

## Analisis Sikap Pengguna Paytren Menggunakan *Technology Acceptance Model*

Moh. Siri<sup>1</sup>, Fitriyani<sup>2</sup>, Asti Herliana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas BSI  
e-mail: mohsiri1209@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas BSI  
e-mail: fitriyani.fyn@bsi.ac.id

<sup>3</sup>Universitas BSI  
e-mail: asti.ala@bsi.ac.id

### Abstrak

Semakin pesatnya aplikasi berbasis *android* mendorong masyarakat beralih dan menggunakan. Melakukan transaksi dan pembayaran ke loket-loket *Paymen Point Online Bank* (BPOB) yang dirasa kurang membantu masyarakat dalam kegiatan transaksi. Oleh karenanya hadir sebuah layanan teknologi dibidang *micropayment* dengan perangkat lunak bernama PayTren yang dapat digunakan untuk pembayaran transaksi dalam jumlah kecil (*micropayment*) berbasis *android* yang merupakan salah satu alternatif tepat dan bermanfaat untuk sarana mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran serta mampu menggeser jenis pembayaran pada loket-loket pembayaran pada umumnya. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk menganalisis sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* dengan menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM), serta pengujian menggunakan analisis regresi. Manfaat penelitian ini adalah sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode TAM dan ditambahkan variabel yang lain. Hasil dari penelitian ini persepsi kegunaan (*perceived usefullness*) dan persepsi kemudahan (*perceived easy of use*) memiliki pengaruh yang dikategorikan kuat dan lemah terhadap (*attitude toward using*) sikap pengguna.

**Kata Kunci:** Aplikasi, *Android*, *PayTren*, *Technology Acceptance Model*.

### Abstract

*The more rapid the android-based applications are pushing the community move on and use. Transaction and payment to the counter-the counter of Paymen Point Online Bank (BPOB) where less help the community in dealings. Therefore present a teknologi service in the field of micropayment with software called PayTren that can be used for payment transactions in small amounts (micropayment) android-based which is one of the alternatives is right and beneficial for the means of facilitating the user in doing deals or payments and afford to shift the payment type on counter-counter payments in General. The aim in this study is to analyze the user interest PayTren android-based applications by using the method of the Technology Acceptance Model (TAM), as well as testing using regression analysis. The benefits of this research is as a reference for further research using TAM and added other variables. The results of this research are perception of usability (perceived usefullness) and persepsi ease (perceived easy of use) has categorized influence is strong and weak against (attitude toward using) the attitude of the users.*

**Keywords:** *Android*, *Applications*, *PayTren*, *Technology Acceptance Model*.

### 1. Pendahuluan

Semakin pesatnya aplikasi berbasis *android* mendorong masyarakat untuk beralih dan menggunakan aplikasi ini untuk menunjang kegiatan sehari-harinya. OS ini

menggunakan input sentuh yang longgar sesuai dengan tindakan dunia nyata, seperti menggesekkan, penyesaran, mencubit, dan *reverse* mencubit untuk memanipulasi objek dilayar, dan *keyboard virtual*, (Wibowo, dkk,

2014). Hal ini karena lebih banyak fitur-fitur kemudahan, kegunaan, lebih hemat dan bisa dilakukan darimana saja dalam kegiatan bertransaksi. Seperti halnya layanan PPOB (*Payment Point Online Bank*) yang menyediakan loket-loket pembayaran pada umumnya. Namun, semakin hari mulai pudar dan tergeser karena hadirnya kemudahan sebuah aplikasi berbasis *android*. Dari permasalahan tersebut ditemukan sebuah alternatif untuk bertransaksi yaitu dengan hadirnya layanan teknologi dibidang *micropayment* dengan perangkat lunak bernama PayTren. PayTren adalah produk dari Treni (PT.Veritra Sentosa Internasional) yang dapat digunakan khususnya pada semua jenis *SmartPhone* (telepon pintar) melalui aplikasi *Android*, *Yahoo Messenger*, *Gtalk* atau *Hangouts* dan aplikasi-aplikasi berbasis *Java* atau *IOS*. Dapat juga menggunakan alternatif *handphone* biasa (telepon seluler) melalui SMS biasa agar dapat melakukan transaksi atau pembayaran seperti halnya ATM, *Internet*, SMS, *Mobile Banking* dan PPOB (*Payment Point Online Bank*).

