

MODEL PENDEKATAN UTAUT2 MODIFIKASI PADA ANALISIS PENERIMAAN DAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI E-GOVERNMENT DI NUSA TENGGARA BARAT

Ismarmiaty¹, Desventri Etmy²

¹(ismarmiaty@stmikbumigora.ac.id), ²(desventri@stmikbumigora.ac.id)

^{1,2} STMIK Bumigora Mataram

ABSTRAK

Penelitian ini mencoba memodelkan pendekatan penerimaan dan penggunaan teknologi yang telah dikembangkan dengan mengkombinasikan model-model penerimaan teknologi TAM, UTAUT, UTAUT2 dan variabel tambahan. Uji kelayakan yang dilakukan mencoba untuk memberikan gambaran secara jelas variabel berpengaruh dalam penerimaan dan penggunaan teknologi e-government di Nusa Tenggara Barat. Hasil yang didapatkan dari uji T, Outer Loading dan Significant (Direct/ Indirect Test) pada metode Semantic Equation Model bahwa beberapa komponen tidak signifikan dan harus dibuang demi mendapatkan model terbaik dalam pendekatan penerimaan dan penggunaan teknologi e-Government. Hasil analisis memberikan gambaran bahwa variabel *Performance Expectance*, *Habit and Experience* dan *Trust of Intermediary* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*; dan variabel *Facilitating Condition* dan *Behavioural Intention* berpengaruh secara positif terhadap *Usage Behaviour*. Sedangkan variabel *Effort Expectance*, *Social Influence*, *Hedonic Motivation*, *Price Value* dan *Trust of Internet* tidak berpengaruh secara langsung (*indirect*).

Kata Kunci : e-government, TAM, UTAUT, UTAUT2, UTAUT2 Modifikasi

I. PENDAHULUAN

E-Government lahir dalam tujuan untuk dapat menghubungkan pemerintah dengan warga negara dalam rangka otomatisasi pekerjaan administrasi negara dan kependudukan dengan mengintegrasikan proses-proses dan pengolahan informasi yang menggunakan aplikasi berbasis nirkabel dengan basisdata terpusat. Pergub NTB No.4 tahun 2015^[2] disebutkan bahwa *Electronic Government (e-Government)* adalah sistem teknologi informasi milik pemerintah provinsi yang mengubah bentuk hubungan dengan warga negara, sektor swasta, dan/atau unit kerja pemerintah untuk mempromosikan pemberdayaan warga negara, memperbaiki penyampaian layanan, penguatan akuntabilitas, meningkatkan transparansi, dan memperbaiki efisiensi pemerintah. Rokhman^[12] dalam Ismarmiaty^[11] menyatakan bahwa pada tahun 2004 Departemen Komunikasi dan Informasi mengeluarkan enam pedoman sebagai berikut: (a) Standar kualitas dan layanan cakupan, seperti pengembangan aplikasi *e-service* yang baik; (b) Kelembagaan, otoritas, informasi dan keterlibatan bisnis dalam pengembangan *e-government*; (c) Pengembangan *good governance* dan manajemen perubahan; (d) Proyek *e-government* pelaksanaan dan anggaran; (e) Standar kompetensi manajer

e-government; dan (f) *Blue print* aplikasi *e-government* bagi pemerintah pusat dan daerah. Melengkapi kebijakan mengenai *e-government* yang dikeluarkan sebelumnya, pada tahun 2006 pemerintah mengeluarkan kebijakan yang berhubungan pemakai ICT yang secara tidak langsung memperkuat kebijakan dalam mengembangkan *e-government*. Dekrit Presiden Nomor 20/2006 menetapkan dewan yang dimandatkan untuk merumuskan kebijakan publik dan arah strategis dari perkembangan nasional termasuk penggunaan ICT. Selain itu, dengan implementasi dari Keputusan Nomor 11 pada tahun 2008 mengenai *Information and Electronic Transaction (ITE)* yang mendukung layanan transaksi publik melalui *e-government*.^[11] Hal tersebut diikuti dengan dikeluarkannya Pergub No. 6 Tahun 2012 yang merupakan salah satu dokumen yang dirilis menyesuaikan pembentukan badan penanggung jawab daerah implementasi *e-government*. Salah satu implementasi yang tertuang dalam Pergub No. 6 Tahun 2012 adalah pendirian Sistem Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) pada Bagian Kesekretariatan dan PDE Biro Umum Setda Provinsi Nusa Tenggara Barat.^[3] Selanjutnya, Peraturan Gubernur No 4 Tahun 2015 dikeluarkan untuk mengatur Rencana Induk Pengembangan *e-Government* Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara

Barat 2015-2019 yang meliputi 5 aspek. Menteri Pembangunan dan Aparatur Negara RB (MenPAN-RB) menyinggung bahwa penerapan *e-government* di pemerintahan Indonesia masih sangat lambat dan memiliki banyak masalah, padahal *e-government* adalah salah satu sarana untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi dan pelayanan publik.^[6] Hal tersebut mengagaskan menteri PAN-RB untuk segera mencanangkan Peraturan Pemerintah untuk mewajibkan *e-government* dalam tiap lini Pemerintahan di pusat dan daerah.

