

ANALISIS FAKTOR-FAKTOR KEBERMANFAATAN, KEMUDAHAN DAN KEPERCAYAAN TERHADAP INTENSI PENGUNAAN APLIKASI UC STUDENT

Om Ake Ico Simeru¹, Rinabi Tanamal²

¹)Information System For Business/Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Ciputra

²)Information System For Business/Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Ciputra

Diterima 6-7-2020 / Disetujui 7-9-2020

ABSTRACT

The development of technology, especially in the creation of existing applications, causes users to receive the latest information. However, not all information technology is accepted by all parties, due to inconsistency with existing needs. In this research, explain the intention of using the UC Student application where the variables used are the perception of usefulness, perception of ease, trust and quality of information. The research uses the theory of Technology Acceptance Model (TAM) to determine what factors affect the use Of the UC Student application. The instrument used in this research is a questionnaire (angket), which is distributed online to 100 respondents who have used the UC Student application. Data processing by using SPSS obtained result from regression number as follows $Y = 1.279 + 0.412 x_1 + 0.176 x_2 + 0.093 x_3 + 0.036 x_4$, variable perceived usefulness has the greatest influence on intention to use UC Student application, and variable perceived ease of use gives a positive impact on the UC student intention to use application. In this research perceived variable usefulness have a major influence on the Intention to use UC Student Application.

Keywords: TAM, UC Student application, perception of usefulness, perception of ease, trust, quality information.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi khususnya pada pembuatan aplikasi yang ada menyebabkan pengguna dapat menerima informasi yang terbaru. Akan tetapi tidak semua teknologi informasi diterima oleh semua pihak, dikarenakan ketidak sesuaian dengan kebutuhan yang ada. Pada penelitian yang dilakukan ini menjelaskan tentang intensi penggunaan aplikasi *UC Student* yang dimana variabel yang digunakan adalah persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan, kepercayaan dan kualitas informasi. Penelitian ini menggunakan teori *Technology Acceptance Model (TAM)* untuk mengetahui faktor apa yang berpengaruh terhadap intensi penggunaan aplikasi *UC Student*. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (*angket*), yang disebarakan secara *online* kepada 100 responden yang pernah menggunakan aplikasi *UC Student*. Pengolahan data dengan menggunakan SPSS diperoleh hasil dari persamaan regresi sebagai berikut $Y = 1,279 + 0,412 X_1 + 0,176 X_2 + 0,093 X_3 + 0,036 X_4$, Variabel *perceived usefulness* memberikan pengaruh paling besar terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student*, dan Variabel *perceived ease of use* memberikan pengaruh positif terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student*. Dalam penelitian ini variabel *perceived usefulness* memiliki pengaruh besar terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student*.

Kata Kunci: TAM, Aplikasi *UC Student*, Persepsi Kebermanfaatan, Persepsi Kemudahan, Kepercayaan, Kualitas Informasi.

*Korespondensi Penulis:

E-mail: r.tanamal@ciputra.ac.id,

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu hal yang memiliki pengaruh besar terhadap kehidupan, sehingga dengan adanya pendidikan maka masyarakat akan banyak mengetahui hal-hal yang baru. Pendidikan yang ada di Indonesia sekarang berkembang dengan sangat cepat dan pendidikan tidak lepas dengan yang namanya teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi di Indonesia dapat meningkatkan mutu pendidikan. Teknologi informasi sudah sangat banyak berkembang dan memberikan beberapa manfaat yang positif. Meskipun itu tidak terlepas dari hal-hal negatif yang ditimbulkan akibat penyalahgunaan informasi.

Menurut (Sartika & Yuliantoro, 2019) teknologi informasi merupakan salah satu hal yang dimanfaatkan untuk mengelola data yaitu dengan melakukan pemrosesan data, memperoleh data, menyusun, memanipulasi serta membenahi data dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang berbobot serta bermanfaat bagi penerima informasi. Pada zaman milenial ini, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang pesat bersinggungan dengan hampir seluruh lapisan masyarakat, tidak terkecuali siswa. Salah satu bentuk TIK (teknologi informasi dan komunikasi) yang familiar di tengah kaum pelajar adalah telepon seluler. Data tahun 2018 ada sekitar 67% siswa yang berusia 5 sampai 24 tahun memakai telepon seluler. Dilihat dari berbagai jenjang pendidikan, besar persentase (%) pendidikan seseorang (siswa) dipengaruhi oleh tingkat pendidikan yang dimiliki oleh siswa tersebut dalam menggunakan telepon seluler (Rachmawati et.al., 2018).

Era telepon pintar atau sering disebut *smartphone* didukung dengan ketersediaan jaringan internet membukakan akses informasi dan komunikasi yang cepat. Mudah-mudahan mengakses informasi

mendorong sistem pengajaran menjadi lebih terbuka akan pengetahuan tambahan (wawasan) yang diperoleh dari luar bangku sekolah. Siswa pun bersinggungan dengan internet dalam kesehariannya, entah untuk menyelesaikan tugas sekolah ataupun untuk kepentingan lainnya (Rachmawati et.al., 2018).

Di satu sisi internet memudahkan siswa untuk menambah wawasan yang mendukung materi pelajaran di sekolah. Di sisi lain aplikasi internet yang sifatnya *entertaining* cenderung melenakan sehingga menurunkan prestasi siswa di sekolah. Siswa yang menggunakan internet selayaknya disikapi dengan bijak, misalnya dengan pendampingan orang tua (Rachmawati et.al., 2018).

Suatu sistem yang sukses diimplementasikan adalah sistem yang mempunyai kinerja yang baik yang berarti bahwa sistem tersebut mempunyai kemampuan *hardware* dan *software* dalam mendukung sistem dan kemudahan dalam pemakaiannya yang berdampak pada peningkatan kinerja individu maupun organisasi (Tulodo & Solichin, 2019).