Pembayaran transaksi dalam jumlah kecil (*micropayment*) berbasis *android* yang merupakan salah satu alternatif tepat dan bermanfaat untuk sarana mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi atau pembayaran. *Micropayment* adalah sistem transaksi pembayaran dalam jumlah kecil seiring dengan berkembangnya penggunaan teknologi yang bisa melakukan pembayaran untuk angkutan umum, warung, kantin dan lain-lain. *Micropayment* adalah transaksi keuangan yang melibatkan sejumlah kecil uang yang biasanya dilakukan secara *online* (Krisnanda, 2011). Menurut Christianto (2009) "*Micropayment* adalah transaksi dalam jumlah kecil antara beberapa ratus rupiah hingga puluhan ribu rupiah untuk mengakses grafik, *game* maupun informasi". Sedangkan Menurut Gaol (2008) mengemukakan bahwa "*Micropayment* adalah pembayaran dalam sejumlah kecil uang, biasanya kurang dari US\$10, seperti *download* artikel atau klip musik yang terlalu kecil bagi pembayaran kartu kredit konvensional".

Untuk penanganan hal tersebut penulis mencoba menuangkan ke dalam sebuah skripsi menggunakan metode *Technology Acceptance Model* (TAM) yang dirasa cocok dengan permasalahan dan pemaparan diatas. Menurut Widyaharsana (2010) *Technology Acceptance Model* (TAM) adalah teori yang memberi gambaran (model) bagaimana seorang pemakai atau pengguna teknologi

menerima dan menggunakan teknologi tersebut. Model ini menyarankan apabila pengguna dihadapkan pada teknologi yang baru, ada beberapa faktor yang mempengaruhi keputusan mereka apakah mereka akan menggunakan teknologi tersebut dan bagaimana mereka akan menggunakannya.

Penyelesaian permasalahan berupa aplikasi *android* telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh (Herliana & Renaldi, 2015). Penelitian ini menghasilkan tampilan animasi pengenalan tari merak berbasis *android* dengan menggunakan metode *Forward Chaining* sebagai metode penelitiannya. (Ariputri, Suprpto, & Suradi, 2015) juga melakukan penelitian Pengembangan Aplikasi *Android* Untuk Mendukung Pembelajaran *Listening* Bahasa Inggris Kelas XI SMA Banyumas. Karena, keterampilan *listening* dua kali lebih banyak daripada keterampilan lainnya dalam pembelajaran bahasa. Jika dibandingkan dengan keterampilan bahasa lainnya lebih dari 40% komunikasi sehari-hari difokuskan pada *listening*, 35% untuk *speaking*, 16% untuk *reading*, dan hanya 9% untuk *writing*. Penelitian ini menghasilkan dengan desain *cover*, menu dan antarmuka yang menarik untuk mendukung pembelajaran *listening* bahasa inggris berbasis *android* dengan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) sebagai metode penelitiannya.

Begitu juga (Siswanto & Hasti, 2013) melakukan penelitian tentang Pemesanan dan Penjualan Kue Berbasis *Android* Pada Cherie Cake's Halim Perdana Kusuma. Karena, proses promosi, pemesanan, dan penjualan produk yang dihasilkan Cherie Cake's, masih membutuhkan waktu yang lama dan perjalanan yang cukup panjang karena harus datang dan mencari alamat tempat pemilik Cherie Cake's, atau harus berlama-lama mengetik SMS dimana membutuhkan pulsa lebih untuk membalasnya. Untuk perhitungan biaya pun, masih dilakukan secara manual dan belum tentu validitas datanya terjamin. Penelitian ini menghasilkan lebih memudahkan konsumen untuk memesan produk karena hanya tinggal memilih produk yang disediakan dimana juga tertera harga dari masing-masing produk serta untuk total harga dari pemesanan, juga akan ditampilkan dengan baik dan dapat diketahui dengan cepat tanpa menunggu balasan dari sang penjual. Sedangkan objek

penelitian yang dilakukan di Cherie Cake's yang beralamat di Jl.Branjangan II No.26 Komp. Rajawali Halim PK, Jakarta Timur 13610 dan metode yang digunakan dalam penelitian tersebut menggunakan metode deskriptif dan *Action Research* sebagai metode penelitiannya.

#### Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah langkah-langkah atau urutan yang harus dilalui atau dipersiapkan dan dilaksanakan, pada hal-hal yang berhubungan dengan penelitian, seperti pemilihan judul, perumusan masalah, hipotesis, proses pengumpulan data atau informasi, analisis data, dan penarikan kesimpulan, (Misbahuddin dan Hasan, 2013). Ada 6 tahapan dalam penelitian ini, yaitu:

a. Mendefinisikan dan Merumuskan Masalah  
Hal-hal yang dipermasalahkan dalam penelitian adalah masalah dan peluang (*opportunity*), dimana pendefinisian harus jelas, baik dari segi keluasannya maupun kedalamannya.

b. Merumuskan Hipotesis

Hipotesis merupakan pertanyaan atau anggapan yang sifatnya sementara tentang fenomena tertentu yang akan diselidiki. Hipotesis ini berguna untuk membantu peneliti menentukan jalan pikirannya agar mencapai hasil penelitiannya. Yang dihipotesiskan adalah pertanyaan yang ada pada rumusan masalah.

c. Mengumpulkan Data

Data sebagai bahan baku informasi yang harus dicari dengan teknik yang sesuai. Sebab jika data diperoleh dengan cara yang salah, akibatnya informasi yang dihasilkan pun salah.

d. Mengolah dan Menyajikan Data

Langkah yang dilakukan setelah data terkumpul adalah diolah sehingga informasi atau data yang tersaji lebih mudah diinterpretasikan dan analisis lebih lanjut.

e. Menganalisis Data

Hasil olahan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan alat-alat analisis yang sesuai dengan tujuan riset agar menghasilkan kajian yang cukup tajam, mendalam, dan luas. Hasil kajian ini dilengkapi dengan tafsirannya. Alat-alat analisis kuantitatif maupun kualitatif dapat dipilih, sesuai dengan bidangnya maupun statistik yang dapat dipakai pada banyak disiplin ilmu. Semua dapat dipakai sesuai dengan tujuan penelitian yang ada.

f. Generalisasi dan Kesimpulan

Setelah melakukan analisis, peneliti membuat generalisasi penemuannya

berdasarkan batasan-batasan penelitian yang ada, serta membuat kesimpulan yang sesuai dengan hipotesis yang diajukan. Saran disajikan karena penelitian yang dibuat memiliki keterbatasan-keterbatasan ataupun asumsi-asumsi.

#### Variabel Penelitian

Variabel adalah konstruk yang sifat-sifatnya sudah diberi nilai dalam bentuk bilangan atau konsep yang mempunyai dua nilai atau lebih pada suatu kontinum. Nilai suatu variabel dapat dinyatakan dengan angka atau kata-kata, (Misbahuddin dan Hasan, 2013). Menurut Sugiyono (2013) Variabel-variabel dalam penelitian ini meliputi:

a. Variabel bebas (variabel independen)

Suatu variabel yang mempengaruhi variabel lainnya, dalam penelitian yang menjadi variabel bebas yaitu, *Perceived Usefulness* ( $X_1$ ) dan *Perceived Ease of Use* ( $X_2$ )

b. Variabel terikat (variabel dependen)

Suatu variabel yang keberadaannya dipengaruhi dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah *Attitude Toward Using* (Y)

#### Operasionalisasi Variabel

Suatu variabel dapat diukur dengan melakukan pengurangan tingkat abstraksi yaitu operasionalisasi. Hal tersebut menjadi penting karena dengan operasionalisasi yang baik dan benar, maka diperkirakan akan menghasilkan item-item kuesioner yang mempunyai reliabilitas dan validitas yang dikehendaki oleh peneliti. Operasional variabel diperlukan untuk menemukan jenis dan indikator dari variabel-variabel dalam penelitian ini. Selain itu, operasionalisasi variabel dimaksudkan untuk menemukan skala pengukuran dari masing-masing variabel, sehingga pengujian hipotesis dengan menggunakan alat bantu statistik dapat dilakukan dengan benar. Operasional variabel independen dan variabel dependen dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 1 Operasional variabel independen dan variabel dependen

Variabel	Indikator
<b>Variabel Independen (<math>X_1</math>)</b>	
<i>Perceived Usefulness</i> (PU) adalah tingkatan dimana seorang percaya bahwa jika menggunakan sistem atau teknologi tersebut akan meningkatkan kualitas kerja dan kinerjanya. Widyaharsana, (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mempercept pekerjaan</li> <li>• Meningkatkan kinerja</li> <li>• Dapat diakses dimana dan kapan saja</li> <li>• Meningkatkan efesiensi</li> </ul>

