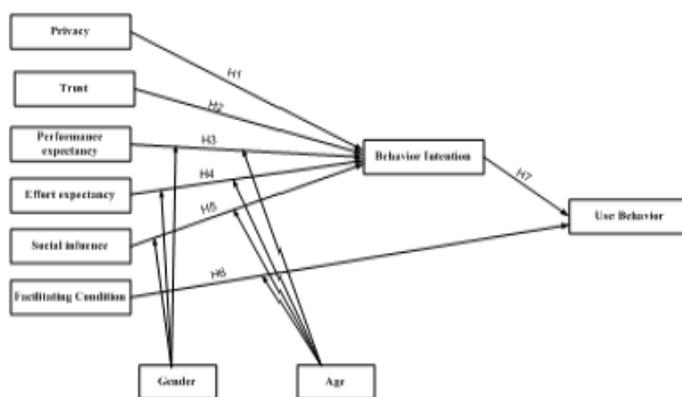
Venkatesh et al., (2003) membandingkan ke delapan model yang sudah ada dengan UTAUT model dalam 4 pengaturan organisasi yang berbeda selama 1 periode dalam jangka waktu 6 bulan. Perbandingan ini menunjukkan bahwa kedelapan model tersebut dapat menjelaskan variansi niat pengguna untuk menggunakan teknologi informasi sebesar 17% - 53%. Selanjutnya mereka menggunakan data asli untuk memvalidasi secara empiris model teoritis UTAUT. Venkatesh et al., (2003) menemukan bahwa model UTAUT mengungguli delapan model yang lain dan menjelaskan 70 persen dari varian pengguna. Peneliti lain menyarankan untuk memperluas UTAUT dengan menambahkan konstruks baru untuk mengatasi beber-

apa keterbatasan model yang ada. Misalnya, Wang dan Yang (2005) menambahkan "lima besar faktor" (FFM) terkait dengan ciri-ciri kepribadian untuk UTAUT sebagai moderator. Menambahkan ciri kepribadian faktor yang dikelompokkan menjadi: keterbukaan, kesadaran, keramahan, neuroticism, dan keterbukaan.

Dalam penelitian lainnya, Al Awadi dan Morris (2008) melakukan survey terhadap 880 pelajar menggunakan versi UTAUT model yang telah diubah, untuk mempelajari faktor – faktor yang menentukan adopsi potensial user pada e-government di Kuwait. Penelitian menunjukkan performance expectancy, effort expectancy and peer influence menentukan niat perilaku pelajar untuk menggunakan layanan e-government. Al Awadi dan Morris menyarankan agar penelitian selanjutnya di masa yang akan datang dapat merangkul responden yang lebih luas lagi dan untuk memoderasi dari empat konstruk utama agar dapat lebih mendalami lagi faktor – faktor yang mempengaruhinya.

## 2.5 Dasar Penentuan Hipotesis

Pada gambar 2.4. peneliti bermaksud memberikan penjelasan masing-masing hipotesis yang diajukan beserta penjelasan penelitian-penelitian relevan yang melandasi pembentukan hipotesis.



Gambar 4: Dasar Penentuan Hipotesis

## 3 METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu jenis penelitian yang membantu dalam generalisasi hasil penelitian berdasarkan analisis statistikal. Dalam metode penelitian ini akan dibahas tahapan – tahapan penelitian yang tujuannya adalah agar lebih sistematis dan terorganisir untuk menyelidiki permasalahan yang menjadi bahan kajian.