Aplikasi pada umumnya didefinisikan sebagai salah satu proses dari manual kemudian diubah menjadi komputer, serta mendesain suatu program dengan tujuan data yang diolah memiliki daya guna secara maksimal. Aplikasi juga harus memiliki *user-friendly* yang baik agar pengguna dapat mudah menggunakan aplikasi tersebut. Dalam melakukan pengembangan aplikasi yaitu dengan mengikuti kebutuhan lingkungan sekitar. Jika aplikasi semakin berkembang maka aplikasi tersebut dapat memberikan dampak yang lebih baik kepada setiap pihak yang menggunakan aplikasi tersebut.

Tidak semua teknologi dapat diterima oleh semua pihak, teknologi yang diciptakan terkadang dapat diterima dan tolak oleh masyarakat dikarenakan

beberapa hal. Penerimaan teknologi terhadap pemakaian dan dapat diterima ataupun ditolak oleh masyarakat atau pelajar dapat diperkirakan dengan memanfaatkan teori *Technology Acceptance Model* (TAM) diperkenalkan atau dikemukakan pertama kali oleh Davis (1989), teori tersebut diprediksi probabilitas dari teknologi yang diciptakan dapat dibentuk dalam kelompok individu atau institusi. *Technology Acceptance Model* dibangun dengan tanggapan dari Fishbein dan Ajzen pada tahun 1975 mengenai *Theory of Reasoned Action* (Sukma, Hadi, & Nikmah, 2019).

Rumusan masalah dibuat berdasarkan dari latar belakang diatas dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Apakah faktor *Perceived Usefulness* (PU) memberikan pengaruh signifikan terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student?
2. Apakah faktor *Perceived Ease of Use* (POU) memberikan pengaruh signifikan terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student?
3. Apakah faktor *Trust* (TU) berpengaruh signifikan positif pada *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student?
4. Apakah *Quality of Information* (QI) berpengaruh signifikan positif pada *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student?

Berdasarkan dari rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh variabel *Perceived Usefulness* (PU) terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student.
2. Untuk mengetahui pengaruh dari variabel *Perceived Ease of Use* (POU) terhadap variabel dependen yaitu *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student.
3. Untuk mengetahui pengaruh variabel *Trust* (TU) terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student.

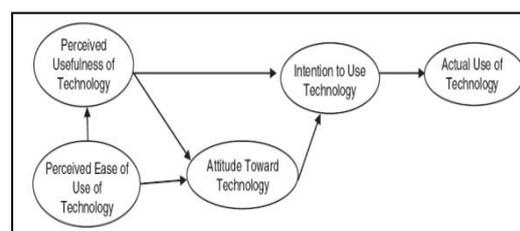
4. Untuk mengetahui pengaruh *Quality of Information* (QI) terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student.
5. Untuk mendapatkan faktor-faktor yang dapat memberikan pengaruh paling besar terhadap *Intention to Use* (ITU) aplikasi UC Student.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Menurut buku (Noor, 2011) penelitian kuantitatif merupakan suatu metode dalam melakukan penelitian yang digunakan untuk melakukan pengujian terhadap teori-teori tertentu dengan meneliti hubungan dari variabel dalam penelitian. Variabel – variabel pada penelitian akan diukur dengan menggunakan instrumen penelitian, sehingga data yang terdiri dari suatu angka – angka dapat dilakukan analisis dengan berdasarkan prosedur statistik.

Technology Acceptance Model (TAM)

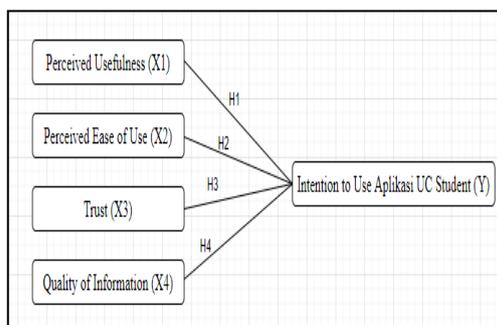
Secara umum teori yang diterima secara luas sebagai kerangka kerja untuk memahami proses penggunaan teknologi informasi disebut *Technology Acceptance Model* (TAM). Pada model ini dibuktikan dengan penjelasan beberapa varian dalam niat perilaku pengguna yang terkait dengan adopsi teknologi informasi dan penggunaan di berbagai konteks (Rhee, 2019).



Gambar 1 *Tachnology Acceptance Model* (TAM)

Technology Acceptance Model (TAM) adalah pola yang memiliki arti sebagai memperkirakan penerimaan teknologi oleh pengguna dan dikaitkan dengan pengguna teknologi untuk pekerjaan. Dalam jurnal (Sukma, Hadi, & Nikmah, 2019) *Technology Acceptance Model* (TAM) dikembangkan untuk mengemukakan teori penggunaan teknologi komputer oleh Davis pada tahun 1989.

Berdasarkan dari teori yang digunakan dalam penelitian ini, maka model analisis atau model yang digunakan pada penelitian ini adalah:



Gambar 2 Model Analisis

Penjelasan:

1. Variabel bebas (Independen) yaitu *Perceived Usefulness* (X1), *Perceived Ease of Use* (X2), *Trust* (X3) dan *Quality of Information* (X4).
2. Variabel terikat (Dependen) yaitu *Intention to Use Aplikasi UC Student*.

Intention to Use

Intensi merupakan suatu kemauan, kecenderungan atau niat seseorang untuk melakukan perilaku tertentu. Teori perilaku terencana dan pengembangan teori dari tindakan beralasan dapat dijelaskan dari pengertian intensi tersebut (Sukma, Hadi, & Nikmah, 2019).

Perceived Usefulness

Persepsi kebermanfaatannya (*perceived usefulness*) sistem teknologi informasi merupakan pengguna yang mengharapkan manfaat yang diperoleh saat mengerjakan sebuah tugas. Apabila teknologi yang digunakan bermanfaat secara positif bagi pengguna, maka seseorang akan menggunakan teknologi informasi (Triana, Kurniawan, & Dewi, 2018).

Perceived usefulness dapat diartikan bahwa penggunaan situs media sosial dapat dipercaya serta dapat memenuhi kebutuhan setiap individu dengan suatu tujuan (Sukma, Hadi, & Nikmah, 2019).