	• Bermanfaat
<b>Variabel Independe (X<sub>2</sub>)</b>	
<i>Perceived Ease of Use</i> (PEOU) adalah tingkatan dimana seseorang meyakini bahwa jika menggunakan sistem atau teknologi tersebut, maka ia akan bebas dari usaha lain. Hal ini berhubungan dengan seberapa mudah sistem atau teknologi tersebut digunakan. Widyaharsana, (2010)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• User butuh waktu lama untuk mengoperasikan</li> <li>• Mudah dioperasikan</li> <li>• Kemudahan untuk dipelajari atau difahami</li> <li>• Mudah diinstal</li> <li>• Fleksibilitas</li> </ul>
<b>Variabel Dependen (Y)</b>	
<i>Attitude Toward Using</i> (ATT) Sikap menyukai atau tidak menyukai terhadap suatu produk yang digunakan untuk memprediksi perilaku niat seseorang dalam menggunakan suatu produk atau tidak menggunakannya. Sikap terhadap penggunaan teknologi ( <i>attitude toward using technology</i> ), didefinisikan sebagai evaluasi dari pemakai tentang ketertarikannya dalam menggunakan teknologi. (Hanggono, dkk, 2015).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Senang</li> <li>• Menikmati penggunaan</li> <li>• Puas</li> <li>• Tidak membosankan</li> <li>• Tindakan yang menguntungkan</li> </ul>

## 2. Metode Penelitian

Menurut Misbahuddin dan Hasan (2013) bahwa metode penelitian adalah penyaluran rasa ingin tau manusia terhadap sesuatu masalah dengan perlakuan tertentu (seperti memeriksa, mengusut, menelaah, dan mempelajari secara cermat dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai kebenaran, memperoleh jawaban atas masalah, pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagainya). Dalam penelitian ini digunakan beberapa menggunakan metode penelitian yaitu, *Technology Acceptance Model* (TAM), metode survei dan deskriptif kualitatif.

### Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh data-data primer yang merupakan data yang diperoleh langsung dari sumber pertama, yaitu responden.

#### A. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mewawancarai pengguna aplikasi paytren

#### B. Observasi

Pengamatan atau observasi dilakukan untuk mengamati pengguna aplikasi paytren.

#### C. Kuesioner (Angket)

Penyebaran kuisisioner kepada responden pengguna aplikasi paytren.

#### D. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dalam penelitian ini digunakan dalam rangka memperoleh data sekunder, usaha pengumpulan informasi yang berhubungan dengan teori-teori yang ada kaitannya dengan masalah dan variabel yang diteliti. Studi literatur tersebut di dapat dari berbagai sumber, yaitu perpustakaan UBSI, Bapusibda Jabar, jurnal dan media eletronik.

### Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya sekedar jumlah tetapi meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh objek yang diteliti (Seputra, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* pada PT.Veritra Sentosa Internasional Bandung.

### Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Agar apa yang dipelajari dan disimpulkan dari sampel dapat diberlakukan pada populasi, maka sampel harus bersifat representatif terhadap populasi (Seputra, 2013). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 100 responden yang dihasilkan berdasarkan penyebaran kuesioner.

### Metode Analisis Data

Misbahuddin dan Hasan (2013) Menyatakan "Analisis data adalah memperkirakan atau dengan menentukan besarnya pengaruh secara kuantitatif dari perubahan suatu (beberapa) kejadian terhadap sesuatu kejadian lainnya, serta memperkirakan kejadian lainnya. Pada penelitian ini dilakukan analisis deskriptif, analisis statistik, analisis regresi linier berganda dan uji hipotesis".

Analisis deskriptif merupakan bentuk analisis data untuk menguji generalisasi hasil penelitian yang didasarkan atas atau satu sampel. Analisis deskriptif ini dilakukan melalui pengujian hipotesis deskriptif (Misbahuddin dan Hasan, 2013). Analisis deskriptif adalah analisis yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap obyek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum agar

hasil perhitungan statistik deskriptif responden berupa angka persentase dapat ditafsirkan atau dimaknai (Sugiyono, 2013). Data yang diperoleh dalam penelitian ini melalui penyebaran kuesioner terhadap pengguna PayTren diolah secara statistik deskriptif untuk mengetahui tanggapan responden terhadap sikap pengguna.

