

## Pengaruh *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence* terhadap *Behavioral Intention* dalam Implementasi Aplikasi SIMPG PT Perkebunan Nusantara XI Surabaya

Adelwin Hilman Wibowo<sup>1</sup>, Yusi Tyroni Mursityo<sup>2</sup>, Admaja Dwi Herlambang<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Brawijaya  
Email: <sup>1</sup>adelwin12@student.ub.ac.id, <sup>2</sup>yusi\_tyro@ub.ac.id, <sup>3</sup>herlambang@ub.ac.id

### Abstrak

Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pabrik Gula (SIMPG) adalah salah satu aplikasi *monitoring* yang dikembangkan oleh PT. Perkebunan Nusantara XI yang digunakan untuk memantau dan mengawasi pertumbuhan tanaman tebu yang berada di sawah. Permasalahan yang timbul dari penggunaan aplikasi sistem informasi SIMPG ini adalah beberapa pengguna dari aplikasi SIMPG yang kurang berkomitmen dan tidak konsisten dalam menggunakannya secara menyeluruh. Pada penelitian ini menggunakan 3 variabel yang di ambil dari model UTAUT yaitu *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence* yang mempengaruhi penerimaan pengguna dan niat pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPG (*Behavioral Intention*). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ketiga variabel bebas yang digunakan memiliki pengaruh terhadap variabel terikat. Metode analisis yang digunakan yaitu metode analisis regresi linear berganda. Pada penelitian ini responden yang digunakan adalah karyawan PT Perkebunan Nusantara XI Surabaya yang menggunakan aplikasi SIMPG yang tersebar di tiap-tiap pabrik gula yang ada di Jawa Timur. Pengumpulan data dilakukan menggunakan metode kuesioner dan jumlah sampel yang didapatkan sebesar 71 orang. Hasil penelitian yang didapatkan yaitu variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention* sedangkan pada variabel *Performance Expectancy* dan variabel *Social Influence* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Behavioral Intention*.

**Kata kunci:** sistem informasi, harapan kinerja, harapan usaha, pengaruh sosial

### Abstract

*Sugar Factory Management Information System Application (SIMPG) is a monitoring application developed by PT. Perkebunan Nusantara XI which is used to monitor and supervise the growth of sugarcane in the rice fields. Problems arising from the use of the SIMPG information system application are some users of the SIMPG application who are less committed and inconsistent in using it thoroughly. In this study, the writer used 3 variables taken from the UTAUT model, namely Performance Expectancy, Effort Expectancy and Social Influence that affect user acceptance and user intentions in using the SIMPG (Behavioral Intention) application. This study aims to determine whether the three independent variables used have an influence on the dependent variable. The analytical method used is multiple linear regression analysis method. In this study the respondents who participated were employees of PT Perkebunan Nusantara XI Surabaya who used the SIMPG application which is spread in each sugar factory in East Java. The data collection, in this study, used a questionnaire and the number of samples obtained amounted to 71 people. The results obtained are the Effort Expectancy variable has a significant effect on the Behavioral Intention variable while the Performance Expectancy variable and the Social Influence variable have no significant effect on the Behavioral Intention variable.*

**Keywords:** information system, performance expectancy, effort expectancy, social influence

### 1. PENDAHULUAN

Masa kini terjadi pertumbuhan teknologi informasi yang pesat. Adanya perkembangan

teknologi informasi ini membantu menyelesaikan pekerjaan dengan cepat dan mudah dan informasi bisa didapat dengan mudah. Adanya perkembangan sistem informasi

yang kencang menimbulkan berbagai bermacam permasalahan-permasalahan yang lebih kompleks sehingga menuntut manusia untuk menciptakan suatu hal yang baru untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul tersebut. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah sistem informasi untuk mengatasi permasalahan dalam permintaan informasi yang aktual disebut dengan sistem informasi monitoring.