Perceived Ease of Use

Persepsi kemudahan merupakan salah satu indikator kunci yang menentukan penerimaan individual terhadap sistem informasi yang digunakan. Artinya bahwa dapat mengungkapkan sejauh mana niat seorang individu dalam penggunaan teknologi informasi adalah mudah untuk dioperasikan atau digunakan (Triana, Kurniawan, & Dewi, 2018).

Persepsi Kemudahan didefinisikan sebagai suatu kemudahan penggunaan (dirasakan kemudahan dalam penggunaan) sebagaimana suatu kepercayaan dalam penggunaan sistem tersebut akan mengurangi upaya seseorang untuk melakukan sesuatu yang lebih (Rinabi, 2019).

Trust

Kepercayaan (*trust*) merupakan salah satu dasar dari transaksi bisnis yang melibatkan dua pihak atau lebih yang masing-masing dari mereka memiliki kepercayaan satu dengan yang lain. Kepercayaan yang dibangun dari awal

dapat dibuktikan dan tidak bisa dikenali oleh pihak lain. Kepercayaan sudah dianggap sebagai dorongan dalam bentuk transaksi antara penjual dengan pembeli sehingga kepuasan *customer* dapat direalisasikan seperti harapan dari pihak yang terkait (Rinabi, 2019).

Quality of Information

Kualitas informasi (*quality of information*) merupakan salah satu dari tingkat informasi yang memiliki karakteristik isi tersendiri, bentuk, dan waktu yang dapat memberikan nilai bagi para pengguna informasi. Kualitas terbaik dari informasi akan dapat meningkatkan kegunaan serta dapat meningkatkan minat penggunaan dari sistem informasi (Rukmiyati & Budiarta, 2016).

Kualitas produk yang dihasilkan dapat menciptakan atau menunjukkan kualitas informasi. Semakin baik *quality of information* yang diberikan akan semakin mempengaruhi keputusan yang diambil oleh pengguna (Tulodo & Solichin, 2019).

Menurut (Rozieqy & Arifin, 2018), menjelaskan bahwa kualitas informasi dikategorikan menjadi tiga (3) bagian, diantaranya adalah;

1. Akurat (*accuracy*), merupakan informasi yang dituntut mampu menerangkan suatu keadaan atau kondisi yang pasti dan bebas dari kekeliruan.
2. Tepat waktu (*timeliness*), yaitu tidak pernah terlambat dalam menyajikan suatu informasi yang *terupdate*.
3. Relevan (*relevancy*), yang berarti informasi yang diberikan tersebut sesuai dengan keinginan dan dapat berguna bagi pemakainya.

Perumusan Hipotesis

Perumusan hipotesis merupakan suatu jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian (Siregar, Dalimunthe, & Trijunianto, 2019). Berdasarkan model analisis pada gambar 2, maka perumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H1: *Perceived usefulness* berpengaruh terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student* (Rahmawati & Narsa, 2019).

H2: *Perceived ease of use* berpengaruh signifikan positif terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student* (Rozieqy & Arifin, 2018).

H3: *Trust* memiliki pengaruh positif terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student* (Rinabi, 2019).

H4: *Quality of information* berpengaruh signifikan positif terhadap *intention to use* aplikasi *UC Student* (Rozieqy & Arifin, 2018).

Metode Pengumpulan Data

Penelitian pengaruh *Technology Acceptance Model* (TAM) pada penggunaan aplikasi *UC Student*, peneliti menerapkan sebuah metode dalam proses pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner yang berbasis *online* dengan menggunakan platform dari Google, yaitu google form.

Skala likert merupakan sebuah skala yang dirancang untuk mengetahui tingkat keakuratan subjek dalam hal setuju atau tidak setuju dari pernyataan yang digunakan dalam penelitian. Hasil dari setiap responden yang diterima oleh peneliti akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukuran skala Likert (Rinabi, 2019). Terdapat lima poin dalam skala likert ini, lima poin digunakan untuk menghitung skor yang diperoleh dari responden, sebagai berikut:

Tabel 1Skala Likert

Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Netral (N)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Populasi merupakan kumpulan atau total dari koleksi individu, barang, kelompok, masyarakat, atau unit lain yang di pahami dan diteliti (Bergin, 2018).

Menurut (Rinabi, 2019) populasi mengacu pada sekelompok orang yang merupakan acuan peristiwa yang menarik bagi peneliti, sehingga peneliti ingin menganalisis kejadian atau fenomena yang ada. Definisi ini menunjukkan bahwa dalam data populasi tidak hanya manusia dan jumlah yang dipelajari, melainkan semua karakteristik benda-benda alami yang dimiliki bagian subjek dan objek pada penelitian.

Sampel yang digunakan hanya beberapa atau sebagian dari populasi yang diambil dan tidak semua dari populasi digunakan. Sehingga dengan mengambil sebagian dari data populasi, para peneliti dapat menarik suatu kesimpulan yang bisa digeneralisasikan oleh peneliti (Rinabi, 2019).

Pada teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *Non Probability Sampling* yang diaman jenis sampling yang digunakan adalah *Judgment Sampling*(Rinabi, 2019).Definisi *Non Probability Sampling*adalah suatu cara yang dimana proses pengambilan beberapa sampel tidak memiliki peluang yang sama dari setiap populasi yang digunakan sebagai sampel.Pemilihan sampel pada penelitian ini adalah berdasarkan pada kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Mahasiswa yang aktif dan terdaftar di kampus Universitas Ciputra.

2. Pernah menggunakan atau mengunduh aplikasi *UC Student*
3. Jumlah sampel yang ditetapkan pada penelitian ini adalah 104 orang (sampel).
Analisis data dilakukan dengan menggunakan software SPSS dengan analisis regresi linear berganda.

Instrumen Penelitian

Tabel 2 Variabel Perceived Usefulness

No	Pernyataan (<i>Perceived Usefulness</i>)
1	Penempatan informasi pada aplikasi <i>UC Student</i> mempermudah saya dalam mengakses informasi.
2	Aplikasi <i>UC Student</i> dapat memenuhi kebutuhan saya dalam mendapatkan informasi tentang perkuliahan
3	Aplikasi <i>UC Student</i> meningkatkan efektivitas saya dalam mengakses jadwal perkuliahan.