Analisis statistik (verikatif) merupakan analisis yang digunakan untuk membahas data kuantitatif. Pengujian statistik yang digunakan adalah dengan Uji Asumsi Klasik. Untuk menguji kelayakan model regresi yang digunakan, maka harus terlebih dahulu memenuhi uji asumsi klasik. Uji asumsi klasik dalam penelitian ini terdiri dari uji normalitas, uji autokorelasi, uji multikolinieritas, dan uji heteroskedastisitas.

Sedangkan analisis regresi linier berganda yang digunakan peneliti, bila peneliti bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai prediktor dimanipulasi (dinaik turunkan nilainya). Jadi analisis regresi linier berganda akan dilakukan bila jumlah variabel independennya minimal 2 (Sugiyono, 2013).

Pada pengujian hipotesis adalah suatu prosedur yang akan menghasilkan keputusan, yaitu keputusan menerima atau menolak hipotesis tersebut (Misbahuddin dan Hasan, 2013). Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji t atau distribusi t, melalui langkah-langkah berikut:

A. Hipotesis 1

$H_0$ : *Perceived Usefulness* (PU) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT)

$H_a$ : *Perceived Usefulness* (PU) berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT)

B. Hipotesis 2

$H_0$  : *Perceived Easy of Use* (PEOU) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT)

$H_a$  : *Perceived Easy of Use* (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT)

C. Hipotesis 3

$H_0$  : *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Easy of Use* (PEOU) tidak berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT)

$H_a$  : *Perceived Usefulness*, dan *Perceived Easy of Use* (PEOU) berpengaruh signifikan terhadap *Attitude Toward Using* (ATT).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian merupakan hasil dari perumusan masalah, perumusan hipotesis dan pengumpulan data berdasarkan hasil literatur, metode-metode dan analisis data yang dilakukan pada suatu objek penelitian dengan tujuan mencari titik permasalahan yang diteliti hingga mencapai sebuah kesimpulan dan pengambilan keputusan yang dapat dibuktikan kebenarannya.

#### 3.1. Profil Responden Penelitian

##### A. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

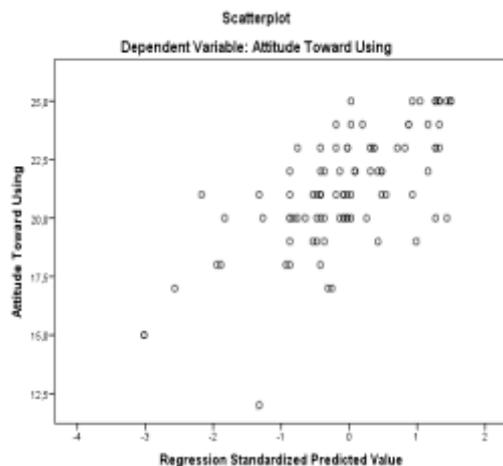
Responden pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* dalam penelitian ini didominasi oleh responden laki-laki yaitu sebesar 53%. Sedangkan responden perempuan sebanyak 47%. Meskipun jumlah responden perempuan tidak jauh berbeda dibandingkan dengan responden laki-laki. Namun hampir menyamai responden laki-laki. Dalam artian sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* tidak memungkinkan akan lebih banyak digunakan oleh responden perempuan.

##### B. Responden Berdasarkan Usia

Diketahui bahwa sebagian besar usia responden lebih dari 25 tahun yaitu sebesar 72%. Sedangkan jumlah yang kurang dari 25 tahun sebesar 28%. Dapat artikan bahwa pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* lebih banyak digunakan oleh responden pada usia lebih dari 25 tahun.

#### 3.2. Uji Asumsi Klasik

Pada uji asumsi klasik ditemukan bahwa untuk uji normalitas variabel variabel *perceived usefulness*, *perceived easy of use*, dan *attitude toward using* berdistribusi normal. Sedangkan pada uji multikolinieritas ditemukan bahwa analisis tersebut tidak terjadi multikolinieritas. Kemudian pada uji autokorelasi, nilai statistik Durbin- Watson (D-W) sebesar 1,990, maka tidak terjadi autokorelasi, jika nilai Durbin-Watson diatas  $-2 < DW < 2$ . Sehingga dapat dinyatakan syarat regresi ganda telah terpenuhi. Maka, analisis pengguna aplikasi PayTren berbasis android pada PT.Veritra Sentosa Internasional berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan pengujian heteroskedastisitas.



Gambar 1 Penyebaran Data

Pada Gambar 1 menggambarkan bahwa titik-titik data menyebar diatas dan dibawah atau disekitar angka nol, penyebaran titik-titik data tidak membentuk pola bergelombang melebar kemudian menyempit dan melebar kembali. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi heteroskedastisitas.

