

APLIKASI *TECHNOLOGY ACCEPTANCE MODEL* (TAM) TERHADAP NIAT MENGGUNAKAN *PERSONAL COMPUTER* (PC) TABLET

**Cokorda Bagus Aditya Prakasa¹
I Gusti Agung Ketut Sri Ardani²**

¹Fakultas Ekonomi Universitas Udayana (Unud), Bali, Indonesia
e-mail: cokadit_wee@yahoo.com

²Fakultas Ekonomi Universitas Udayana (Unud), Bali, Indonesia

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara simultan dan parsial terhadap niat menggunakan serta mengetahui variabel yang memiliki pengaruh dominan. Sampel yang digunakan adalah 140 responden dengan teknik *purposive sampling*. Analisis regresi linear berganda digunakan sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara simultan berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Secara parsial variabel persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan sedangkan variabel persepsi biaya berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Hasil penelitian terbukti menunjukkan bahwa persepsi manfaat merupakan variabel berpengaruh dominan.

Kata kunci: *persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, persepsi biaya, niat menggunakan*

ABSTRACT

This study aimed to determine the effect of perceived usefulness, perceived ease of use, perceived benefits, and perceived costs simultaneously and partially on the intention to use and to know the variables that have a dominant influence. The samples used were 140 respondents to the purposive sampling technique. Multiple linear regression analysis is used as a data analysis technique. The results showed that perceived usefulness, perceived ease of use, perceived benefits and perceived costs simultaneously significant effect on intention to use the PC Tablet. In partial, perceived usefulness, perceived ease of use, and perceived benefits of a positive and significant effect while the perceived costs of a negative and significant effect on the intention to use the PC Tablet. The results shown indicate that the perceived benefits is variable dominant influence.

Keyword: *perceived usefulness, perceived ease of use, perceived benefits, perceived costs, intention to use*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin maju menuntut masyarakat untuk bersikap cepat, praktis, dan ekonomis. Setiap perusahaan pasti ingin mengembangkan inovasi produk baru agar pelanggan menjadi puas dan loyal terhadap merek. Keunggulan inovasi produk yang ditawarkan kepada konsumen akan ditentukan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi niat konsumen dalam menggunakan produk baru. Niat dan penerimaan untuk menggunakan teknologi baru harus diperhatikan agar produk bisa diterima oleh konsumen.

Masyarakat membutuhkan alat komunikasi internet yang mudah dibawa dan sesuai dengan gaya hidup. Salah satu produk yang paling digemari adalah PC Tablet. PC Tablet telah memiliki beberapa keunggulan yang ditawarkan seperti menonton televisi, mengakses web, permainan, maupun media digital. Keunggulan yang ditawarkan diharapkan meningkatkan niat konsumen untuk menggunakan PC Tablet.

Technology Acceptance Model (TAM) merupakan salah satu model yang sering dipergunakan dalam penelitian adopsi teknologi. Davis (1989) menyatakan penerimaan teknologi dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu persepsi kegunaan (*perceived usefulness*) dan persepsi kemudahan penggunaan (*perceived ease of use*). Ndubusi *et al.* (2005) mengungkapkan persepsi kegunaan dan persepsi kemudahan penggunaan merupakan konstruksi penting dalam TAM, yang umumnya telah dikaitkan dengan penggunaan teknologi langsung dan tidak langsung.

Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kegunaan merupakan kepercayaan seseorang dalam menggunakan teknologi akan mampu meningkatkan kinerjanya.

Menurut Horton *et al.* (2001) pentingnya *Technology Acceptance Model* sebagai alat untuk membantu menganalisis dan memahami penggunaan internet. Kim and Garrison (2009) menjelaskan bahwa variabel persepsi kegunaan berpengaruh positif dalam niat menggunakan teknologi wireless pada ponsel. Dickinger *et al.* (2008) menyatakan variabel persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap sikap menggunakan teknologi *push to talk*.

Davis (1989) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan merupakan kepercayaan seseorang dalam menggunakan suatu sistem akan terbebas dari usaha. Agarwal and Prasad (1999) berpendapat bahwa persepsi kemudahan penggunaan sangat penting dalam penerimaan teknologi informasi baru. Liu and Ma (2006) menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan berdampak positif terhadap niat perilaku menggunakan suatu sistem.