Tabel 3Variabel Perceived Ease of Use

No	Pernyataan (<i>Perceived Ease of Use</i>)
1	Saya dapat mengakses aplikasi <i>UC Student</i> dengan mudah, kapan dan dimana saja.
2	Saya tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk memikirkan bagaimana cara menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> .
3	Mudah bagi saya untuk terampil dalam menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> untuk memenuhi apa yang saya inginkan.
4	Tampilan antarmuka aplikasi <i>UC Student</i> jelas dan mudah dipahami.

Tabel 4 Variabel Trust

No	Pernyataan (Variabel <i>Trust</i>)
1	Aplikasi <i>UC Student</i> dapat dipercaya oleh mahasiswa universitas Ciputra.
2	Saya percaya bahwa aplikasi <i>UC Student</i> dapat memberikan informasi yang tepat.
3	Saya percaya aplikasi <i>UC Student</i> menjaga data pribadi pengguna.

Tabel 5 Variabel Quality of Information

No	Pernyataan (Variabel <i>Quality of Information</i>)
1	Hasil/output informasi dari aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan dipresentasikan dalam format yang tepat.
2	Informasi dari aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan jelas dan sesuai.
3	Aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan menyediakan informasi yang <i>up-to-date</i> .

Tabel 6 Variabel Intention to Use

No	Pernyataan (Variabel <i>Intention to Use</i>)
1	Saya akan terus menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> selama menjadi mahasiswa.
2	Saya bermaksud untuk terus menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> .
3	Saya akan menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> ketika saya membutuhkannya.

Data Responden

Tabel 7 Data Responden

Jenis Kelamin	Total	Persentase
Pria	54	51,9%
Wanita	50	48,1%
Prodi/Jurusan		
ISB	14	13,5 %
IMT	8	7,7 %
IBM	15	14,4 %
BMI	4	3,8 %
FDB	1	1 %
CB	3	2,9 %
INA	1	1 %
ACC	2	1,9 %
PSY	21	20,2 %
VCD	9	8,7
MED	2	1,9 %
FIKOM	7	6,7 %
FOOD-TECH	2	1,9 %
HTB	15	14,4 %
Angkatan		
2016	50	48,1%
2017	28	26,9 %
2018	15	14,4 %
2019	11	10,6 %

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Dalam sebuah penelitian sangatlah penting untuk mengetahui seberapa banyak responden yang baik ataupun yang kurang baik sehingga dalam penelitian dapat memperoleh hasil yang diharapkan.

Tabel 8 Statistik Deskriptif Variabel Perceived Usefulness

Pernyataan (<i>Perceived Usefulness</i>)	Mean	Standar Deviasi
Penempatan informasi pada aplikasi <i>UC Student</i> mempermudah saya dalam mengakses informasi.	4,32	0,596
Aplikasi <i>UC Student</i> dapat memenuhi kebutuhan saya dalam mendapatkan informasi tentang perkuliahan	4,06	0,680
Aplikasi <i>UC Student</i> meningkatkan efektivitas saya dalam mengakses jadwal perkuliahan.	4,31	0,640
Total	4,23	

Berdasarkan Tabel 8, didapatkan nilai *mean* pada variabel *perceived usefulness* adalah 4,23 yang dapat diartikan bahwa responden setuju dengan indikator pernyataan terhadap variabel *perceived usefulness*. Nilai dari standar deviasi tertinggi ada pada indikator pernyataan kedua (X1.2) yaitu sebesar 0,680 sehingga dapat diartikan bahwa kebutuhan dalam mendapatkan informasi perkuliahan dapat dipenuhi. Sedangkan nilai *mean* tertinggi ada pada indikator pernyataan pertama (X1.1) yaitu sebesar 4,32 sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa responden setuju dengan indikator dari pernyataan pertama yaitu penempatan informasi pada

aplikasi *UC Student* mempermudah saya dalam mengakses informasi.

Tabel 9 Statistik Deskriptif Variabel Perceived Ease Of Use

Pernyataan (<i>Perceived Ease of Use</i>)	Mean	Standar Deviasi
Saya dapat mengakses aplikasi <i>UC Student</i> dengan mudah, kapan dan dimana saja.	4,25	0,650
Saya tidak perlu menghabiskan waktu yang lama untuk memikirkan bagaimana cara menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> .	4,39	0,645
Mudah bagi saya untuk terampil dalam menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> untuk memenuhi apa yang saya inginkan.	4,28	0,645
Tampilan antarmuka aplikasi <i>UC Student</i> jelas dan mudah dipahami.	4,24	0,731
Total	4,29	

Berdasarkan Tabel 9, didapatkan nilai *mean* pada variabel *perceived ease of use* adalah 4,29 yang dapat diartikan bahwa responden setuju dengan indikator pernyataan pada variabel *perceived ease of use*. Nilai tertinggi pada bagian standar deviasi ada pada indikator pernyataan keempat (X2.4) yaitu sebesar 0,731 yang memiliki arti bahwa *user interface* pada aplikasi *UC Student* mudah untuk dipahami. Sedangkan nilai *mean* tertinggi ada pada indikator pernyataan kedua (X2.2) yaitu sebesar 4,39 sehingga dapat disimpulkan bahwa responden setuju dengan indikator dari pernyataan kedua.