Pemerintahan Indonesia memulai inisiatif untuk transformasi sosial dengan tujuan integrasi ICT (*Information and Communication Technology*) ke dalam struktur organisasi dengan mengeluarkan Dekrit 6/2001 dengan nama Pengembangan dan Penggunaan ICT di Indonesia yang menyajikan konsep *e-government* dengan tujuan membentuk *good governance*, transparansi dan akuntabilitas pemerintahan, partisipasi masyarakat, layanan publik dan konektivitas dalam lingkup pemerintahan.^[11] Inisiatif pembangunan *e-government* di Nusa Tenggara mulai dicanangkan secara resmi dengan dikeluarkannya Pergub No. 6 Tahun 2012 adalah pendirian Sistem Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) pada Bagian Kesekretariatan dan PDE Biro Umum Setda Provinsi Nusa Tenggara Barat.^[3] Selanjutnya, Peraturan Gubernur No 4 Tahun 2015 dikeluarkan untuk mengatur Rencana Induk Pengembangan *e-Government* Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat 2015-2019 yang meliputi: (a) kerangka pemikiran dasar; (b) kondisi *e-government* saat ini dan yang diharapkan; (c) perencanaan strategis; (d) tahap pengembangan dan rencana implementasi; dan (e) cetak biru pengembangan. Tertuang pada Pergub No.4 tahun 2015 dalam Rencana Induk Pengembangan *e-Government* Provinsi Nusa Tenggara Barat^[2] bahwa penetapan Rencana Strategis pembangunan dan pengembangan *e-government* diserahkan kepada tiap masing-masing Biro Kepegawaian dalam lingkup provinsi NTB dengan diangkatnya *Chief Information Officer (CIO)* oleh gubernur untuk mengkoordinasikan perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi TIK di tingkat Provinsi. Kemudian, untuk menjamin terselenggaranya pengelolaan TIK di tingkat Provinsi, dibentuk Komite TIK Provinsi dengan Keputusan Gubernur dengan tugas yaitu:

- a. mensinergikan dan mengintegrasikan rencana TIK Provinsi yang mengakomodir kepentingan seluruh satuan kerja;
- b. mensinergiskan rencana belanja/investasi;
- c. melakukan review atas evaluasi berkala implementasi TIK di lingkungan Pemerintah Provinsi NTB sebagai bahan masukan bagi CIO dalam meningkatkan kualitas penyelenggaraan *e-government*. Komite TIK diketuai oleh Kepala SKPD Pengelola TIK dan beranggotakan seluruh kepala SKPD Pengguna TIK.

Dan untuk mendukung fungsi-fungsi teknis pengembangan TIK, Komite TIK Provinsi dapat membentuk Tim Teknis yang beranggotakan pejabat struktural yang menangani TIK serta pejabat fungsional dan petugas teknis TIK dari masing-masing SKPD. Kepala Bagian K dan PDE Biro Umum Setda Provinsi NTB, IGP Aryadi, S.Sos, M.H.^[5] menjelaskan bahwa implementasi *e-government* memiliki lima dimensi, yaitu: (1) Dimensi Infrastruktur; (2) Dimensi Aplikasi; (3) Dimensi Kelembagaan; (4) Dimensi Perencanaan dan (5) Dimensi Kebijakan.

UN merilis tingkat *e-government* Indonesia pada tahun 2016 berada pada urutan 116 dari 193 negara, hal tersebut berarti peringkat Indonesia turun dari peringkat 106 pada tahun 2014 ke peringkat 116 pada tahun 2016. Sedangkan Nusa Tenggara Barat pada pemeringkatan *e-government* yang dilakukan oleh Direktorat *e-Government*, Ditjen. Aptika – Kemkoinfo dalam Laman Pemeringkatan *e-Government* Indonesia menempati urutan ke-11 dengan predikat baik.^[9] Kesuksesan implementasi sistem informasi pada *e-government* dalam peningkatan kinerja pemerintahan kepada masyarakat maupun sebaliknya tidak hanya sampai pada tersedianya sarana yaitu aplikasi, teknologi, layanan aduan/ laporan, tim pengembangan dan sarana lainnya sebagai perantara pelayanan publik oleh pemerintah kepada warga negara namun juga termasuk mensukseskan tingkat penggunaan aplikasi tersebut. Hal tersebut menjadi salah satu dari tiga unsur yang menjadi poin penilaian United Nation (UN) atau Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) dalam pemeringkatan kualitas implementasi *e-government* terhadap negara-negara anggota PBB.^[7] Untuk mensukseskan penggunaan maka penting untuk mengetahui faktor mana yang akan