PT Perkebunan Nusantara XI (PTPN XI) adalah perusahaan yang menerapkan penggunaan aplikasi sistem informasi Monitoring. PT Perkebunan Nusantara XI merupakan badan perusahaan milik BUMN yang bergerak di bidang perkebunan. Kegiatan utama dari usaha PT. Perkebunan Nusantara XI adalah memproduksi gula. Dalam memproduksi gula, PTPN XI menggunakan suatu sistem informasi yang digunakan untuk mengelola dan memantau proses perkembangan dan pertumbuhan tanaman tebu yang nantinya akan diolah menjadi produk gula. Aplikasi SIMPG adalah salah satu aplikasi yang dikembangkan oleh PTPN XI untuk membantu memantau perkembangan dan pertumbuhan tanaman tebu yang mereka hasilkan.

Seiring berjalannya waktu, dalam penerapan penggunaan aplikasi SIMPG terdapat beberapa permasalahan yang timbul. Permasalahan yang timbul dari penggunaan aplikasi sistem informasi SIMPG ini adalah beberapa pengguna dari aplikasi SIMPG yang kurang berkomitmen dan tidak konsisten dalam menggunakan aplikasi SIMPG secara menyeluruh. Hal ini disebabkan karena para karyawan yang bertugas untuk memantau dan melaporkan data perkembangan tanaman tebu cenderung lebih senang mencatat dan melaporkan data tersebut dengan menggunakan sistem informasi sebelumnya (Manual), bukan dengan menggunakan aplikasi SIMPG. Kecenderungan ini disebabkan oleh penggunaan sistem informasi sebelumnya yang lebih familier bagi pengguna SIMPG dan kurangnya minat pengguna untuk menerima transisi penggunaan dari manual ke aplikasi SIMPG. Hal ini menyebabkan melambatnya kinerja prosedur perusahaan. Oleh karenanya, perlu diteliti apa saja faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna dan niat dalam menggunakan aplikasi SIMPG.

Ada beberapa penelitian sebelumnya membahas bagaimana penerimaan pengguna terhadap suatu aplikasi sistem informasi dan apa yang mempengaruhi niat pengguna untuk menggunakan suatu aplikasi sistem informasi.

Penelitian yang dilakukan Mohamed Hersi Warsame & Edward Mugambi Ileri pada tahun 2018 dan Rakibul Hoque & Golam Sowar pada tahun 2017 membahas bagaimana apa saja faktor yang mempengaruhi pengguna ketika memakai suatu aplikasi. Hasil dari kedua penelitian yaitu variabel *Performance Expectancy*, *Effort Expectancy* dan *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap *Behavioral Intention* pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Berdasarkan pertimbangan dan kajian dari penelitian sebelumnya maka dilakukan sebuah penelitian untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel ketiga variabel tersebut terhadap variabel *behavioral intention* dalam implementasi aplikasi SIMPG.

## 2. LANDASAN PUSTAKA

Pada penelitian ini menggunakan penelitian sebelumnya sebagai kajian pustaka untuk dijadikan sebagai referensi dan bahan ajar yang ada pada penelitian ini. Beberapa penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa ada beberapa variabel yang memiliki keterkaitan dengan penerimaan pengguna dan niat pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi sistem informasi.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Warsame & Ileri (2018) membahas tentang bagaimana penerimaan pengguna dan niat pengguna dalam menggunakan aplikasi M-Shwari. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Hoque & Sowar (2017) membahas tentang membahas tentang faktor-faktor apa yang mempengaruhi pengguna dalam mengadopsi dan menggunakan aplikasi *mHealth*. Yumami et al. (2018) dalam penelitiannya membahas tentang faktor yang berpengaruh kepada pengguna ketika memakai aplikasi E-Tilang. Selanjutnya, penelitian oleh Madigan et al. (2016) bertujuan untuk melihat faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penerimaan sistem ARTS. Penelitian Suki & Suki (2017) membahas tentang bagaimana penerimaan pengguna dalam menggunakan sistem *Animation and StoryTelling*. Dalam penelitian Mentaya et al. (2015) membahas tentang Bagaimana penerimaan dan niat pengguna dalam menggunakan aplikasi Brillian. Penelitian terakhir yang dilakukan oleh Hikmah et al. (2018) membahas tentang bagaimana penerimaan dan perilaku pengguna dalam menggunakan *Messenger ABC*. Hasil dari semua penelitian diatas menunjukkan jika variabel *Performance Expectancy*, *Effort*