#### A. Uji Hipotes

Pada pengujian hipotesis dibawah ini yaitu untuk menentukan taraf signifikansi pengaruh variabel *perceived usefulness* ( $X_1$ ) dan *perceived easy of use* ( $X_2$ ) secara bersama-sama terhadap variabel *attitude toward using* ( $Y$ ) dengan menentukan derajat kepercayaan 95% ( $\alpha = 0,05$ ). Berikut temuan pengujian hipotesis untuk membuktikan kebenaran dugaan yang peneliti tentukan sebelumnya:

1. Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah Diduga persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) berpengaruh signifikan terhadap sikap (*attitude toward using*) pengguna aplikasi PayTren berbasis *android*.

Tabel 2 Hasil SPSS Signifikansi Kegunaan Terhadap Sikap Pengguna

Model	Standardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
	B	Std. Error			
1					
	Constant	3,998	1,722	2,322	,022
	Perceived Usefulness	,785	,078	7,16	,000

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using

Temuan hasil tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh kegunaan variabel independen ( $X_1$ ) terhadap sikap pengguna variabel dependen ( $Y$ ).

b. Pengolahan statistik SPSS untuk mengetahui pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna menggunakan regresi sederhana.

c. Signifikan (Sig.) menunjukkan signifikan pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna yang ditunjukkan dengan angka yang tertera pada kolom Sig. Angka ini merupakan angka  $p$  value yang berguna untuk menunjukkan signifikan tidaknya pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna, dengan syarat signifikan  $p$  value  $< 0,05$ . Hasil pengolahan SPSS pada kolom Sig.  $p$  value menunjukkan angka 0,000 nilai  $p$  value  $< 0,05$ . Hal ini mengindikasikan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna.

Tabel 3 Hasil SPSS Uji F Kegunaan Terhadap Sikap Pengguna

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.	
1						
	Regression	326,618	2	163,309	51,990	,000 <sup>a</sup>
	Residual	304,692	97	3,141		
	Total	631,310	99			

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using

b. Predictors: (Constant), Perceived Easy Of Use, Perceived Usefulness

Untuk menentukan signifikan hubungan kegunaan terhadap sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* yaitu dengan menggunakan nilai pada kolom "f". Nilai f pada tabel diatas disebut sebagai nilai f hitung. Untuk dapat mengetahui signifikannya dapat ditentukan dengan syarat  $f_{hitung} > f_{tabel}$ . Berdasarkan hasil statistik SPSS 2.0 diketahui bahwa  $f_{hitung}$  sebesar 51,990. Nilai f yaitu sebesar 3,090. Jadi  $f_{hitung}$  (51,990). Hal ini mengartikan bahwa persepsi kegunaan memiliki hubungan secara signifikan terhadap sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna berpengaruh secara signifikan.

d. Untuk menentukan signifikansi pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* yaitu menggunakan nilai "t". Nilai t disebut sebagai nilai t hitung. Untuk dapat mengetahui signifikasinya dapat ditentukan dengan syarat  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai t hitung ini diperoleh dari  $t_{n-k}$ , dengan n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel. Berdasarkan hasil statistik diketahui bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 10,143. Nilai  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{100-3}$  atau  $t_{97}$  yaitu sebesar 1,984. Maka  $t_{hitung}$  sebesar (10,143)  $> t_{tabel}$  yaitu sebesar (1,984), hal ini mengartikan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan

bahwa persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna berpengaruh secara signifikan.

Tabel 4 Hasil SPSS Pengaruh Kegunaan Terhadap Sikap Pengguna

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.716 <sup>a</sup>	.512	.507	1,773

a. Predictors: (Constant), Perceived Usefulness

b. Dependent Variable: Attitude Toward Using

Selanjutnya untuk mengetahui seberapa besar pengaruh persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna diperoleh dari hasil olah statistik dengan melihat pada kolom *R Square*. Berdasarkan temuan kolom *R Square* pada tabel diatas yaitu sebesar 0,512 menyatakan bahwa besar pengaruh persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna PayTren, yaitu sebesar 0,512 atau sebesar 51,2% dengan tingkat "kuat" sesuai dengan kriteria dibawah ini:

2. Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah Diduga persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*) berpengaruh signifikan terhadap sikap (*attitude toward using*) pengguna aplikasi PayTren berbasis *android*.