### 3.1 Structural Equation Modeling (SEM)

Teknik statistik yang mampu menganalisis pola hubungan antara konstruk laten dan indikatornya, konstruk laten yang satu dengan lainnya, serta kesalahan pengukuran secara langsung adalah Structural Equation Modeling (SEM). SEM adalah sebuah evolusi dari model

- Privacy mempunyai pengaruh positif terhadap
- H1 Behavioural Intention dalam menggunakan layanan e-government
- Trust mempunyai pengaruh positif terhadap
- H2 Behavioural Intention dalam menggunakan layanan e-government
- Ekspektasi Kinerja (performance expectancy) mempunyai pengaruh positif terhadap
- H3 behavioural intention dalam menggunakan layanan e-government dan pengaruh ini akan dimoderasi oleh Gender dan Age.
- Ekspektasi Usaha (Effort Expectancy) mempunyai pengaruh positif terhadap behavioural intentions dalam menggunakan layanan e-government dan pengaruh ini akan dimoderasi oleh Gender dan Age.
- H4 Pengaruh Sosial (Social Influence) mempunyai pengaruh positif terhadap behavioural intentions dalam menggunakan layanan e-government dan pengaruh ini akan dimoderasi oleh Gender dan Age
- H5 Facilitating Condition mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan (use behaviour) e - government dan pengaruh ini akan dimoderasi oleh Age.
- H6 Behavioural intentions (niat perilaku) untuk menggunakan layanan e-government mempunyai pengaruh positif terhadap perilaku penggunaan e-government (e-government usage behaviour)
- H7

Table 1: Skala Pengukuran

Kategori	Skore
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

persamaan berganda (regresi) yang dikembangkan dari prinsip ekonometri dan digabungkan dengan prinsip pengatur (analisis faktor) dari psikologi dan sosiologi. (Hair et al., 1995).

### 3.2 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah teknik survey melalui kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk mendapatkan data primer (Sekar, 2000).

### 3.3 Desain Kuisoner

Pembuatan kuesioner bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan dalam penelitian ini. Kuesioner didesain berdasarkan pada variabel – variabel yang telah teridentifikasi sebelumnya dan dimodelkan dengan pernyataan yang sederhana dan jelas, sehingga dapat memudahkan responden dalam pengisian kuesioner.

Dalam pembuatan kuesioner ini dilakukan uji validitas isi (content validity). Pengujian validitas terhadap item pertanyaan dilakukan berdasarkan teori relevan yang ada, misalnya jurnal, buku, dan teori lainnya. Content validity adalah evaluasi yang subjektif, tetapi sistematis tentang sebaik apakah isi dari alat ukur yang mewakili pengukuran variabel yang diinginkan (Malhotra dan Birks, 1999).

### 3.4 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2006:55).

Sedangkan menurut Arikunto (2010:179) menjelaskan bahwa “Populasi keseluruhan Subjek penelitian “. Maka, dari penjelasan para ahli tersebut populasi pada penelitian ini adalah Guru dan Staff MAN 2 Palembang, serta mahasiswa Universitas Islam Raden Fattah Palembang yang sedang melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan yang jumlahnya sebanyak 247 orang.

### 3.5 Sampel Penelitian

Dalam penelitian ini penulis mengambil sampel dengan menggunakan teknik purposive sampling. Mengenai hal ini, Arikunto (2010:183) menjelaskan bahwa “purposive sampling “ dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas strata, random atau daerah.

Tapi atas adanya tujuan tertentu. Sedangkan menurut sugiyono (2010:85) sampling purposive adalah “ teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu “.

Penetapan sampel dalam penelitian ini terutama didasarkan pada berbagai pertimbangan berikut :1)Seringkali tidak mungkin mengamati seluruh anggota populasi. 2) keseringan mengunjungi website pemerintah. 3)keterampilan dalam menggunakan internet. 4)Menghemat waktu, karena peneliti juga dalam keadaan bekerja. 5) Menghemat biaya, karena setiap peneliti akan meneliti akan membutuhkan biaya.

Menurut Putranto (2006) Ukuran sampel memberikan dasar untuk mengestimasi sampling error. Dengan model estimasi menggunakan Maximum Likelihood (ML) minimum diperlukan 100 sampel untuk SEM. Ketika sampel dinaikkan diatas nilai 100, metode ML meningkat sensitivitasnya untuk mendeteksi perbedaan antar data. Begitu sampel diperbesar (diatas 400 atau 500) maka metode ML menjadi sangat sensitive dan selalu menghasilkan perbedaan secara signifikan sehingga ukuran goodness-of-fit menjadi jelek.