*Expectancy* dan *Social Influence* memiliki pengaruh terhadap variabel *behavioral intention*.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, maka dalam penelitian saat ini menggunakan empat variabel yang memiliki pengaruh terhadap penerimaan pengguna dan niat pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPG. Penerimaan pengguna dan niat pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPG dijelaskan pada variabel *behavioral intention*. Keempat variabel ini merupakan variabel yang terdapat pada model *The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT).

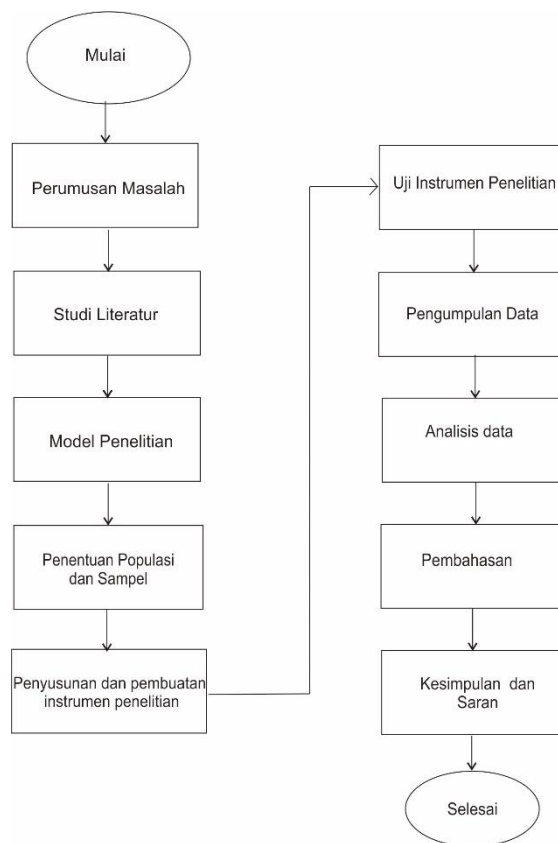
Variabel *Performance Expectancy* artinya yaitu sejauh mana jika individu memakai sistem, sistem tersebut bisa menaikkan kinerjanya (Venkatesh, et al., 2003). *Effort Expectancy* adalah suatu tingkat kemudahan yang didapatkan seseorang ketika menggunakan suatu sistem (Venkatesh, et al., 2003). Variabel *Social Influence* artinya yaitu usaha yang dilakukan seseorang untuk mengubah suatu persepsi dan tingkah laku seseorang (Venkatesh, et al., 2003). *Behavioral Intention* adalah tingkat ukuran dari niat seseorang atau individu untuk melakukan suatu perilaku tertentu (Venkatesh, et al., 2003). *Intention* adalah sebuah keinginan yang muncul dari seseorang untuk memakai suatu teknologi karena penggunaan teknologi tersebut dapat membantu dia (Hu, et al., 1999).

### 3. METODOLOGI

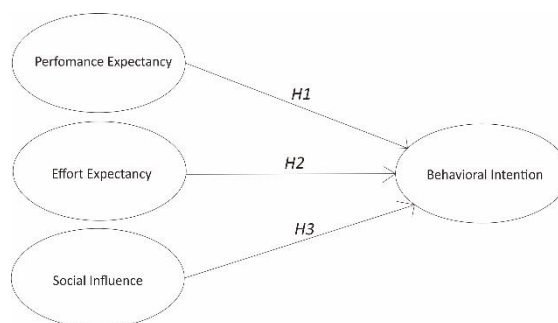
Gambar 1 dibawah ini menjelaskan alir dari metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian.