Memperhatikan aspek persepsi manfaat dan persepsi biaya juga sangat penting dalam keberhasilan penerimaan teknologi baru. Aspek manfaat dan biaya merupakan salah satu acuan konsumen untuk menggunakan produk atau tidak. Constantiou *et al.* (2009) menyatakan pentingnya persepsi manfaat dan persepsi biaya dari konsumen untuk membantu mengidentifikasi niat menggunakan konsumen. Constantiou and Mahnke (2010) mengeksplorasi hubungan persepsi nilai dengan niat menggunakan layanan ponsel tv, yang menghasilkan bahwa persepsi manfaat dan persepsi biaya berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan ponsel tv. Rahmiati (2008) menyatakan persepsi manfaat memiliki hubungan positif sedangkan persepsi biaya memiliki hubungan negatif dengan sikap terhadap *outsourcing* teknologi informasi

Dari pemaparan sebelumnya, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Apakah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara serempak berpengaruh terhadap niat menggunakan PC Tablet ?
- 2) Apakah persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara parsial berpengaruh terhadap niat menggunakan PC Tablet ?
- 3) Manakah di antara persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya yang berpengaruh dominan terhadap niat menggunakan PC Tablet ?

Hipotesis yang dapat ditarik dari penelitian sebagai berikut.

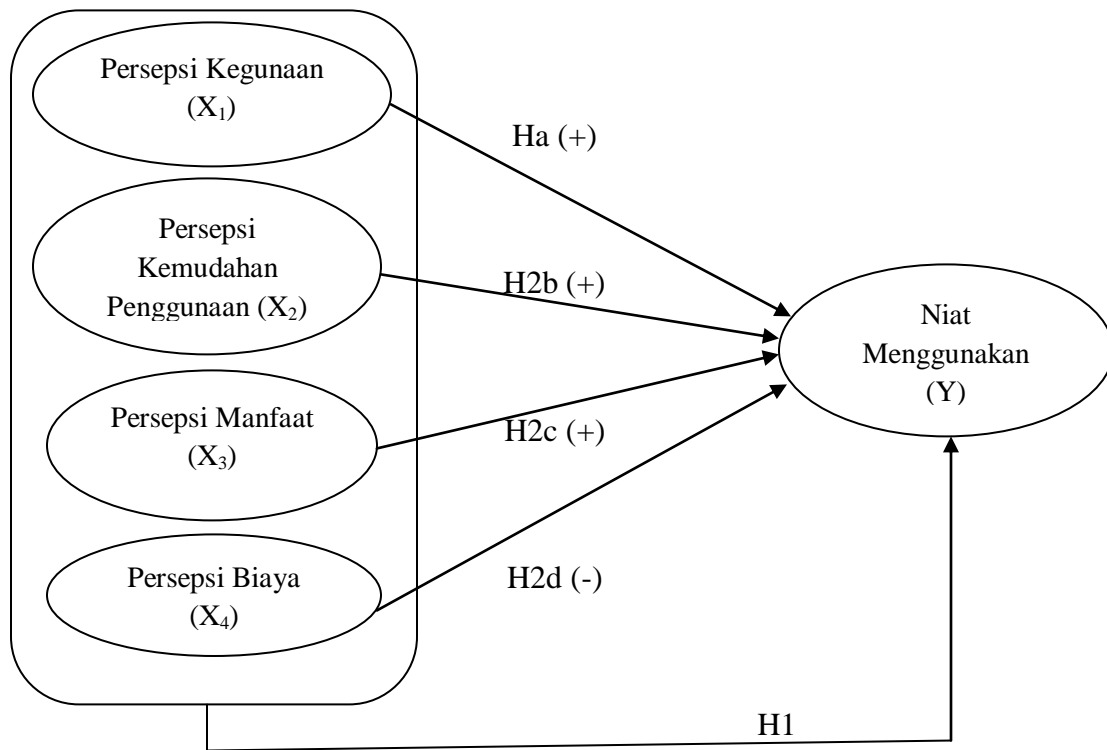
H1 : Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya berpengaruh simultan terhadap niat menggunakan PC Tablet.

H2a : Persepsi kegunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan PC Tablet.

H2b : Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif terhadap niat menggunakan PC Tablet.