Tabel 10 Statistik Deskriptif Variabel Trust

Pernyataan (Trust)	Mean	Standar Deviasi
Aplikasi <i>UC Student</i> dapat dipercaya oleh mahasiswa universitas Ciputra.	4,30	0,589
Saya percaya bahwa aplikasi <i>UC Student</i> dapat memberikan informasi yang tepat.	4,26	0,607
Saya percaya aplikasi <i>UC Student</i> menjaga data pribadi pengguna.	4,21	0,720
Total	4,26	

Berdasarkan Tabel 10 didapatkan nilai *mean* pada variabel *trust* adalah 4,26 yang dapat diartikan bahwa responden setuju dengan indikator pernyataan pada variabel *trust*. Nilai dari standar deviasi tertinggi ada pada indikator pernyataan ketiga (X3.2) yaitu sebesar 0,720 sehingga dapat diartikan bahwa data-data pengguna aplikasi dapat dijaga dengan baik. Sedangkan nilai *mean* yang tinggi ada pada indikator pernyataan pertama (X3.1) yaitu sebesar 4,30 sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa responden setuju dengan indikator dari pernyataan pertama yaitu aplikasi *UC Student* dapat dipercaya oleh mahasiswa Universitas Ciputra.

Tabel 11 Statistik Deskriptif Variabel *Quality of Information*

Pernyataan (Quality of Information)	Mean	Standar Deviasi
Hasil/output informasi dari aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan dipresentasikan dalam format yang	4,32	0,596

tepat.		
Informasi dari aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan jelas dan sesuai.	4,06	0,680
Aplikasi <i>UC Student</i> yang saya gunakan menyediakan informasi yang <i>up-to-date</i> .	4,31	0,640
Total	4,18	

Berdasarkan Tabel 11 didapatkan nilai *mean* pada variabel *quality of information* adalah 4,18 yang dapat diartikan bahwa responden setuju dengan indikator pernyataan dari variabel *quality of information*. Nilai dari standar deviasi yang tinggi ada pada indikator pernyataan ketiga (X4.3) yaitu sebesar 0,679 sehingga dapat diartikan bahwa penyediaan informasi pada aplikasi *UC Student* merupakan terbaru (*up-to-date*). Sedangkan nilai *mean* tertinggi ada pada indikator pernyataan kedua (X4.2) yaitu sebesar 4,30 sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa responden setuju dengan indikator dari pernyataan kedua yaitu informasi dari aplikasi *UC Student* yang saya gunakan jelas dan sesuai.

Tabel 12 Statistik Deskriptif Variabel *Intention to Use*

Pernyataan (Intention to Use)	Mean	Standar Deviasi
Saya akan terus menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> selama menjadi mahasiswa.	4,46	0,573
Saya bermaksud untuk terus menggunakan aplikasi <i>UC Student</i> .	4,14	0,703
Saya akan	4,37	0,541

menggunakan aplikasi UC Student ketika saya membutuhkannya.		
Total	4,32	

Berdasarkan Tabel 12 didapatkan nilai *mean* pada variabel *intention to use* adalah 4,32 yang dapat diartikan bahwa responden setuju dengan indikator pernyataan dari variabel *intention to use*. Nilai dari standar deviasi yang tinggi ada pada indikator pernyataan kedua (Y1.2) yaitu sebesar 0,703 sehingga dapat diartikan bahwa mahasiswa Universitas Ciputra bermaksud untuk terus menggunakan aplikasi *UC Student*. Sedangkan nilai *mean* tertinggi ada pada indikator pernyataan pertama (Y1.1) yaitu sebesar 4,46 sehingga dapat diberikan kesimpulan bahwa responden setuju dengan indikator dari pernyataan kedua yaitu saya akan terus menggunakan aplikasi *UC Student* selama menjadi mahasiswa.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Menurut (Mokoginta, Lambey, & Potoh, 2017) uji validitas merupakan suatu gambaran pertanyaan yang digunakan dalam penelitian yang mampu memberikan sesuatu yang diukur *valid* dan jika nilai dari pertanyaan yang digunakan berkorelasi signifikan dari nilai totalnya maka dikatakan *valid*. Uji validitas memiliki fungsi untuk menentukan suatu instrumen dalam penelitian yang digunakan dapat melakukan fungsinya. Validitas juga merupakan suatu ukuran yang memberikan validitas dari suatu instrumen (Rinabi, 2019).

1. Apabila nilai signifikan $< 0,05$ maka dapat dinyatakan valid.
2. Apabila nilai dari signifikan $> 0,05$ maka dapat dinyatakan tidak valid.

Pengujian validitas dilakukan dengan menggunakan metode analisis Bivariate

Pearson yang dimana pengujian ini digunakan untuk menghubungkan skor dari item terhadap skor total item, yaitu dengan menggunakan software SPSS 22. Pengujian validitas bisa dikatakan valid jika skor dari item pertanyaan yang ditentukan berkorelasi secara signifikan dengan skor totalnya. Apabila nilai signifikansi $< 0,05$ maka dapat dinyatakan valid. Berikut merupakan hasil uji validitas yang dilakukan dalam penelitian:

Tabel 13 Uji Validitas

Variabel	Signifikan	Nilai Signifikan	Note
<i>Perceived Usefulness</i>			
PU1	0,05	0,00	valid
PU2	0,05	0,00	valid
PU3	0,05	0,00	valid
<i>Perceived Ease of Use</i>			
POU1	0,05	0,00	valid
POU2	0,05	0,00	valid
POU3	0,05	0,00	valid
POU4	0,05	0,00	valid
<i>Trust</i>			
TU1	0,05	0,00	valid
TU2	0,05	0,00	valid
TU3	0,05	0,00	valid
<i>Quality of Information</i>			
QI1	0,05	0,00	valid
QI2	0,05	0,00	valid
QI3	0,05	0,00	valid

Variabel	Signifikan	Nilai Signifikan	Note
<i>Intention to Use</i>			
ITU1	0,05	0,00	valid
ITU2	0,05	0,00	valid
ITU3	0,05	0,00	valid

Pada Tabel 8 di atas, diketahui bahwa nilai indikator instrumen penelitian dengan sig. (2-tailed) memiliki nilai signifikansi < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai indikator penelitian dinyatakan valid.

Uji reliabilitas merupakan suatu indikator dari variabel atau konstruk yang mengukur suatu kuesioner. Apabila jawaban dari seseorang terhadap pertanyaan konsisten dari waktu ke waktu maka dapat dikatakan reliabel atau handal. Penentuan tinggi rendahnya reliabilitas ditujukan oleh suatu angka yang disebut dengan koefisien reliabilitas (Mokoginta, Lambey, & Potoh, 2017).