Berdasarkan gambar 1, penelitian dari merumuskan permasalahan yang menjadi penyebab dilakukannya penelitian ini. Berdasarkan permasalahan yang didapat, selanjutnya mempelajari studi literatur yang berfungsi untuk mendapatkan referensi literatur dari penelitian-penelitian sebelumnya. Tahapan selanjutnya yaitu menentukan model penelitian. Gambar 2 dibawah ini menjelaskan model dan hipotesa penelitian

Gambar 2 menjelaskan model penelitian dan hipotesis yang digunakan. Berdasarkan gambar 2 ada 3 hipotesis yang digunakan pada penelitian yang dijelaskan pada tabel 1 dibawah ini.



Gambar 1 Diagram Alir Penelitian



Gambar 2 Model dan Hipotesa Penelitian

Tabel 1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis	Keterangan Hipotesis
H1	<i>Performance Expectancy</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i>
H2	<i>Effort Expectancy</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i>
H3	<i>Social Influence</i> memiliki pengaruh terhadap <i>Behavioral Intention</i>

Populasi penelitian ini yaitu pengguna dari aplikasi SIMPG yaitu karyawan PT.Perkebunan Nusantara XI. Populasi pengguna aplikasi

SIMPG tersebar di beberapa pabrik gula yang terdapat di daerah Jawa Timur. Teknik sampling yang dipakai yaitu *Proportional Stratified Random Sampling*. Teknik *Proportional Stratified Random Sampling* digunakan karena suatu populasi memiliki anggota yang tidak homogen dan bersifat strata proporsional (Sugiyono, 2017). Dari perhitungan sampel yang dilakukan menggunakan rumus slovin, didapatkan jumlah sampel minimal sebanyak 68 orang. Berdasarkan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan, jumlah sampel yang didapat melebihi target sehingga sampel yang didapatkan sebanyak 71 orang.

Penyusunan dan Pembuatan instrumen yang digunakan memakai kuesioner dengan skala Likert sebagai alternatif jawaban responden. Skala Likert biasa digunakan untuk menilai sikap, pendapat dan persepsi seseorang sehingga Sehingga skala Likert cocok digunakan sebagai skala pengukuran pada kuesioner ini. (Siregar, 2013)

Setelah instrumen penelitian telah selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu melakukan uji instrument penelitian. Pada tahap uji instrument penelitian, instrumen penelitian yang telah dibuat akan di lakukan beberapa uji untuk menentukan apakah instrument penelitian tersebut layak diberikan kepada responden. Uji instrumen yang dilakukan dalam penelitian yaitu uji keterbacaan, uji validitas dan uji reliabilitas.

Uji keterbacaan pada penelitian menggunakan metode *expert judgement* dengan menggunakan rumus *Aiken's V* yang bertujuan untuk memvalidasi apakah tampilan dan isi pernyataan yang telah dibuat pada kuesioner/instrumen penelitian tidak terjadi ambiguitas pertanyaan sehingga kuesioner tersebut dapat dipahami oleh responden. Pada penelitian ini, ada 2 orang ahli yang akan menilai keterbacaan dari instrumen penelitian yang telah dibuat yaitu dosen ahli dan staff divisi IT PTPN XI. Hasil uji keterbacaan menggunakan metode *expert judgement* menghasilkan dari 27 pernyataan yang terdapat pada instrumen penelitian sebanyak 26 pernyataan dinyatakan valid dan 2 pernyataan tidak dinyatakan valid dan diperbaiki sesuai anjuran dari *expert* (Yang, 2011).

*Pilot Study* adalah tahap awal pengumpulan data menggunakan sampel tertentu untuk mengidentifikasi adanya kekurangan yang ada pada instrumen penelitian yang telah dibuat. Tujuan dari adanya *pilot study* yaitu untuk mengidentifikasi adanya kelemahan dan

kekurangan dalam instrument penelitian sebelum dilakukan penelitian yang lebih besar. Jumlah sampel yang dipakai pada *pilot study* sebanyak 30 orang responden.