H2c : Persepsi manfaat berpengaruh positif terhadap niat menggunakan PC Tablet.

H2d : Persepsi biaya berpengaruh negatif terhadap niat menggunakan PC Tablet.



Gambar 1. Kerangka Konseptual

Sumber: Hasil penelitian (2012)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kota Denpasar. Alasan penelitian dilakukan di Kota Denpasar karena memiliki mobilitas kerja yang besar sehingga diasumsikan masyarakatnya memiliki frekuensi penggunaan produk PC Tablet di Kota Denpasar lebih tinggi daripada kota lain di Bali.

Sumber data penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah data hasil tabulasi kuisisioner. Data sekunder yang

digunakan adalah teori-teori yang sesuai dengan penelitian dan hasil penelitian sebelumnya.

Populasi penelitian ini adalah masyarakat Kota Denpasar. Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan adalah teknik *purposive sampling*. Pada penelitian ini digunakan 140 responden yang dianggap telah mewakili populasi.

Metode pengumpulan data penelitian ini adalah wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Wawancara dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung. Dokumentasi dilakukan dengan memperoleh data dari buku referensi dan jurnal. Kuesioner dipergunakan dengan cara menyebar pertanyaan tentang persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya terhadap niat menggunakan PC Tablet untuk memperoleh data.

Teknik analisis regresi berganda digunakan dalam menjawab rumusan masalah penelitian yaitu pengaruh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara simultan, parsial, dan variabel dominan terhadap niat menggunakan PC Tablet.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji Validitas

Berdasarkan hasil penelitian dapat diuraikan bahwa variabel terikat adalah niat menggunakan (Y1), variabel bebas terdiri dari persepsi kegunaan (X1), persepsi kemudahan penggunaan (X2), persepsi manfaat (X3), dan persepsi biaya (X4)

memiliki koefisien korelasi antar skor item instrument dengan skor total seluruh butir pertanyaan lebih besar dari 0,3 sehingga dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

Berdasarkan hasil penelitian didapat nilai *Cronbach's Alpha* seluruh variabel memiliki nilai lebih besar dari 0,60 maka seluruh variabel telah memenuhi syarat kehandalan.

UJI ASUMSI KLASIK

Uji normalitas

Hasil uji menunjukkan nilai *Asymp. Sig.* 0,284 lebih besar dari alpha 0,05 maka data dapat dinyatakan memenuhi syarat normalitas.

Uji multikolinearitas

Hasil uji menunjukkan bahwa variabel persepsi kegunaan (X1) memiliki nilai tolerance 0,428 dan nilai VIF 2,337, variabel persepsi kemudahan penggunaan (X2) memiliki nilai tolerance 0,419 dan nilai VIF 2,386, variabel persepsi manfaat (X3) memiliki nilai tolerance 0,339 dan nilai VIF 2,948, dan variabel persepsi biaya (X4) memiliki nilai tolerance 0,464 dan nilai VIF 2,156 sehingga model regresi terbebas dari multikolinearitas.

Uji heterokedastisitas

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikan variabel persepsi kegunaan sebesar 0,766, variabel persepsi kemudahan penggunaan sebesar 0,550, variabel persepsi manfaat sebesar 0,528, dan variabel persepsi biaya sebesar 0,286. Keempat variabel

bebas memiliki nilai signifikan lebih besar dari alpha 0,05 jadi model regresi tidak memiliki masalah heterokedastisitas.

Analisis Regresi Linear Berganda

Dari hasil penelitian ini maka dapat diketahui persamaan regresi penelitian ini sebagai berikut.

$$\hat{Y} = 2,021 + 0,177X_1 + 0,112X_2 + 0,254X_3 + -0,120X_4$$

Uji Pengaruh Simultan

Hasil uji menunjukkan nilai F_{hitung} (86,448) lebih besar dari nilai F_{tabel} (2,37) maka disimpulkan bahwa persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya berpengaruh secara simultan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Nilai *R square* sebesar 0,719 yang berarti sebesar 71,9 persen niat menggunakan PC Tablet dipengaruhi oleh persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya.

Uji Pengaruh Parsial

Hasil uji pengaruh parsial setiap variabel adalah sebagai berikut.