berpengaruh pada penerimaan dan penggunaan teknologi yang ada di suatu objek penelitian yang pada studi ini adalah masyarakat Nusa Tenggara Barat. Hal ini mendasari peneliti untuk mengusulkan penelitian mengenai analisis faktor penerimaan dan penggunaan teknologi *e-government* yang diharapkan dapat membantu pemerintah dalam mensukseskan kebijakan penerapan *e-government* di Nusa Tenggara Barat, hasil penelitian juga akan memberikan dukungan informasi mengenai pengambilan keputusan oleh pemerintah Nusa Tenggara Barat dalam mengambil kebijakan mengenai peningkatan penerimaan dan penggunaan *e-government* oleh masyarakat Nusa Tenggara Barat. Produk luaran (hasil) dari penelitian ini adalah model pendekatan dengan mencantumkan nilai pengaruh (regresi) dari tiap faktor berpengaruh mengacu kepada model yang akan dijelaskan pada bagian Metode Penelitian.

II. METODOLOGI

2.1. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan dalam menganalisis model penelitian ini adalah sebagai berikut:

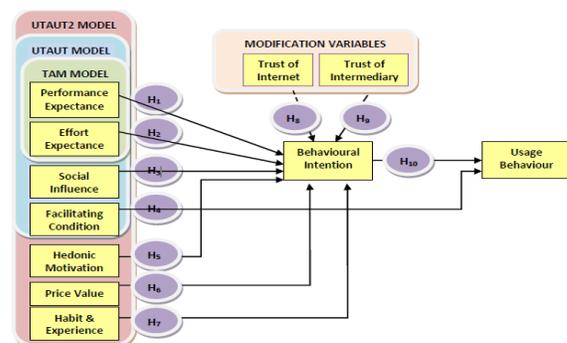
1. Persiapan
 - a. Identifikasi Masalah: peneliti mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan mencoba membatasi masalah yang dapat ditawarkan solusi.
 - b. Studi Literatur: kematangan persiapan dimulai dengan pendalaman area kasus penelitian. Peneliti membatasi area penelitian dengan melakukan studi literatur yang relevan dengan objek penelitian. Penulis menganalisis bentuk beberapa model pendekatan relevan sebagai referensi dari penelitian sejenis dan menentukan model yang sesuai dengan objek penelitian.
2. Analisa Model Pendekatan
 - a. Analisa Relevansi Beberapa Model Pendekatan. Perbedaan pemodelan dapat terbentuk dengan adanya beberapa variabel yang mungkin dianggap mempengaruhi sebuah kesiapan dan pemodelan teknologi. Pada bagian ini akan dipaparkan beberapa model pendekatan mengenai penerimaan teknologi sesuai dengan keterhubungan

dengan objek yang akan dibahas dalam penelitian.

- b. Penentuan Model Analisis. Hasil penelitian pemodelan adalah sebuah model dasar terpilih yang dianggap tepat. Model ini akan kemudian dianalisis kesesuaian faktor yang terdapat sehingga variabel yang mewakili pendekatan di dalam model penerimaan teknologi di Nusa Tenggara Barat.
3. Analisa Pendekatan Menggunakan Alat Pengukur. Dengan adanya model terpilih sehingga dapat dilakukan pengukuran terhadap tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi dengan menggunakan model terpilih. Tahapan ini termasuk dengan pengambilan sampel dari keseluruhan
 4. Pembahasan dan Hasil. Setelah dikumpulkan hasil pengukuran dengan menggunakan sampel maka dapat dilakukan pengujian dengan menggunakan model terpilih yaitu UTAUT2 modifikasi yang dianalisis menggunakan metode SEM (*Structural Equation Modelling*) dengan aplikasi. Hasil pengukuran akan menghasilkan model yang menggambarkan tingkat penerimaan dan penggunaan teknologi *e-government* oleh pegawai pemerintah dan masyarakat Nusa Tenggara Barat.

2.2. Model Penelitian

Pengukuran penerimaan dan penggunaan teknologi pada penelitian ini adalah model UTAUT2 modifikasi. Bentuk konstruk dan hipotesis dari model UTAUT2 modifikasi dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model UTAUT2 Modifikasi

Model yang digunakan dalam penelitian adalah model UTAUT2^[14] yang dimodifikasi dengan 2 variabel tambahan dari Ash-Shobi^[1]. Konstruk utama UTAUT^[13] terdiri dari 2 variabel prediktor dari model penerimaan yang mengadopsi konstruk model Technology Acceptance Model (TAM) oleh Davis^[15] yaitu: (1) *Performance Expectancy* (PE) adopsi dari yaitu variabel Persepsi Manfaat (*Perceived Usefulness/ PU*) yang merupakan tingkat dimana seseorang secara individual mempercayai bahwa dengan menggunakan sistem tersebut maka akan membantu/ mendapatkan keuntungan/ manfaat dalam mengerjakan pekerjaannya dan variabel (2) *Effort Expectancy* (EE) dari variabel Persepsi Kemudahan Penggunaan (*Perceived Ease Of Use/ PEOU*) yang dijelaskan oleh Venkatesh dkk.^[13] dalam Ash-Shobi^[1] bahwa variabel *Effort Expectance* atau ekspektasi usaha merupakan tingkat kemudahan terkait penggunaan.