Salah satu uji yang dilakukan pada tahap *pilot study* yaitu Uji Validitas. Uji Validitas digunakan untuk menentukan apakah item-item pernyataan yang telah dibuat pada instrumen penelitian sudah valid atau tidak. Hasil uji validitas pada *pilot study* menunjukkan bahwa sebanyak 27 pernyataan yang telah dibuat terdapat 1 yang tidak lolos uji validitas dikarenakan nilai koefisien korelasi pearson ( $r$ )  $< 0,361$ . Dari hasil pengujian validitas, dari keempat variabel, 26 pernyataan dinyatakan lolos uji validitas dan 1 pernyataan dinyatakan tidak lolos uji validitas.

Tahapan selanjutnya setelah uji validitas yaitu uji reliabilitas. Uji reliabilitas pada *pilot study* yang dilakukan pada penelitian ini digunakan untuk memeriksa apakah instrumen penelitian yang dibuat telah reliabel atau tidak. Uji reliabilitas pada *pilot study* dilakukan untuk menguji keempat variabel yang terdapat dalam penelitian. Dari hasil pengujian didapatkan hasil yaitu seluruh variabel dinyatakan reliabel karena semua variabel mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0,6.

#### 4. ANALISIS DATA

Uji Normalitas digunakan untuk menguji model regresi apakah model regresi tersebut berdistribusi normal atau tidak (Priyatno, 2016). Metode yang yaitu metode *One Kolmogorov Smirnov Z*. Hasil pengujian uji normalitas yang didapatkan nilai taraf signifikansi yaitu sebesar  $0,20 > 0,05$  sehingga model regresi berdistribusi normal.

Pengujian Heteroskedastisitas digunakan untuk melihat model regresi apakah timbul ketidaksamaan variasi dari antar residual ke residual lainnya (Priyatno, 2016). Metode yang dipakai yaitu Uji Korelasi *Spearman*. Hasil pengujian Heteroskedastisitas pada semua variabel bebas pada peneltian menunjukkan nilai  $> 0,05$  sehingga model regresi ini tidak mengalami gejala heteroskedastisitas.

Uji Multikolinearitas digunakan bertujuan menguji data yang diperoleh dalam model regresinya apakah memiliki korelasi yang tinggi antar variabel independen (Priyatno, 2016). Pada penelitian ini, pengujian Multikolinearitas ditentukan dari nilai *Tolerance* dan *VIF*. Hasil pengujian menunjukkan nilai *Tolerance* variabel

bebas > 0,10 dan nilai VIF < 10,00 sehingga model regresi ini tidak terjadi gejala Multikolinearitas

Pengujian Linearitas digunakan bertujuan menguji model regresi apakah antar variabel mempunyai hubungan yang linear/tidak (Priyatno, 2016). Pada pengujian Linearitas menentukan apakah data tersebut terjadi gejala Linearitas ditentukan dari nilai signifikansi (Sig.) dan nilai F Hitung dengan F Tabel. Berdasarkan Hasil pengujian pada variabel bebas dan variabel terikat pada model regresi penelitian, nilai signifikansi yang didapatkan > 0,05 dan nilai fhitung semua variabel lebih kecil dari nilai ftabel sehingga model regresi ini tidak terjadi gejala Linearitas.

Uji Autokorelasi digunakan untuk melihat model regresi apakah memiliki korelasi/hubungan antara residual pada periode t dengan periode sebelumnya (Priyatno, 2016). Metode yang digunakan yaitu uji *Durbin-Watson* dan uji *run test*. Berdasarkan hasil nilai uji *Durbin-Watson* yang didapatkan yaitu 1,689 menunjukkan data yang diperoleh pada penelitian ini menunjukkan  $dL < DW < dU$  sehingga data yang diperoleh tidak memiliki keputusan yang pasti (*Inconclusive*). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, digunakan uji *Run Test*. Hasilnya didapatkan nilai signifikasinsinya yaitu  $0,551 > 0,05$  sehingga disimpulkan data yang diperoleh pada model regresi tidak terjadi gejala Autokorelasi.