Menurut (Rinabi, 2019) menyatakan bahwa reliabilitas menunjukkan stabilitas dan konsistensi skor (skala dari pengukuran). Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan pengujian *Cronbach Alpha* dan apabila nilai dari *Cronbach Alpha* > 0,7 maka dapat dinyatakan instrumen memiliki reliabilitas dari variabel yang baik.

Berikut merupakan hasil uji reliabilitas:

Tabel 14 Uji Reliabilitas

Variabel	Total N Item	<i>Cronbach Alpha</i>
PU	3	0,812
POU	4	0,807
TU	3	0,821

QI	3	0,792
ITU	3	0,818

Analisis Regresi Linear Berganda

Menurut (Mokoginta, Lambey, & Potoh, 2017) hubungan dari dua atau lebih variabel independen (x_1, x_2, \dots, x_n) dengan variabel dependen (y) merupakan analisis regresi linear berganda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan *software* SPSS dengan persamaan linear berganda sebagai berikut;

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_n + e$$

Keterangan

Y = variabel dependen (terikat)

X = variabel independen (bebas)

α = konstanta

β = koefisien regresi

e = error

Uji analisis regresi linier berganda digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh dari dua atau lebih variabel independen terhadap intensi penggunaan aplikasi UC Student yaitu persepsi kebermanfaatan, kemudahan, kepercayaan, dan kualitas informasi. Berikut merupakan hasil uji analisis regresi linier berganda yang dilakukan pada penelitian:

Tabel 15 Analisis Regresi Linear Berganda

Variabel	Unstandardized Coefficients
	B
(Constant)	1,279
Persepsi kebermanfaatan	0,412
Persepsi kemudahan	0,176

Kepercayaan	0,093
Kualitas informasi	0,036

Dari hasil analisis yang sudah dilakukan, diketahui persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 1,279 + 0,412 X_1 + 0,176 X_2 + 0,093 X_3 + 0,036 X_4$$

Koefisien regresi dari variabel X1 (persepsi kebermanfaatan) mempunyai nilai sebesar 0,412 yang berarti memiliki pengaruh positif terhadap intensi penggunaan.

Koefisien regresi dari variabel X2 (persepsi kemudahan) mempunyai nilai sebesar 0,176 yang berarti memiliki pengaruh positif terhadap intensi penggunaan.

Koefisien regresi dari variabel X3 (kepercayaan) mempunyai nilai sebesar 0,093 yang berarti memiliki pengaruh positif terhadap intensi penggunaan.

Koefisien regresi dari variabel X4 (kualitas informasi) mempunyai nilai sebesar 0,036 yang berarti memiliki pengaruh positif terhadap intensi penggunaan.

Uji Signifikansi Parsial (Uji t)

Uji signifikan parsial dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen memiliki pengaruh terhadap variabel dependen. Pengambilan sebuah keputusan berdasarkan pada perbandingan nilai thitung dengan ttabel dan juga berdasarkan nilai signifikan. Dasar pengambilan keputusan yaitu apabila nilai signifikansi < 0,05 dan nilai thitung > ttabel. Berikut merupakan hasil uji signifikansi parsial yang dilakukan dalam penelitian:

Tabel 16 Uji Signifikansi Parsial

	t	Sig.
(Constant)	3,531	0,001

Persepsi kebermanfaatan	4,758	0,000
Persepsi kemudahan	2,004	0,048
Kepercayaan	1,101	0,273
Kualitas informasi	0,353	0,725

Berdasarkan rumus ($\alpha/2$; n-k-1) yang dimana;

α = tingkat kepercayaan penelitian

n= jumlah sampel

k=jumlah variabel independen (variabel bebas)

maka dapat mencari nilai t_{tabel} sebagai berikut;

$$t_{\text{tabel}} = \alpha/2 ; n-k-1$$

$$t_{\text{tabel}} = 0,05/2 ; 104-4-1$$

$$t_{\text{tabel}} = 0,025 ; 99$$

Dari rumus yang sudah ada maka dapat dilihat pada distribusi t_{tabel} dengan nilai ttabel sebesar 1,984.

Hasil penelitian pada variabel persepsi kebermanfaatan didapatkan hasil bahwa variabel tersebut memiliki pengaruh secara signifikansi parsial dan variabel memiliki arah positif terhadap intensi penggunaan. Dilihat dari nilai yang dihasilkan dari variabel persepsi kebermanfaatan pada uji signifikansi parsial (uji t) nilai t hitung yaitu 4,758 dan nilai t tabel yaitu 1,983. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, apabila t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka variabel tersebut memiliki pengaruh signifikansi parsial terhadap variabel dependen. Hal ini memberikan fakta bahwa variabel persepsi kebermanfaatan dimana membahas mengenai manfaat yang didapatkan terhadap intensi penggunaan aplikasi UC Student. Pada persamaan koefisien regresi linear berganda didapatkan hasil sebesar 0,412, dari hasil tersebut membuktikan bahwa variabel persepsi kebermanfaatan

mengarah positif. Apabila nilai variabel persepsi kebermanfaatan semakin baik maka semakin baik juga intensi pengguna aplikasi UC Student. Maka hipotesis 1 diterima.

Hasil penelitian pada variabel persepsi kemudahan didapatkan hasil bahwa variabel tersebut memiliki pengaruh secara signifikansi parsial dan variabel mengarah positif terhadap intensi penggunaan. Dilihat dari nilai yang dihasilkan dari variabel persepsi kemudahan pada uji signifikansi parsial (uji t) nilai thitung yaitu 2,004 dan nilai ttabel 1,983. Sesuai dari dasar pengambilan keputusan, apabila t hitung lebih besar dari t tabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka variabel persepsi kemudahan memiliki pengaruh signifikansi parsial terhadap intensi penggunaan. Variabel persepsi kemudahan membahas tentang bagaimana suatu aplikasi yang ada dapat dengan mudah untuk digunakan serta mudah untuk dipahami oleh pengguna baik itu dari tampilan maupun isi dari aplikasi tersebut. Pada uji koefisien regresi linear berganda, variabel persepsi kemudahan memiliki nilai sebesar 0,176 dan mengarah positif. Jika variabel persepsi kemudahan semakin baik maka semakin meningkat juga intensi penggunaan aplikasi UC Student. Maka hipotesis 2 diterima.