Venkatesh^[13] menambahkan pada model ajuan UTAUT^[13] yang dianggap dapat memberikan penjelasan mengenai variansi niatan berperilaku (*behavioural intention*) dalam penggunaan teknologi sebesar 70% dan variansi alasan penggunaan teknologi sebesar 50%. Empat (4) konstruk UTAUT selain (1) PE dan (2) EE adalah (3) *Social Influence* (SI) yang dijelaskan oleh Venkatesh & Brown^[51] dalam Ash-Shobi^[1] bahwa pengaruh sosial merupakan tingkat seseorang memandang penting terhadap keyakinan orang lain bahwa ia harus menggunakan sistem baru tersebut, dan (4) *Facilitating Condition* (FC) yang dijelaskan oleh Venkatesh & Brown^[51] dalam Ash-Shobi^[1] bahwa kondisi fasilitas merupakan tingkat sebuah organisasi dan infrastruktur teknis yang membantu individual dalam menggunakan sistem dan mengatasi hambatan yang ditemui ketika menggunakan sistem.

Venkatesh & Brown^[51] memodelkan UTAUT2^[14] dengan menganalisis variabel tambahan yang dianggap mewakili faktor keinginan dari konsumsi teknologi dari sisi pengguna. Faktor tambahan berupa (5) *Hedonic Motivation* (HM) (Motivasi Hedonis) yang didefinisikan dengan kesenangan atau kebahagiaan dalam menggunakan teknologi, variabel ini dalam Venkatesh & Brown^[51] dianggap memiliki pengaruh besar dalam menentukan penerimaan dan penggunaan teknologi.

Venkatesh^[14]. Kemudian (6) *Price Value* (PV)/ Nilai Harga (Ekonomis), perbedaan antara UTAUT dan UTAUT2 adalah dari sisi konsumtif UTAUT2 yang dipengaruhi oleh sisi ekonomis dimana UTAUT lebih cocok digunakan pada organisasi. Pada Venkatesh^[14] faktor nilai harga memiliki nilai positif ketika manfaat menggunakan teknologi dirasakan lebih besar dari nilai uang dan nilai harga dianggap memiliki dampak positif dalam niat (penerimaan teknologi). Mengacu pada Venkatesh^[14] yang pada akhirnya memasukkan faktor terakhir pada UTAUT2 adalah (7) *Habit* (H) dengan pertimbangan setelah melakukan penelitian tiga tahap waktu (saat dirilis, satu bulan kemudian dan tiga bulan kemudian) mengenai penggunaan teknologi maka sebuah sistem dapat menjadi sebuah *Habit* atau Kebiasaan secara otomatis dikarenakan adanya pembelajaran yang dilakukan terhadap operasional maupun manfaat dari sistem. (8) *Trust of Internet* (TI) dijelaskan oleh Carter & Belanger dalam Ash-Shobi^[1] menjadi salah satu variabel modifikasi bahwa *Trust of Internet* (kepercayaan terhadap internet) mewakili tingkat sejauh mana pemakai akan menggunakan internet untuk berkomunikasi dengan pihak pemerintah dan (9) *Trust of Intermediary* (TOI) yang juga merupakan variabel modifikasi pada UTAUT oleh Ash-Shobi^[1] bahwa *trust of intermediary* (kepercayaan terhadap perantara (aplikasi dalam berkomunikasi)) merupakan tingkat dimana individu mengadopsi saluran perantara (sistem informasi) untuk berkomunikasi.

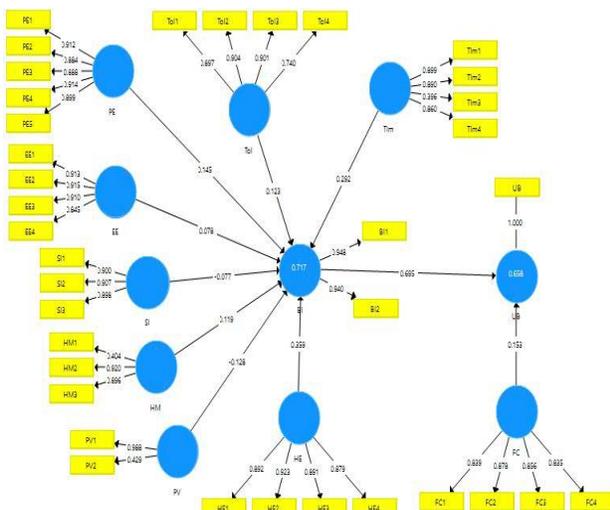
Behavioural Intention (BI) merupakan variabel tujuan yang memperlihatkan niatan pengguna dalam melakukan kegiatan dengan teknologi (penerimaan teknologi) sedangkan *Usage Behaviour* (UB) merupakan variabel tujuan yang memperlihatkan tingkat penggunaan teknologi oleh pengguna.