Analisis Regresi Linier Berganda adalah metode analisis statistika untuk melihat pengaruh satu atau lebih variabel bebas terhadap satu variabel terikat (Siregar, 2013). Tabel 2 dibawah ini menjelaskan hasil perhitungan yang didapatkan.

Tabel 2 Hasil Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	Koefisien Regresi
Konstanta	-3,026
$X_1$ ( <i>Perfomance expectancy</i> )	0,021
$X_2$ ( <i>Effort expectancy</i> )	0,280
$X_3$ ( <i>Social influence</i> )	0,062

Berdasarkan nilai yang didapatkan pada tabel 2. Dapat ditarik persamaan regresi yaitu sebagai berikut :

$$Y = \alpha + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3... + b_nX_n$$

$$Y = -3,026 + 0,021 X_1 + 0,280 X_2 + 0,062 X_3$$

Dimana :

Y : Variabel terikat (*Behavioral intention*)

$\alpha$  : - 3026. Konstanta yang bernilai minus berarti menunjukkan jika tanpa adanya pengaruh dari tiap-tiap variabel bebas terhadap variabel terikat, maka skor total dari variabel terikat sudah meningkat.

$b_1$  : 0,021. Koefisien Regresi yang bernilai positif mengindikasikan jika ada pengaruh searah antara variabel  $X_1$  (*Perfomance expectancy*) terhadap variabel Y (*Behavioral intention*). Jadi dapat diartikan jika nilai variabel  $X_1$  nilai pada variabel Y akan meningkat juga dengan asumsi variabel bebas lainnya bernilai tetap.

$b_2$  : 0,0280. Koefisien Regresi yang bernilai positif mengindikasikan jika ada pengaruh searah antara variabel  $X_2$  (*Effort expectancy*) terhadap variabel Y (*Behavioral intention*). Jadi dapat diartikan jika nilai variabel  $X_2$  nilai pada variabel Y akan meningkat juga dengan asumsi variabel bebas lainnya bernilai tetap.

$b_3$  : 0,062. Koefisien Regresi yang bernilai positif mengindikasikan jika ada pengaruh searah antara variabel  $X_3$  (*Social Influence*) terhadap variabel Y (*Behavioral intention*). Jadi dapat diartikan jika nilai variabel  $X_3$  nilai pada variabel Y akan meningkat juga dengan asumsi variabel bebas lainnya bernilai tetap.

Analisis Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) dilakukan untuk melihat berapa jumlah prosentasi pengaruh variabel bebas secara bersama-sama terhadap variabel terikat (Priyatno, 2016). Dari hasil analisis didapatkan hasil nilai *R Square* sebesar 0,421 atau (42,1%). Hal tersebut memperlihatkan prosentase sumbangan variabel bebas terhadap variabel terikat sebesar 42,1 % begitupula sisanya sebesar 57,9% dipengaruhi dari lain variabel yang tidak digunakan di dalam penelitian.

Uji T adalah suatu metode uji statistik yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas secara parsial (sendiri) kepada variabel terikat (Priyatno, 2016). Dari hasil perhitungan nilai tHitung dan tTabel pada uji T, pada variabel *Effort Expectancy* nilai tHitung > tTabel sehingga dapat ditarik kesimpulan pada Hipotesis 2  $H_1$  diterima. Pada variabel *Perfomance expectancy* dan variabel *Social Influence* nilai tHitung < tTabel sehingga pada Hipotesis 1 dan Hipotesis 3  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak. Kesimpulan yang didapat yaitu variabel *Effort Expectancy* memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel *behavioral intention*

secara parsial dan variabel *Performance expectancy* dan variabel *Social Influence* tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap variabel *behavioral intention* secara parsial.