- 1) Variabel persepsi kegunaan memiliki nilai t_{hitung} (3,713) lebih besar dari t_{tabel} (1,96) yang berarti ada pengaruh secara parsial dari variabel persepsi kegunaan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Pengaruh variabel persepsi kegunaan memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,177 yang menunjukkan pengaruh yang positif terhadap niat menggunakan. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian

yang dilakukan oleh Horton *et al.* (2001), Kim and Garrison (2009), dan Dickinger *et al.* (2008).

- 2) Variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai t_{hitung} (2,320) lebih besar dari t_{tabel} (1,96) yang berarti ada pengaruh secara parsial dari variabel persepsi kemudahan penggunaan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Pengaruh variabel persepsi kemudahan penggunaan memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,112 yang menunjukkan pengaruh yang positif terhadap niat menggunakan. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Agarwal and Prasad (1999) dan Liu and Ma (2006).
- 3) Variabel persepsi manfaat memiliki nilai t_{hitung} (4,714) lebih besar dari t_{tabel} (1,96) yang berarti ada pengaruh secara parsial dari variabel persepsi manfaat terhadap niat menggunakan PC Tablet. Pengaruh variabel persepsi manfaat memiliki nilai koefisien regresi sebesar 0,254 yang menunjukkan pengaruh yang positif terhadap niat menggunakan. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian yang dilakukan oleh Constantiou *et al.* (2009), Constantiou and Mahnke (2010) dan Rahmiati (2008).
- 4) Variabel persepsi biaya memiliki nilai t_{hitung} (-2,628) lebih besar dari t_{tabel} (-1,96) yang berarti ada pengaruh secara parsial dari variabel persepsi biaya terhadap niat menggunakan PC Tablet. Pengaruh variabel persepsi biaya memiliki nilai koefisien regresi sebesar -0,120 yang menunjukkan pengaruh yang negatif terhadap niat menggunakan. Hasil penelitian ini searah dengan penelitian yang

dilakukan oleh Constantiou *et al.* (2009), Constantiou and Mahnke (2010) dan Rahmiati (2008).

Uji Pengaruh Dominan

Berdasarkan Tabel 5 diketahui variabel persepsi kegunaan (X_1) memiliki nilai koefisien beta sebesar 0,259, variabel persepsi kemudahan penggunaan (X_2) sebesar 0,163, variabel persepsi manfaat (X_3) sebesar 0,369, dan variabel persepsi biaya (X_4) sebesar -0,176. Jadi dapat dikatakan dari keempat variabel bebas bahwa variabel persepsi manfaat berpengaruh dominan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

- 1) Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara simultan berpengaruh terhadap niat menggunakan PC Tablet dengan kontribusi sebesar 71,9 persen.
- 2) Persepsi kegunaan, persepsi kemudahan penggunaan, persepsi manfaat, dan persepsi biaya secara parsial berpengaruh signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Persepsi kegunaan berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kualitas pekerjaan yang dihasilkan, kecepatan menyelesaikan pekerjaan, dan peningkatan kinerja dengan menggunakan PC Tablet akan meningkatkan niat untuk menggunakan PC Tablet. Persepsi kemudahan penggunaan berpengaruh positif

dan signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Hal ini berarti bahwa semakin mudah belajar untuk menggunakan PC Tablet dan sistem penggunaan PC Tablet mudah untuk dimengerti dan fleksibel mampu meningkatkan niat untuk menggunakan PC Tablet. Persepsi manfaat berpengaruh positif dan signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Menunjukkan semakin banyak manfaat seperti dapat menghemat waktu dalam menyelesaikan pekerjaan, rasa senang dan nyaman menggunakan PC Tablet, akan dapat meningkatkan niat menggunakan PC Tablet. Persepsi biaya berpengaruh negatif dan signifikan terhadap niat menggunakan PC Tablet. Menunjukkan semakin banyak biaya yang ditimbulkan seperti risiko kesehatan, kehilangan privasi, dan pengalihan perhatian, akan dapat menurunkan niat menggunakan PC Tablet.

- 3) Persepsi manfaat (X_3) memiliki nilai *standardized coefficient beta absolut* tertinggi dan merupakan variabel yang mempunyai pengaruh dominan terhadap niat menggunakan PC Tablet.