Berikut ini adalah rumus menghitung sampel menurut Slovin

$$n = \frac{N}{1 + N(d)^2} \quad (1)$$

$$\text{maka : } n = \frac{247}{1 + 247(0.005)^2} \quad (2)$$

$$= 152 \text{ responden} \quad (3)$$

$$(4)$$

n = ukuran sampel

N = ukuran populasi

d = derajat error yang bisa diterima (5%)

### 3.6 Uji Validasi

Uji ini digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut. Pengukuran validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan coefficient corelation pearson yaitu dengan menghitung korelasi antara skor masing-masing butir pertanyaan dengan total skor (Dewi et al., 2015).

### 3.7 Uji Reliabilitas

Uji ini adalah pengujian untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Pengukuran reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan cara one shot (pengukuran sekali saja). Disini pengukuran hanya dilakukan sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur korelasi antar jawaban pertanyaan. Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha; 0,60(Amin and Dewi, 2008).

Table 2: Loading weight

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
BI	<-	PE	-.01	.03	-.37	.71	par_11
BI	<-	TR	.02	.03	.49	.62	par_16
BI	<-	EE	-.03	.04	-.87	.38	par_23
BI	<-	PV	1.64	.18	9.05	***	par_24
UB	<-	BI	.51	.09	5.85	***	par_9
UB	<-	FC	-.23	.12	-1.92	.05	par_20
SI	<-	BI	1.04	.05	21.43	***	par_22

### 3.8 Uji Normalitas

Uji normalitas data bertujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel dependen maupun independen mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah yang memiliki distribusi normal atau mendekati normal (Kartika, 2009). Dalam penelitian ini digunakan cara analisis plot grafik histogram dan uji kolmogorov-smirnov (uji K-S). Analisis normalitas data dengan menggunakan grafik histogram dilakukan dengan cara melihat apakah posisi histogram berada di tengah tengah atau tidak. Apabila posisi histogram sedikit menceng ke kiri ataupun ke kanan, maka data tidak terdistribusikan secara normal. Sedangkan analisis normalitas dengan menggunakan uji K-S dilakukan dengan melihat nilai probabilitas signifikansi atau asymp. Sig (2-tailed). Apabila nilai probabilitas signifikansi kurang dari nilai  $\alpha = 0.05$ , maka data tidak terdistribusi secara normal. Apabila nilai probabilitas signifikansi lebih dari  $\alpha = 0.05$ , maka data terdistribusi secara normal.

## 4 PENGUMPULAN DAN PENGOLAHAN DATA

### 4.1 Uji Validitas

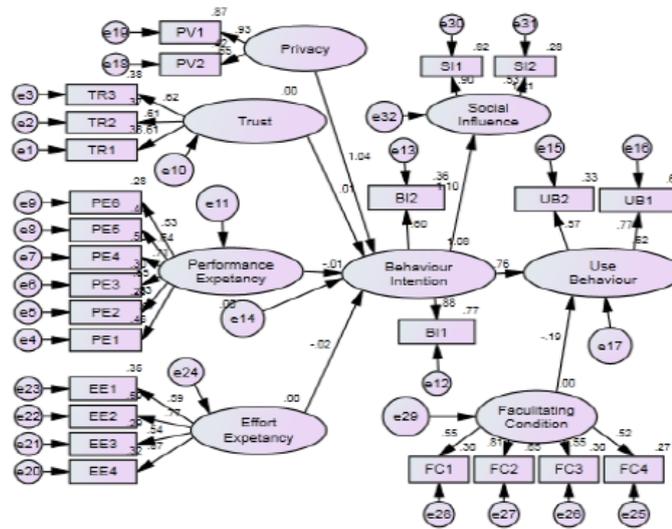
Uji Validitas yang digunakan adalah validitas konstruk yang dapat diuji secara kuantitatif menggunakan koefisien korelasi item total yang terkoreksi. Suatu item pertanyaan dikatakan valid dan dapat digunakan mengukur variabel penelitian yang dimaksud jika nilai  $r - \text{tabel} < \text{dari nilai } r - \text{hitung}$ . Dimana nilai  $r - \text{tabel}$  untuk  $n = 150$  adalah 0.1638.