2.3. Teknik Pengukuran Model Analisis

1. Teknik Pengumpulan Data

Perhitungan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik perhitungan sampel dengan besar $\alpha = 0,05$ dengan besar populasi sebesar $N = 4.896.162$ jiwa sehingga dengan rumus $n = N / (1 + N\alpha^2)$ sehingga didapatkan jumlah sampel (n) sebanyak 399,97 sampel.

2. Teknik Pengambilan Sampel
Sampel diambil dari seluruh Nusa Tenggara Barat yang terbagi atas 8 daerah kota/kabupaten. Teknik pengambilan sampel digunakan teknik pengambilan acak dengan memperhatikan pembagian daerah yang mewakili tiap daerah.
3. Teknik Analisis Data
Analisis Data menggunakan hipotesis sebagai berikut:
 H1: *Performance Expectance* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H2: *Effort Expectance* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H3: *Social Influence* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H4: *Facilitating Condition* berpengaruh secara positif terhadap *Usage Behaviour*
 H5: *Hedonic Motivation* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H6: *Price Value* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H7: *Habit* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H8: *Trust of Internet* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H9: *Trust of Intermediary* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H10: *Behavioural Intention* berpengaruh secara positif terhadap *Usage Behaviour*



Gambar 2. Diagram Structural Equation Model dari Model UTAUT2 Modifikasi

Dengan menambahkan dua hipotesis tambahan yaitu H11 dan H12 yaitu:

- H11: *Performance Expectance, Effort Expectance, Social Influence, Hedonic Motivation, Price Value, Habit, Trust of Internet dan Trust of Intermediary* berpengaruh bersama-sama secara positif terhadap *Behavioural Intention*
 H12: *Facilitating Condition dan Behavioural Intention* berpengaruh bersama-sama secara positif terhadap *Usage Behaviour*

H0 untuk setiap variabel yaitu tidak berpengaruh atau berpengaruh secara negative terhadap setiap variabel prediktor.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil kuesioner telah diolah menggunakan Program Smart PLS dengan metode SEM yang menghasilkan diagram seperti pada gambar 2.

Tabel 1. Hasil Uji T Antar Variabel Bebas dengan Variabel Prediktor

	Orig. Sample (O)	Sample Mean (M)	Stand. Dev. (STD DEV)	T Statistics (O/STD DEV)	P Values
BI → UB	0,695	0,694	0,058	12,088	0,000
EE → BI	0,078	0,079	0,095	0,817	0,414
FC → UB	0,153	0,155	0,054	2,833	0,005
HE → BI	0,359	0,349	0,098	3,676	0,000
HM → BI	0,119	0,132	0,081	1,472	0,142
PE → BI	0,145	0,135	0,077	1,884	0,050
PV → BI	-0,128	-0,119	0,071	1,816	0,070
SI → BI	-0,077	-0,081	0,083	0,928	0,354
TIm → BI	0,292	0,288	0,090	3,255	0,001
ToI → BI	0,123	0,123	0,110	1,119	0,264

Sumber : Program Smart PLS

Tabel 2. Hasil Uji T setelah membuang variabel yang tidak signifikan

	Orig. Sample (O)	Sample Mean (M)	Stand. Dev. (STDEV)	T Stat. (O/STDEV)	P Values
BI → UB	0,695	0,695	0,062	11,160	0,000
FC → UB	0,153	0,153	0,058	2,647	0,008

HE → BI	0,431	0,427	0,066	6,564	0,000
PE → BI	0,159	0,159	0,058	2,741	0,006
TIm → BI	0,324	0,329	0,064	5,033	0,000

Hasil pada tabel 1 menunjukkan bahwa pengaruh variabel bebas pada variabel prediktor, didapatkan bahwa terdapat 5 variabel yang tidak berpengaruh secara signifikan terhadap variabel *Behavioural Intention*, yaitu *Effort Expectance*, *Hedonic Motivation*, *Price Value*, *Social Influence*, dan *Trust of Internet*. Karena kelima variabel tersebut memiliki nilai P-value lebih besar dari eror 5% (yang berwarna kuning).

Berdasarkan uji *Outer Loading* didapatkan hasil bahwa terdapat tiga komponen yang memiliki nilai dibawah 0,7 yaitu:

1. Komponen HM1 pada variabel HM (*Hedonic Motivation*), artinya pertanyaan no 1 pada variabel HM harus dibuang.
2. Komponen PV2 pada variabel PV (*Price Value*), artinya pertanyaan no 2 pada variabel PV harus dibuang.
3. Komponen Tim3 pada variabel TIm (*Trust of Intermediary*), artinya pertanyaan no 3 pada variabel TIm harus dibuang.