Saran

- 1) Untuk meningkatkan niat menggunakan PC Tablet, maka perusahaan PC Tablet secara berkesinambungan memperhatikan dan memperbaiki sistem PC Tablet agar memiliki kegunaan atau fungsi yang dibutuhkan oleh konsumen. Kegunaan yang didapat oleh konsumen diharapkan mampu meningkatkan kinerja dari suatu kegiatannya. Maka sebaiknya perusahaan PC Tablet membuat inovasi-inovasi baru yang dapat membantu konsumen untuk menyelesaikan pekerjaannya dengan cepat, praktis dan dapat meningkatkan kualitas pekerjaannya.

- 2) Dilihat dari *standardized coefficient beta absolut*, variabel persepsi kemudahan penggunaan nilainya paling rendah. Berarti kemudahan dalam penggunaan PC Tablet memiliki pengaruh yang paling sedikit diantara keempat variabel bebas. Ini karena sistem PC Tablet mudah digunakan dan dipelajari. Sistem layar sentuh yang digunakan pada PC Tablet memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menjalankan sistem PC Tablet.
- 3) Faktor manfaat menjadi acuan yang kuat untuk meningkatkan niat menggunakan PC Tablet. Disarankan agar perusahaan PC Tablet lebih memperhatikan nilai manfaat yang akan diberikan kepada konsumen seperti kenyamanan dalam mengerjakan pekerjaan dan kecepatan dalam mengakses internet dengan PC Tablet. Perusahaan produk PC Tablet hendaknya memperhatikan kelengkapan fitur-fitur yang ada sehingga manfaat PC Tablet dapat dirasakan oleh konsumen sesuai dengan keinginan dan kebutuhan konsumen.
- 4) Untuk meningkatkan niat menggunakan PC Tablet, disarankan perusahaan agar memperhatikan biaya-biaya yang ditimbulkan dalam menggunakan PC Tablet seperti biaya moneter, biaya waktu, biaya tenaga, dan biaya mental yang diterima. Semakin banyak biaya maka akan mengurangi niat konsumen untuk menggunakan PC Tablet.

REFERENSI

- Agarwal, Ritu and Jayesh Prasad. 1999. Are Individual Differences Germane to the Acceptance of New Information Technology?, *Decision Sciences*, 30 (20), pp: 361-391.
- Constantiou, Ioanna D., Anastasia Papazafeiropoulou, and Morten Thanning Vendelo. 2009. Does Culture Affect the Adoption of Advanced Mobile Services? A Comparative Study of Young Adults' Perceptions in Denmark and the UK. *The DATA BASE for Advances in Information Systems*, 40 (4), pp: 132-147.
- Constantiou, Ioanna D. and Volker Mahnke. 2010. Consumer Behaviour and Mobile TV Services: Do Men Differ From Women in Their Adoption Intentions?. *Journal of Electronic Commerce Research*, 11 (2), pp: 127-139.
- Davis, Fred D. 1989. Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13 (3), pp: 319-340.
- Dickinger, Astrid., Mitra Arami, and David Meyer. 2008. The Role of Perceived Enjoyment and Social Norm in the Adoption of Technology with Network Externalities. *European Journal of Information Systems*, 17, pp: 4-11.
- Horton, Robin P., Tamsin Buck, Patrick E. Waterson, and Chris W. Clegg. 2001. Explaining Intranet Use With the Technology Acceptance Model. *Journal of Information Technology*, 16, pp: 237-249.
- Kim, Sanghyun and Gary Garrison. 2009. Investigating Mobile Wireless Technology Adoption: An Extension of the Technology Acceptance Model. *Inf Syst Front*, 11, pp: 323-333.
- Liu, Liping and Qingxiong Ma. 2006. Perceived System Performance: A Test of an Extended Technology Acceptance Model. *Database for Advances in Information Systems*, 37 (2/3), pp: 51-59.
- Ndubisi, Nelson Oly., Omprakash K. Gupta, and Gibson C. Ndubisi. 2005. The Moguls' Model of Computing: Integrating the Moderating Impact of Users' Persona into the Technology Acceptance Model. *Journal of Global Information Technology Management*, 8 (1), pp: 27-47.
- Rahmiati. 2008. Analisis Biaya-Manfaat dan Aplikasi Model Penerimaan Teknologi pada Keputusan Outsourcing TI. Dalam *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 4 (1): h: 1-13.