Tabel 5 Hasil SPSS Signifikansi Kemudahan Terhadap Sikap Pengguna

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.	
	B	Std. Error				
1	10,626	1,746		6,086	,000	
	Perceived Easy Of Use	,554	,089	,531	6,200	,000

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using

Temuan hasil tabel diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah pengaruh persepsi kemudahan variabel independen ( $X_2$ ) terhadap sikap pengguna variabel dependen ( $Y$ ).

b. Hasil pengolahan statistik SPSS untuk mengetahui pengaruh persepsi kemudahan terhadap sikap pengguna menggunakan regresi sederhana.

c. Signifikan (Sig.) menunjukkan signifikan pengaruh persepsi kemudahan terhadap sikap pengguna yang ditunjukkan dengan angka yang tertera pada kolom Sig. Angka ini merupakan angka *p value* yang berguna untuk menunjukkan signifikan tidaknya pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna, dengan syarat signifikan *p value* < 0,05. Hasil pengolahan SPSS pada tabel diatas *p value* menunjukkan angka 0,000 nilai *p value* < 0,05. Hal ini mengindikasikan

bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna.

d. Ada tidaknya hubungan signifikan persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna dapat dilakukan dengan uji F.

Tabel 6 Hasil SPSS Uji F Kemudahan Terhadap Sikap Pengguna

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Regression	177,878	1	177,878	38,445	,000 <sup>a</sup>
Residual	453,432	98	4,627		
Total	631,310	99			

a. Dependent Variable: Attitude Toward Using

b. Predictors: (Constant), Perceived Easy Of Use

Untuk menentukan signifikan hubungan kegunaan terhadap sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* yaitu dengan menggunakan nilai "f" pada tabel diatas. Nilai f pada kolom f disebut sebagai nilai  $f_{hitung}$ . Untuk dapat mengetahui signifikannya dapat ditentukan dengan syarat  $f_{hitung} > f_{tabel}$ . Berdasarkan kolom f diketahui bahwa  $f_{hitung}$  sebesar 38,445. Nilai f yaitu sebesar 3,090. Jadi  $f_{hitung}$  (38,445). Hal ini mengartikan bahwa persepsi kegunaan memiliki hubungan secara signifikan terhadap sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna berpengaruh secara signifikan.

e. Untuk menentukan signifikansi pengaruh kegunaan terhadap sikap pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* yaitu menggunakan nilai "t". Nilai t pada tabel diatas disebut sebagai nilai t hitung. Untuk dapat mengetahui signifikasinya dapat ditentukan dengan syarat  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Nilai t hitung ini diperoleh dari  $t_{n-k}$ , dengan n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel. Berdasarkan kolom t hitung diketahui bahwa  $t_{hitung}$  yaitu sebesar 6,200. Nilai  $t_{tabel}$  yaitu  $t_{100-3}$  atau  $t_{97}$  yaitu sebesar 1,984. Maka  $t_{hitung}$  sebesar (1,984) >  $t_{tabel}$  yaitu sebesar (1,984), hal ini mengartikan bahwa persepsi kegunaan memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna. Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi kegunaan terhadap sikap pengguna berpengaruh secara signifikan.

Tabel 7. Hasil SPSS Pengaruh Kemudahan Terhadap Sikap Pengguna

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.531 <sup>a</sup>	.282	.274	2,151

a. Predictors: (Constant), Perceived Easy Of Use

b. Dependent Variable: Attitude Toward Using



independen antar kegunaan dan kemudahan yang memiliki pengaruh sangat kuat terhadap sikap pengguna. Hal ini dapat dilihat pada nilai *beta* variabel kegunaan adalah 0,718 dan nilai *beta* variabel kemudahan 0,101. Menarik kesimpulan bahwa nilai *beta* variabel kegunaan lebih besar dari nilai *beta* variabel kemudahan. Artinya variabel kegunaan memiliki pengaruh lebih kuat terhadap sikap pengguna dari pada variabel kemudahan.

4. Analisis pengaruh *Perceived Usefulness* terhadap *Attitude Toward Using* yang dinilai pengguna aplikasi PayTren berbasis *android* pada PT.Veritra Sentosa Internasional.

Ditemukan bahwa *perceived usefulness* memiliki hubungan terhadap *attitude toward using* dengan tingkat hubungan "kuat", yaitu 0,512 atau sebesar 51,2%. Dengan temuan nilai pengujian hipotesis *perceived usefulness* tersebut dapat dinyatakan memiliki pengaruh signifikan terhadap *attitude toward using*, hal ini sejalan dengan hipotesis 1.