Hasil penelitian pada variabel kepercayaan didapatkan hasil bahwa variabel tersebut tidak memiliki pengaruh signifikansi parsial (uji t) akan tetapi variabel kepercayaan pada nilai koefisien regresi linear berganda mengarah ke positif terhadap intensi penggunaan. Dari hasil yang didapatkan nilai thitung sebesar 1,101 dan nilai t tabel sebesar 1,983. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, apabila nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka variabel tersebut memiliki pengaruh secara signifikan parsial. Dari nilai yang ada pada uji variabel kepercayaan, tidak memenuhi dasar pengambilan keputusan. Maka dapat diartikan variabel tersebut tidak

berpengaruh terhadap intensi penggunaan aplikasi UC Student, akan tetapi variabel kepercayaan tetap memiliki pengaruh karena nilai dari koefisien regresi linear yang didapatkan yaitu 0,093 yang artinya variabel kepercayaan mengarah ke positif. Dalam hal ini variabel kepercayaan yang dimana membahas tentang kepercayaan pengguna terhadap data dan informasi yang diterima, apakah sesuai dengan harapan atau tidak. Dengan demikian pengguna bukan hanya bisa menggunakan aplikasi dengan mudah melainkan juga data-data dan informasi pribadi pengguna harus tetap aman dan tidak disalah gunakan. Maka hipotesis 3 ditolak.

Hasil penelitian variabel kualitas informasi didapatkan hasil bahwa variabel tersebut tidak memiliki pengaruh secara signifikansi parsial (uji t) akan tetapi variabel kualitas informasi pada nilai koefisien regresi linear berganda mengarah ke positif terhadap intensi penggunaan. Dari hasil yang didapatkan nilai thitung yaitu 0,353 dan nilai ttabel yaitu 1,983. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan, apabila nilai thitung lebih besar dari nilai ttabel dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka variabel tersebut memiliki pengaruh secara signifikan parsial. Dengan demikian variabel tersebut tidak memenuhi syarat pengambilan keputusan. Variabel kualitas informasi merupakan variabel yang mendapatkan nilai thitung lebih kecil dari nilai – nilai variabel lainnya. Variabel kualitas informasi membahas tentang informasi – informasi yang ada pada aplikasi, apakah sudah sesuai dengan harapan dari pengguna atau tidak. Nilai dari koefisien regresi linear berganda yaitu 0,036 yang berarti nilai koefisien mengarah ke positif. Semakin besar kualitas informasi yang diterima pengguna maka semakin besar juga intensi penggunaan aplikasi UC Student. Maka hipotesis 4 ditolak.

Uji Signifikansi Simultan (Uji f)

Uji f bertujuan untuk mengetahui pengaruh variabel independen terhadap niat penggunaan. Pengambilan keputusan

didasarkan pada perbandingan nilai fhitung dengan ftabel dan juga berdasarkan pada nilai signifikansi. Dasar pengambilan keputusan apabila nilai fhitung > f tabel dan nilai signifikansi < 0,05 maka variabel bebas mempengaruhi variabel terikat secara bersama – sama.

Tabel 17 Uji Signifikansi Simultan

	F	Sig.
Regression	18,867	0,000 ^b

Berdasarkan rumus (k; n-k), yang dimana;
 k= jumlah variabel independen (variabel bebas)
 n= jumlah responden (jumlah sampel dalam penelitian)
 maka dapat mencari nilai ftabel sebagai berikut;
 ftabel = k ; n-k
 ftabel = 4 ; 104-4
 ftabel = 4 ; 100
 Dari rumus yang sudah ada maka dapat dilihat pada distribusi ftabel dengan nilai ttabel sebesar 2,46. Nilai dari fhitung yaitu 18,867 lebih besar dari nilai ftabel yaitu 2,46 dan nilai signifikansi yaitu 0,00 lebih kecil dari 0,05. Hasil penelitian dari seluruh variabel independen yaitu persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan, kepercayaan dan kualitas informasi secara bersama sama memiliki pengaruh secara simultan terhadap intensi penggunaan aplikasi UC Student.

Uji Koefisien Determinasi

Untuk mengetahui bagaimana kemampuan dari variabel independen dalam mendefinisikan variabel dependen pada penelitian yaitu dengan menggunakan uji koefisien determinasi. Diketahui nilai dari koefisien determinasi yaitu antara 0 hingga 1 (Astuti, Wulan, & Fathoni, 2019). Dasar pengambilan keputusan uji r² jika nilai dari signifikansi < 0,05 maka nilai koefisien determinasi dapat digunakan untuk melihat

kontribusi dari variabel bebas terhadap variabel terikat. Berikut merupakan hasil uji koefisien determinasi yang dilakukan pada penelitian:

Tabel 18 Uji Koefisien Determinasi

Model	Adjusted R Square	Durbin Watson
1	0,433	1,792

Hasil yang didapatkan dari uji koefisien determinasi yaitu 0,433 sama dengan 43,3%. Angka tersebut memiliki arti variabel kebermanfaatan, kemudahan, kepercayaan dan kualitas informasi berpengaruh terhadap intensi penggunaan aplikasi UC Student. Sedangkan sisanya yaitu 56,7% dipengaruhi dari variabel diluar model regresi ini. Besarnya variabel diluar model regresi biasanya disebut error Nilai koefisien determinasi yaitu antara 0 – 1. jika nilai koefisien determinasi semakin mendekati 1 berarti memiliki pengaruh yang semakin kuat.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil yang didapatkan dari penelitian yang dilakukan, dan dari hasil analisis regresi linear berganda yang dilakukan pada penelitian ini didapatkan hasil persamaan regresi sebagai berikut:

$$Y = 1,279 + 0,412 X_1 + 0,176 X_2 + 0,093 X_3 + 0,036 X_4$$

Persamaan regresi yang didapatkan mengarah ke positif terhadap intensi penggunaan. Dengan demikian peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

Pengaruh variabel persepsi kebermanfaatan terhadap intensi penggunaan aplikasi *UC Student* mengarah ke positif dan signifikan, dengan nilai dari koefisien regresi sebesar 0,412 dan nilai t_{hitung} sebesar 4,758 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,000. Dengan demikian semakin tinggi nilai

kebermanfaatan, maka semakin besar intensi penggunaan aplikasi *UC Student*. Maka dengan ini hipotesis 1 diterima.