### 4.2 Uji Validitas Menggunakan SEM

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan nilai loading program AMOS versi 22, dengan jumlah 150 responden. Indikator yang memiliki nilai loading  $\geq 0.5$  dinyatakan valid. Sedangkan indikator yang memiliki nilai loading  $< 0.5$  termasuk ke dalam indikator yang tidak valid dan tidak dapat dimasukkan pada analisis selanjutnya.

### 4.3 Pengujian Goodness-of-fit

Kegunaan Goodness of Fit adalah untuk mengetahui apakah model hipotetik didukung oleh data empirik Model teoritis pada kerangka konseptual penelitian, dikatakan fit jika didukung oleh data empirik. Hasil pengujian goodness of fit model, sesuai dengan hasil analisis dengan bantuan Program AMOS 22 secara lengkap disajikan pada output berikut.



Gambar 5: Loading weight

Table 3: Rekomendasi Goodness of Fit Index

Fit Index	Recommended Value	Value
Chi-square	≤2 (Ghozali, 2004)	3348.366
CMIN/df	≤2 (Byrne, 1998), ≤ 5 (Wheaton, 1977)	12.494
RMSEA	≤0.1 Browne dan Curdeck, 1993	0.278
NFI	≥0.90 (Ghozali, 2004)	0.297
GFI	≥0.90 (Ghozali, 2004)	0.604
AGFI	≥0.90 Hair, 1995 dan Hulland, 1996	0.519
TLI	≥0.90 (Arbuckle,1997), ≥0.95 (Hair dkk, 1995)	0.815

## 5 KESIMPULAN

### 5.1 Variabel Yang Hasilnya Signifikan

1. Privacy (PV) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Behavioral Intention (BI) seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.26. dimana nilai  $c.r = 9.05$  dan nilai  $p\text{-value} = 0.000$
2. Social Influence (SI) mempunyai pengaruh signifikan terhadap Behavioral Intention (BI) yang ditunjukkan dalam tabel 4.26. dimana nilai  $c.r = 21.43$  dan nilai  $p\text{-value} = 0.000$
3. Behavioral Intention (BI) mempunyai pengaruh positif dan signifikan terhadap Use Behavior (UB) seperti yang ditunjukkan dalam tabel 4.26. dimana nilai  $c.r = 5.85$  dan nilai  $p\text{-value} = 0.000$

**Referensi**

- ALZHRANI, M. E., & GOODWIN, R. D. (2012). Towards a UTAUT-based model for the study of E-Government citizen acceptance in Saudi Arabia. In Proceedings of World Academy of Science, Engineering
- AL-SHAFI, S., WEERAKKODY, V. & JANSSEN, M. (2009). Investigating the adoption of eGovernment services in Qatar using the UTAUT model. AMCIS 2009 Proceedings, 260.
- ARIKUNTO.2006. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik . Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- BACKUS, M. 2002. EGovernance in Developing Countries, IICD.
- CARTER, L. & BÉLANGER, F. (2005). The utilization of e-government services: citizen trust, innovation and acceptance factors. Information systems journal, 15, 5-25.
- DAWES, S. S. (2002). The future of e-government. Center for Technology in Government, University at Albany.
- VENKATESH, V., MORRIS, M. G., DAVIS, G. B. & DAVIS, F. D. (2003). User acceptance of information technology: Toward a unified view. MIS quarterly,
- SUGIYONO.(2010). Metode Penelitian Kuantitatif & RND. Bandung: PT. Alfabeta