

Rancangan Penerapan TAM (Technology Acceptance Model) Pada Sistem Pembayaran Go-Pay melalui pendekatan Perceived Ease Of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Behavioral Intention Use (BIU), Actual Of Use (ASU), dan Experience (E)

Yoga Pratama Alviansah¹. Kraugusteeliana^{2*})

Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

email: yogapratama580@gmail.com, gusteeliana@gmail.com .

Jl. Rs. Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12450, Indonesia

Abstrak

Audit Sistem Informasi dapat menentukan apakah sistem komputer dapat mengamankan asset, memelihara integritas data, mendorong pencapaian organisasi secara efektif dan menggunakan sumberdaya secara efisien. Sistem pembayaran secara elektronik saat ini marak digunakan oleh masyarakat pada saat ini, salah satu yang digunakan masyarakat adalah Go-Pay yang diciptakan oleh PT Aplikasi Karya Anak Bangsa atau yang sering disebut Go-Jek untuk mempermudah transaksi pembayaran pada layanan yang tersedia di aplikasi Go-Jek maupun *outlet* yang sudah bekerjasama dengan Go-Jek. Karena tergolong baru maka perlu dilakukan penelitian menggunakan metode TAM (*Technology Acceptance Model*) dengan *instrument* sebagai berikut, *Perceived Ease Of Use* (PEOU), *Perceived Usefulness* (PU), *Behaviorial Intention Use* (BIU), dan *Actual Of Use* (ASU) ditambah dengan variabel eksternal yaitu *Experience* (E).

Kata kunci: Audit Sistem Informasi, Go-Pay, TAM.

1 PENDAHULUAN

Perubahan kearah industri 4.0 mendorong Indonesia untuk memanfaatkan internet dan teknologi kedalam berbagai bidang salah satunya adalah pada sektor bisnis dan perekonomian. Para pelaku bisnis dalam hal ini saling menciptakan inovasi untuk menciptakan model bisnis untuk menunjang kebutuhan masyarakat. Salah satu pelaku bisnis ini adalah Go-Jek yang menyediakan layanan transportasi *online*. Go-Jek merupakan sebutan untuk PT Aplikasi Karya Anak Bangsa yang bergerak pada bidang transportasi *online* yang menyediakan berbagai layanan. Layanan yang ada pada Go-Jek seperti Go-Send, Go-Food, Go-Pulsa dan lain-lain yang banyak digunakan oleh konsumennya. Go-Jek juga menyediakan dompet *virtual* untuk mempermudah konsumen melakukan *Mobile Payment* yang disebut oleh Go-Jek dengan nama Go-Pay.

Go-Pay merupakan sebuah dompet *virtual* yang diusung oleh Go-Jek untuk mempermudah berbagai transaksi pembayaran. Layanan pembayaran ini dapat digunakan untuk membayar 22 layanan Go-Jek maupun *outlet* yang sudah bekerjasama dengan Go-Jek.

Go-Pay merupakan inovasi dalam bentuk *Mobile Payment* dimana sistem pembayaran merupakan bagian penting dalam sebuah bisnis. Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan malah yang dapat diambil adalah sebagai berikut: Apakah kemudahan dalam penggunaan berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek?, Apakah faktor kemanfaatan berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek?, Apakah pengalaman menggunakan *Mobile Payment* berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek?, Apakah sikap penggunaan Go-Pay berpengaruh pada intensitas penggunaan layanan Go-Jek?

Batasan pada penelitian ini adalah pada tingkat penerimaan teknologi baru berupa sebuah sistem pembayaran Go-Pay yang diusungkan oleh Go-Jek dan hubungannya dengan intensitas penggunaan layanan Go-Jek. Penulis menggunakan pendekatan TAM (*Technology Acceptance*

Model) untuk mengukur tingkat penerimaan konsumen terhadap sistem pembayaran Go-Pay.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kemudahan dalam penggunaan berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek, untuk mengetahui apakah faktor kemanfaatan berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek, untuk mengetahui apakah pengalaman menggunakan *Mobile Payment* berpengaruh pada penggunaan Go-Pay dalam transaksi Go-Jek, dan untuk mengetahui apakah sikap penggunaan Go-Pay berpengaruh pada intensitas penggunaan layanan Go-Jek

2 LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Menurut Gordon (1991) Sistem Informasi adalah suatu sistem yang menerima masukan data dan instruksi, kemudian mengolah data tersebut sesuai dengan instruksi dan mengeluarkan hasilnya (Gordon B. Davis).