Ketiga komponen tersebut dikatakan komponen yang tidak valid dan reliabel. Untuk itu perlu dibuang agar model menjadi lebih baik. Setelah dilakukan “pembuangan” terhadap variabel yang tidak berpengaruh secara signifikan dan komponen pertanyaan yang tidak valid dan reliabel. Hasil uji T yang didapatkan setelah membuang variabel yang tidak signifikan dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Hasil Uji T Indirect Variabel

	Orig. Sample (O)	Sample Mean (M)	Stand. Dev. (STDEV)	T Stat ((O/STDEV))	P Values
HE → BI → UB	0,300	0,296	0,053	5,613	0,000
PE → BI → UB	0,110	0,110	0,041	2,717	0,007
TIm → BI → UB	0,226	0,229	0,051	4,402	0,000

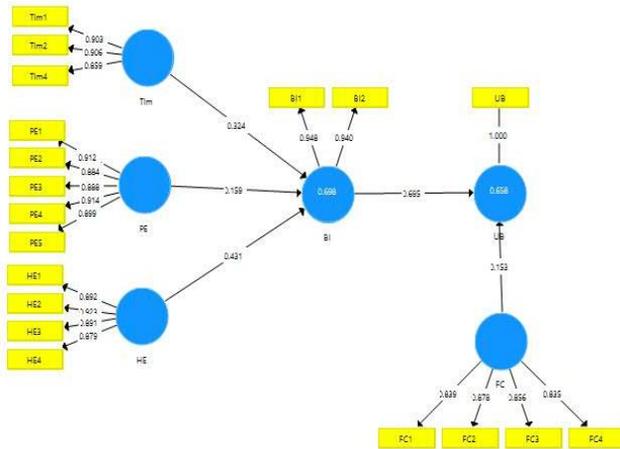
Dapat dilihat pada tabel 2, bahwa semua variabel sudah secara signifikan mempengaruhi variabel prediktor. Adapun variabel yang mempengaruhi *Behavioural Intention* yaitu variabel *Trust of Intermediary*, variabel *Habit and Experience*, dan variabel *Performance Expectance*. Sedangkan yang mempengaruhi variabel *Usage Behaviour* secara signifikan yaitu variabel *Behavioural Intention* dan variabel *Facilitating Condition*.

Selain itu secara tidak langsung (*indirect*) ketiga variabel yang berpengaruh secara signifikan mempengaruhi *Behavioural Intention* juga secara signifikan mempengaruhi variabel *Usage Behaviour*, seperti yang diperlihatkan pada tabel 3 sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel

Nilai *Outer Loading* untuk setiap komponen pada setiap variabel untuk model yang baru sudah valid dan reliabel secara keseluruhan. Hasil dari uji *Outer Loading* bahwa semua nilai *outer loading* lebih besar dari nilai 0,7 sebagai batasan kelayakan.

Model yang didapatkan setelah mengeluarkan variabel yang tidak berpengaruh secara signifikan dapat dilihat pada gambar 3. Pada tabel 4, didapatkan nilai koefisien dari setiap variabel yang secara langsung mempengaruhi variabel prediktor,

- Pengaruh variabel *Habit and Experience* terhadap *Behavioural Intention* sebesar 0,431, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Habit and Experience Behavioural Intention* sebesar 0,31.
- Pengaruh variabel *Performance Expectance* terhadap *Behavioural Intention* sebesar 0,159, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Performance Expectance* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Behavioural Intention* sebesar 0,159.
- Pengaruh variabel *Trust of Intermediary* terhadap *Behavioural Intention* sebesar 0,324, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Trust of Intermediary* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Behavioural Intention* sebesar 0,324.



Gambar 3. Diagram Structural Equation Model dari Model UTAUT2 Modifikasi

- Pengaruh variabel *Facilitating Condition* terhadap *Usage Behaviour* sebesar 0,153, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Facilitating Condition* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Usage Behaviour* sebesar 0,324.
- Pengaruh variabel *Behavioural Intention* terhadap *Usage Behaviour* sebesar 0,695, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Behavioural Intention* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Usage Behaviour* sebesar 0,324.

Tabel 4. Nilai Koefisien Setiap Variabel Yang Berpengaruh secara langsung (Direct)

	BI	FC	HE	PE	TIIm	UB
BI						0,695
FC						0,153
HE	0,431					
PE	0,159					
TIIm	0,324					
UB						

Tabel 5. Nilai Koefisien Setiap Variabel Yang Berpengaruh secara tidak langsung (Indirect)

	BI	FC	HE	PE	TIIm	UB
BI						
FC						
HE						0,300
PE						0,110

	BI	FC	HE	PE	TIIm	UB
TIIm						0,226
UB						

Sedangkan pada tabel 5. memperlihatkan nilai koefisien dari setiap variabel yang secara tidak langsung (*indirect*) mempengaruhi variabel ,