Pengujian F adalah suatu metode uji statistik yang digunakan untuk melihat pengaruh variabel bebas secara simultan (Bersama-sama) kepada variabel terikat (Priyatno, 2016). Dari hasil perhitungan  $f_{Hitung}$  dengan  $f_{Tabel}$ , nilai  $f_{Hitung}$  lebih besar dari  $f_{Tabel}$  dan berdasarkan hasil perhitungan nilai signifikansi, nilai signifikansi yang didapat dari uji F ini adalah  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan jika variabel *Performance expectancy*, *Effort expectancy*, dan *Social Influence* berpengaruh secara simultan terhadap variabel *behavioral intention*.

## 5. PEMBAHASAN

Pada pengujian Hipotesis pertama yang dilakukan dengan cara menggunakan uji T sebagai metode uji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis yang didapat dari nilai Uji T menunjukkan jika pada hipotesis 1,  $H_0$  diterima. Berdasarkan nilai dan hasil yang didapatkan dan dalam uji T maka Hipotesis 1 ditolak. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mentaya et al. (2015) dan Hikmah et al. (2018) juga menunjukkan hasil jika antara variabel *Performance Expectancy* terhadap *behavioral intention* tidak berpengaruh secara signifikan. Hal ini dipengaruhi berdasarkan jawaban dari responden pengguna aplikasi SIMPG bahwa aplikasi SIMPG tidak selalu dapat meningkatkan kinerja seseorang. Pengguna aplikasi SIMPG merasa bahwa penggunaan aplikasi SIMPG hanya menambah beban pekerjaan mereka saja walaupun tujuan dari adanya aplikasi SIMPG adalah untuk membantu meningkatkan kinerja pengguna aplikasi SIMPG.

Dalam menguji Hipotesis kedua digunakan uji T sebagai metode uji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis yang didapat dari nilai hasil Uji T menunjukkan jika pada hipotesis 2,  $H_1$  diterima. Berdasarkan nilai dan hasil yang didapatkan dari uji T maka Hipotesis 2 diterima. Adanya pengaruh antara variabel *Effort Expectancy* terhadap *behavioral intention* sesuai dengan penelitian Warsame & Ileri (2018) dan Hoquea & Sowar (2017). Hal ini juga dipengaruhi berdasarkan jawaban dari responden pengguna aplikasi SIMPG bahwa aplikasi SIMPG sudah mudah untuk digunakan

dan penggunaannya dapat dipahami oleh pengguna aplikasi SIMPG.

Untuk menguji Hipotesis ketiga memakai uji T sebagai metode uji hipotesis. Hasil pengujian hipotesis yang didapat dari nilai Uji T menunjukkan jika pada hipotesis 3,  $H_0$  diterima. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mentaya et al. (2015) dan Suki & Suki (2017) juga menunjukkan hasil jika antara variabel *Performance Expectancy* terhadap *behavioral intention* tidak berpengaruh secara signifikan. Berdasarkan nilai dan hasil yang didapatkan dari uji T maka Hipotesis 3 ditolak. Hal ini dipengaruhi berdasarkan jawaban dari responden pengguna aplikasi SIMPG bahwa penggunaan aplikasi SIMPG tidak selalu dipengaruhi oleh orang lain atau faktor-faktor lainnya.

## 6. KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil uji hipotesis 1 menyatakan jika variabel *performance expectancy* tidak memiliki pengaruh terhadap variabel *behavioral intention*. Hal ini membuktikan jika hipotesis 1 ditolak. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi SIMPG tidak terlalu berpengaruh pada meningkatkan dan membantu kinerja pekerjaan pengguna aplikasi SIMPG. Hasil Uji hipotesis 2 menyatakan jika variabel *effort expectancy* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *behavioral intention*. Hal ini membuktikan jika hipotesis 2 diterima. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa dalam menggunakan aplikasi SIMPG, para pengguna aplikasi SIMPG sudah merasa mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut. Hasil uji hipotesis 3 menyatakan jika variabel *social influence* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel *behavioral intention*. Hal ini membuktikan jika hipotesis 3 ditolak. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi SIMPG tidak dipengaruhi oleh faktor sosial dan faktor lingkungan yang ada di wilayah pengguna aplikasi SIMPG. Orang-orang di sekitar pengguna juga cenderung enggan memberikan pengaruh kepada pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPG.