5. Analisis pengaruh *Perceived Easy Of Use* terhadap *Attitude Toward Using* yang dinilai pengguna aplikasi PayTren berbasis *android*.

Ditemukan bahwa *perceived easy of use* memiliki hubungan terhadap *attitude toward using* dengan tingkat hubungan "lemah", yaitu 0,282 atau sebesar 28,2%. Dengan temuan nilai pengujian hipotesis *perceived easy of use* tersebut dapat dinyatakan mampu mempengaruhi *attitude toward using*, hal ini sejalan dengan hipotesis 2.

6. Analisis pengaruh *Perceived Usefulness* dan *Perceived Easy Of Use* terhadap *Attitude Toward Using* yang dinilai pengguna aplikasi PayTren berbasis *android*.

Berdasarkan temuan hasil uji SPSS pada kolom *R* dan *R square*, ditemukan *perceived usefulness* dan *perceived easy of use* memiliki hubungan signifikan terhadap *attitude toward using* dengan tingkat hubungan *R* 0,719 atau sebesar 71,9% dan *R square* 0,517 atau sebesar 51,7. Dengan temuan nilai pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa *perceived usefulness* dan *perceived easy of use* saling mempengaruhi terhadap *attitude toward using* secara simultan, hal ini sejalan dengan hipotesis 3.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dengan menggunakan metode TAM (Technology Acceptance Model).

#### 4. Kesimpulan

Hasil dari pengujian yang telah dilakukan peneliti terhadap pengguna aplikasi bahwa variabel *perceived usefulness* memiliki pengaruh yang dikategorikan kuat terhadap *attitude toward using*. Variabel *perceived easy of use* memiliki pengaruh yang dikategorikan lemah terhadap *attitude toward using*. Variabel *perceived usefulness* dan *perceived easy of use* secara simultan memiliki pengaruh yang dikategorikan kuat terhadap variabel *attitude toward using*.

Saran pengembangan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan variabel lain pada metode TAM (*Technology Acceptance Model*) seperti variabel *behaviour intention to use*. Selain itu dapat ditambahkan variabel gender (laki-laki dan perempuan), karena gender dapat mempengaruhi sikap pengguna ataupun perilaku pengguna terhadap teknologi.

#### Referensi

- Ariputri, G. P., Suprpto, E., & Suradi, T. (2015). Pengembangan Aplikasi Android untuk Mendukung Pembelajaran Listening Bahasa Inggris kelas XI SMA. *Didaktikum: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas*, 48-56.
- Christianto, P. (2009). E-Gold Sebagai Alternatif Alat Pembayaran pada E-Commerce. *urnal Teknologi Informasi DINAMIK Volume XIV, No. 1*.
- Gaol, C. J. (2008). *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: Grasindo.
- Hanggono, A. A., Handayani, S. R., & Susilo, H. (2015). Analisis Atas Praktek TAM (Technology Acceptance Model) Dalam Mendukung Bisnis Online Dengan Memanfaatkan Jejaring Sosial Instagram. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)|Vol. 26 No. 1*.
- Herliana, A., & Renaldi, F. A. (2015). Animasi Interaktif Pembelajaran Tari Merak. *Informatika*, 453-464.
- Krisnanda, M. (2011). Penggunaan Teknologi Near Field Communication Pada Telepon Seluler Untuk Micro Payment dan Loyalty Management. *Jurnal Informatika Volume 7 Nomor 1 Juni 2011*.

- Misbahuddin, & Hasan, I. (2013). *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Seputra, Y. E. (2013). *Belajar dan Analisis Tuntas Statistika Berbasis Komputer*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Siswantoro, Y., & Hasti, N. (2013). Pemesanan dan Penjualan Kue Berbasis Android pada Cherie Cake's-Halim Perdana Kusuma. *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis*, 97-111.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Thrihendradi, C. (2010). *Step by Step SPSS 18 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: Andi.
- Wahana Komputer. (2010). *Modul Belajar Statistik dengan SPSS 18*. Semarang: Andi.
- Wibowo, Y. W., Santosa, P. I., & Nugroho, E. (2014). Perancangan Sistem Informasi Posyandu Online. *Simposium Nasional RAPI XIII*.
- Widyaharsana, James. Indra W. (2010). *Mobile Marketing Sebagai Media Pemasaran*. Jakarta: PPM.