- Pengaruh variabel *Habit and Experience* terhadap *Usage Behaviour* sebesar 0,300, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Habit and Experience* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Usage Behaviour* sebesar 0,300.
- Pengaruh variabel *Performance Expectance* terhadap *Usage Behaviour* sebesar 0,110, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Performance Expectance* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Usage Behaviour* sebesar 0,110.
- Pengaruh variabel *Trust of Intermediary* terhadap *Usage Behaviour* sebesar 0,226, artinya setiap peningkatan nilai variabel *Trust of Intermediary* sebanyak 1 satuan maka akan menaikkan nilai variabel *Usage Behaviour* sebesar 0,226.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis yang dilakukan memberikan hasil yang dapat menarik hipotesa sebagai berikut: (1) **H₁**: *Performance Expectance* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*; (2) **H₄**: *Facilitating Condition* berpengaruh secara positif terhadap *Usage Behaviour*; (3) **H₇**: *Habit and Experience* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*; (4) **H₉**: *Trust of Intermediary* berpengaruh secara positif terhadap *Behavioural Intention*; dan (5) **H₁₀**: *Behavioural Intention* berpengaruh secara positif terhadap *Usage Behaviour* terbukti berpengaruh secara langsung (*direct*) terhadap penerimaan dan penggunaan teknologi e-Government di Nusa Tenggara Barat. Sedangkan variabel (1) *Effort Expectance*, (2) *Social Influence*, (3) *Hedonic Motivation*, (4) *Price Value* dan (5) *Trust of Internet* tidak berpengaruh secara langsung (*indirect*) sehingga hipotesa **H₂**, **H₃**, **H₅**, **H₆**, dan **H₈** tidak terbukti bahwa variabel tersebut mempengaruhi secara positif.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih dan penghargaan diberikan kepada pihak yaitu Badan Perencanaan dan Pengembangan (Bappeda) provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) yang telah bersedia memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian, responden di Nusa Tenggara Barat (NTB) yang telah bersedia memberikan data dalam proses penelitian dan kepada pihak Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi yang telah membiayai penelitian dalam hibah Penelitian Dosen Pemula (PDP).

REFERENSI

Referensi Elektronik:

Disertasi/Tesis/Tugas Akhir:

- [1] Ash-Shobi, Faris, 2011, *The Roles of Intermediaries in the Adoption of E-Government Services in Saudi Arabia*, thesis, Brunel University, London, nited Kingdom.

Peraturan Pemerintah:

- [2] Peraturan Gubernur No.4 Tahun 2015 Rencana Induk Pengembangan *e-Government* Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat 2015-2019
- [3] Peraturan Gubernur No.6 Tahun 2012 : Rencana Induk Pengembangan *e-Government* Pemerintah Provinsi Nusa Tenggara Barat 2012-2016
- [4] _____, Provinsi Nusa Tenggara Barat Dalam Angka, Badan Pusat Statistik Nusa Tenggara Barat, 2016.

Web:

- [5] _____, *FGD Standar Manajemen Resiko untuk Tata Kelola e-Gov*, 18 November 2016, <http://ppid.ntbprov.go.id/> diakses pada 5 Juni 2017 pukul 14.20 WITA.
- [6] _____, MenPAN Siapkan Permen untuk Wajibkan E-Government di Semua Pemerintahan, <http://news.detik.com> Selasa 06 September 2016, diakses Selasa 06 September 2016, 11:06 WIB.
- [7] _____, United Nations e-Government Survey 2014 : *e-Government for the Future We Want*, www.un.org, United Nations, 2014.
- [8] _____, United Nation Knowledge Database, 2016, <https://publicadministration.un.org>, United Nation Public Administration, diakses 17 Juni 2017 pukul 11.00 WITA.

- [9] _____, Pemingkatan e-Government 2014 (PeGI), <http://lombokbaratkab.go.id>. Pemerintah Kabupaten Lombok Barat, diakses 17 Juni 2017 pukul 12.00 WITA.
- [10] _____, *Provinsi Nusa Tenggara Barat*, <http://ditjenpdt.kemendesa.go.id>, diakses 5 Juni 2017 pukul 14.00 WITA.

Jurnal:

- [11] Ismarmiaty, Analisis Model Penerimaan dan Penggunaan Sistem Informasi Website Padamu Negeri oleh Pengguna menggunakan model *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT), Jurnal Matrik Voyl. 16 No.1 November 2016 ISSN: 1858-4144, STMIK Bumigora Mataram, September 2016.
- [12] Rokhman, Ali : *E-Government Adoption in Developing Countries; the Case of Indonesia*, Journal of Emerging Trends in Computing and Information Sciences ISSN 2079-8407 Volume 2 No.5, May 2011.
- [13] Venkatesh, dkk. : *User Acceptance of Information Tecnology : Toward A Unified View*, MIS Quarterly Vol. 27 No. 3 pp. 425-478, 2003.
- [14] Venkatesh, dkk., 2012, *Consumer Acceptance and Use of Information Technology : Extending the Unified Theory of Acceptance and Use of Technology*, MIS Quarterly Vol. 36 No. 1 pp. 157-178, 2012.
- [15] Davis, F.D.: *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology*. MIS Quarterly 13:3, 318-340 (1989)