Saran yang diberikan pada penelitian selanjutnya yaitu yaitu untuk menambahkan variabel-variabel lain yang mempengaruhi pengguna dalam menggunakan aplikasi SIMPG sehingga hasil penelitian menjadi lebih baik. Hasil dari penelitian juga diharapkan dapat membantu pihak PT Perkebunan Nusantara XI

sebagai saran, evaluasi dan pertimbangan untuk melakukan perbaikan terhadap aplikasi SIMPG agar nantinya pengguna aplikasi SIMPG lebih bisa merasakan manfaat ketika menggunakan aplikasi SIMPG.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Hikmah, A. F., Kusyanti, A. & Perdanakusuma, A. R., 2018. Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku pengguna Messenger ABC dalam Penerimaan Informasi pada Lembaga XYZ dengan Menggunakan The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT). *Analisis Faktor-Faktor yang Memengaruhi Perilaku pengguna Messenger ABC dalam Penerimaan Informasi pada Lembaga XYZ dengan Menggunakan The Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT)*, 2(4), pp. 1372-1382.
- Hoque, R. & Sower, G., 2017. Understanding factors influencing the adoption of mHealth by the elderly: An extension of the UTAUT model. *Understanding factors influencing the adoption of mHealth by the elderly: An extension of the UTAUT model*, Volume 101, pp. 75-84.
- Hu, P. J., Chau, P. Y., Sheng, O. R. L. & Tam, K. Y., 1999. Examining the Technology Acceptance Model Using Physician Acceptance of Telemedicine Technology. *Examining the Technology Acceptance Model Using Physician Acceptance of Telemedicine Technology*, 16(2), pp. 91-112.
- Madigan, R. et al., 2016. Acceptance of Automated Road Transport Systems (ARTS): an adaptation of the UTAUT model. *Acceptance of Automated Road Transport Systems (ARTS): an adaptation of the UTAUT model*, Volume 14, pp. 2217-2226.
- Mentaya, A., Sunarto, M. D. & Wulandari, S. H. E., 2015. Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Penerimaan Aplikasi Brilian Dengan Model UTAUT. *Faktor-Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Penerimaan Aplikasi Brilian Dengan Model UTAUT*, 4(2).
- Priyatno, D., 2016. *SPSS Handbook Analisis Data, Olah Data & Penyelesaian Kasus-Kasus Statistik*. 1 penyunt. Yogyakarta: Mediakom.
- Siregar, S., 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. 1 penyunt. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suki, N. M. & Suki, N. M., 2017. Determining students' behavioural intention to use animation and storytelling applying the UTAUT model: The moderating roles of gender and experience level. *Determining students' behavioural intention to use animation and storytelling applying the UTAUT model: The moderating roles of gender and experience level*, Volume 15, pp. 528-538.
- Venkatesh, V., Morris, M. G., Davis, G. B. & Davis, F. D., 2003. User Acceptance of Information Technology : Toward a Unified View. *MIS Quarterly*, September, pp. 425-478.
- Warsame, M. H. & Ireri, E. M., 2018. Moderation effect on mobile microfinance services in Kenya: An Extended UTAUT Model. *Moderation effect on mobile microfinance services in Kenya: An Extended UTAUT Model*, Volume 18, pp. 67-75.
- Yang, W.-C., 2011. Applying Content Validity Coefficient and Homogeneity Reliability Coefficient to Investigate the Experiential Marketing Scale for Leisure Farms. *Applying Content Validity Coefficient and Homogeneity Reliability Coefficient to Investigate the Experiential Marketing Scale for Leisure Farms*.
- Yumami, E., Budiyanto, D. & Suyoto, 2018. FACTORS INFLUENCING THE ADOPTION OF E-TILANG; EMPIRICAL EVIDENCE FROM THE UTAUT MODEL. *FACTORS INFLUENCING THE ADOPTION OF E-TILANG; EMPIRICAL EVIDENCE FROM THE UTAUT MODEL*, 6(2), pp. 52-64.