Pengaruh variabel persepsi kemudahan terhadap intensi penggunaan aplikasi *UC Student* mengarah ke positif dan signifikan, dengan nilai dari koefisien regresi sebesar 0,176 dan nilai t_{hitung} sebesar 2,004 dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,048. Dengan demikian semakin tinggi nilai variabel kemudahan, maka semakin besar intensi penggunaan aplikasi *UC Student*. Maka dengan ini hipotesis 2 diterima.

Pengaruh variabel persepsi berdasarkan nilai koefisien yaitu sebesar 0,093 dan nilai dari t_{hitung} yaitu sebesar 1,101. Dapat disimpulkan variabel kepercayaan tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi penggunaan. Maka hipotesis 3 ditolak. Akan tetapi nilai koefisien dari variabel kepercayaan mengarah ke positif terhadap intensi penggunaan aplikasi *UC Student*. Dengan demikian semakin tinggi nilai kebermanfaatan, maka semakin besar intensi penggunaan aplikasi *UC Student*.

Pengaruh variabel kualitas informasi berdasarkan koefisien regresi yaitu sebesar 0,036 dan nilai dari t_{hitung} yaitu 0,039. Dapat disimpulkan variabel kualitas informasi tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap intensi penggunaan. Maka hipotesis 4 ditolak. Namun nilai koefisien variabel kualitas informasi memiliki pengaruh positif. Semakin lengkap informasi yang didapatkan pengguna maka akan semakin meningkat intensi penggunaan.

Setelah melakukan penelitian pada intensi penggunaan aplikasi *UC Student* masih terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya. Dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan empat variabel bebas yaitu persepsi kebermanfaatan, persepsi kemudahan, kepercayaan dan kualitas informasi. Keempat variabel bebas tersebut dapat mempengaruhi intensi penggunaan dengan persentase 43,3%. Sisanya yaitu

56,7% dipengaruhi oleh variabel-variabel lain diluar dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, F. D., Wulan, H. S., & Fathoni, A. (2019). Organizational Commitment, Organizational Climate, and Job Security Towards Turnover Intention and Job Satisfaction As Mediating Variables at PT. Senat Garment. *Journal of Management*, 1-8.
- Bergin, T. (2018). *An Introduction to Data Analysis Quantitative, Qualitative and Mixed Methods*. Los Angeles: SAGE Publications.
- Mokoginta, N., Lambey, L., & Potoh, W. (2017). Pengaruh Sistem Pengendalian Intern dan Sistem Akuntansi Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Pemerintah. *Jurnal Riset Akuntansi*, 874-890.
- Rachmawati et.all., Y. (2018). *Potret Pendidikan Indonesia Statistik Pendidikan Indonesia*. Jakarta: Badan Pusat Statistik.
- Rhee, B. (2019). An Analysis Of Information and Communication Technology and Virtual Reality Technology Implementation Through a Quantitative Research on Users Experiences. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 4797-4810.
- Rinabi, T. (2019). What Is The Most Influential Factor On Decisions Using Youtube As A Tool to

- Support Buy or Sell Means? (Case Study Surabaya City and Surrounding Area). *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 2406-2418.
- Rozieqy, A., & Arifin, R. (2018). Pengaruh Kemudahan, Kepercayaan, Kualitas Informasi dan Media Sosial Terhadap Keputusan Pembelian Secara Online Pada Shopee.co.id. *Jurnal Ilmiah Riset Manajemen*, 46-56.
- Rukmiyati, N. S., & Budiarta, I. (2016). Pengaruh Kualitas Sistem Informasi, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness pada Kepuasan Penggunaan Akhir Software Akuntansi (Studi Empiris pada Hotel Berbintang di Provinsi Bali). *Jurnal Ekonomi dan Bisnis Universitas Udayana*, 115-142.
- Sartika, D., & Yuliantoro, R. (2019). Pengaruh Kualitas Sumber Daya Manusia, Pemanfaatan Teknologi Informasi, dan Sistem Pengendalian Intern Terhadap Keandalan Pelaporan Keuangan Pemerintah Desa Kabupaten Belitung Timur. *Repository Universitas Ahmad Dahlan*, 1-20.
- Siregar, M. S., Dalimunthe, S., & Trijunianto, R. S. (2019). Pengaruh Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, Kebijakan Dividen dan Struktur Modal Terhadap Nilai Perusahaan Pada Perusahaan Manufaktur yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Periode 2015-2017. *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 356-385.
- Sukma, E. A., Hadi, M., & Nikmah, F. (2019). Pengaruh Technology Acceptance Model (TAM) dan Trust Terhadap Intensi Penggunaan Instagram. *Jurnal Riset Ekonomi dan Bisnis*, 122-121.
- Triana, K. S., Kurniawan, P. S., & Dewi, P. E. (2018). Pengaruh Persepsi Kemudahan, Persepsi Kebermanfaatan, Computer Self Efficacy, dan Kesesuaian Tugas Terhadap Penggunaan Sistem Keuangan Desa (Studi Kasus pada Desa-Desa Penerima Dana Desa Se-kabupaten Buleleng). *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi*, 63-72.
- Tulodo, B. A., & Solichin, A. (2019). Analisis Pengaruh Kualitas Sistem, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Penggunaan Aplikasi Care dalam Upaya Peningkatan Kinerja Karyawan (Studi kasus PT. Malacca Trust Wuwungan Insurance, Tbk). *Jurnal Riset Manajemen Sains Indonesia*, 25-43.