LAMPIRAN

Daftar Pertanyaan Pengukur Analisis :

Performance Expectance (PE)

- PE1. Teknologi e-Gov berguna dalam kehidupan saya sehari-hari
- PE2. Penggunaan Teknologi e-Gov meningkatkan kesempatan saya mencapai hal penting bagi saya
- PE3. Teknologi e-Gov membantu saya menyelesaikan pekerjaan lebih cepat
- PE4. Teknologi e-Gov meningkatkan kinerja saya
- PE5. Teknologi e-Gov meningkatkan prokduktivitas saya

Effort Expectance (EE)

- EE6. Mempelajari penggunaan Teknologi e-Gov bagi saya mudah
- EE7. Kemampuan interaktif Teknologi e-Gov bagi saya jelas dan dapat dimengerti
- EE8. Teknologi e-Gov bagi saya mudah untuk digunakan
- EE9. Mudah menjadi mahir dalam menguasai penggunaan teknologi e-Gov

Sosial Influence (SI)

- SI1. Orang-orang penting di sekitar saya berpendapat bahwa penting bagi saya untuk menggunakan teknologi e-Gov
- SI2. Orang-orang yang berpengaruh bagi saya berpendapat bahwa saya seharusnya menggunakan teknologi e-Government
- SI3. Tokoh yang saya panut pendapatnya menyarankan kepada saya untuk menggunakan teknologi e-Gov

Facilitating Condition (FC)

- FC1. Saya memiliki fasilitas yang dibutuhkan untuk menggunakan teknologi e-Gov
- FC2. Saya memiliki pengetahuan mengenai penggunaan teknologi e-Gov
- FC3. Teknologi e-Gov sejalan dengan teknologi yang saya gunakan saat ini (internet, mobile phone, website dll)
- FC4. Saya bisa mendapatkan bantuan ketika kesulitan menggunakan teknologi e-Gov

Hedonic Motivation (HM)

- HM1. Saya menikmati kemudahan pada penggunaan teknologi e-Government.
- HM2. Saya senang (merasa terhibur) ketika dapat menggunakan teknologi e-Government.
- HM3. Penggunaan Teknologi e-Gov terasa menyenangkan

Price Value (PV)

- PV1. Biaya pada penggunaan Teknologi e-Gov terjangkau.
- PV2. Saat ini, biaya yang dihabiskan untuk menggunakan Teknologi e-Gov pada kewajaran.

Habit (HB)

- H1. Saya merasa terbiasa menggunakan Teknologi e-Gov untuk menyelesaikan kebutuhan/pekerjaan saya.

- H2. Saya merasa selalu membutuhkan Teknologi e-Gov untuk menyelesaikan urusan saya yang berhubungan.
- H3. Saya merasa harus menggunakan Teknologi e-Gov untuk kebutuhan saya
- H4. Menggunakan Teknologi e-Gov menjadi hal yang biasa bagi saya

Trust of Internet (ToI)

- ToI1. Keamanan akses internet cukup dapat dipercaya saat mengakses aplikasi E-Gov.
- ToI2. Anda yakin bahwa struktur teknologi dan legalitas (aplikasi berada pada server yang sah) akan menghindarkan anda dari masalah-masalah yang bisa timbul jika menggunakan internet.
- ToI3. Anda merasa akses internet dalam menggunakan aplikasi E-Gov aman dalam mengirim data yang penting.
- ToI4. Secara umum, keamanan akses internet dalam area aplikasi E-Gov kuat dan baik.

Trust of Intermediary (TIM)

- TIM1. Anda percaya bahwa aplikasi E-Gov adalah media perantara dengan pihak pemerintah dengan masyarakat
- TIM2. Media perantara kegiatan pendidikan yaitu aplikasi E-Gov dapat dipercaya untuk mengurus administrasi, penyampaian berita dari pemerintah ke masyarakat.
- TIM3. Media perantara aplikasi E-Gov memiliki keamanan yang baik (dengan adanya login username & password, keamanan akses, koneksi dan lainnya) membuat anda merasa nyaman untuk mengakses dan menggunakan aplikasi E-Gov.
- TIM4. Anda yakin bahwa data dan informasi yang berada pada aplikasi E-Gov tidak akan disalah gunakan.

Behavioural Intention (BI)

- BI1. Saya berniat untuk terus menerus menggunakan Teknologi e-Gov di masa mendatang
- BI2. Saya akan mencoba untuk menggunakan Teknologi e-Gov pada penyelesaian kebutuhan/ pekerjaan saya sehari-hari.

Usage Behaviour (UB)

- UB. Saya berencana untuk terus-menerus menggunakan teknologi e-Gov.