2.2 Audit Sistem Informasi

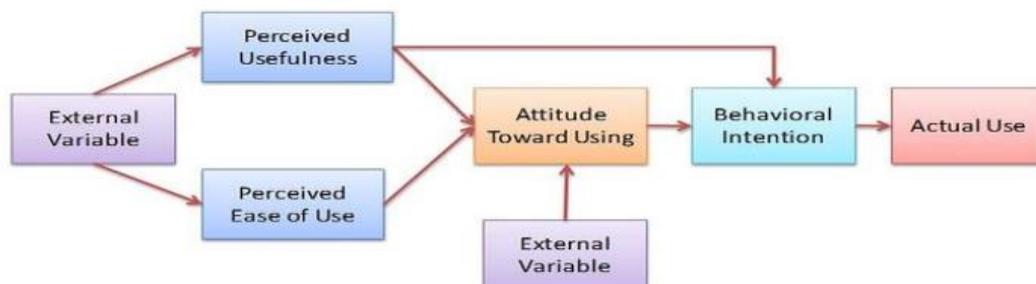
Menurut Ron Weber (1999) Audit Sistem Informasi adalah proses mengumpulkan dan mengevaluasi fakta untuk memutuskan apakah sistem komputer yang merupakan asset perusahaan terlindungi, integritas data terpelihara, sesuai dengan tujuan organisasi untuk mencapai efektifitas dan efisiensi dalam penggunaan sumber daya (Liu, J., Kauffman, R. J., & Ma, D.).

2.3 Mobile Payment

Menurut Karnouskos (2004) *Mobile Payment* adalah sebuah bentuk pembayaran yang digunakan untuk memulai, memberi kuasa dan menyetujui sebuah pertukaran suatu nilai uang untuk memperoleh suatu barang ataupun jasa (Karnouskos, S). Sedangkan menurut Liu dkk (2015) *Mobile payment* adalah sebuah bentuk baru dari proses pertukaran nilai yang hampir mirip dengan instrument pembayaran yang lain yang juga digunakan oleh konsumen, hanya saja ia cenderung lebih bergantung pada kecanggihan fitur dari telepon pintar dan otorisasi keuangan konsumen (Liu, J., Kauffman, R. J., & Ma, D.).

2.4 TAM (*Technology Acceptance Model*)

TAM Menurut Davis (1989) bahwa merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi diterimanya penggunaan teknologi komputer yang diperkenalkan pertama kali oleh Fred Davis pada tahun 1986 (Davis, F. D.). Pengujian ini dapat menjelaskan dan memperkirakan penerimaan (*acceptance*) pengguna terhadap suatu sistem informasi juga dapat mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi.



Gambar 1. Diagram Technology Acceptance Model (Davis, 1989)

3 PEMBAHASAN

Pada pengujian ini akan menggunakan pendekatan TAM (Technology Acceptance Model) dengan menggunakan seluruh instrumen yang ada pada TAM yaitu Perceived Ease Of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Behavioral Intention Use (BIU), dan Actual Of Use (ASU) ditambah dengan variable external yaitu Experience (E).

Pada penelitian ini akan diujikan rancangan indikator kuisisioner sebanyak 42 orang responden menggunakan aplikasi IBM SPSS:25 dengan hasil pengujian kuisisioner berdasarkan hasil validitas dan reabilitas menggunakan acuan *Cronbach Alpha* . Berikut ini merupakan hasil uji rancangan kuesioner seperti yang terlihat dibawah ini:

Tabel 1. Indikator *Perceived Ease Of Use* (PEOU)

Variabel	Indikator Pertanyaan	Indikator
<i>Perceived Ease Of Use</i> (PEOU)	1. Sistem pembayaran mudah untuk digunakan	PEOU 1
	2. Sistem pembayaran mudah untuk dipelajari	PEOU 2
	3. Sistem pembayaran mudah digunakan pada semua layanan Go-Jek	PEOU 3
	4. Sistem pembayaran mudah digunakan pada <i>Outlet</i> yang sudah bekerjasama dengan Go-Jek	PEOU 4

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas maka hasil yang didapatkan hasilnya adalah 0,873 yang berarti bahwa instrumen dari indikator *Perceived Ease Of Use* (PEOU) layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 2 Hasil uji reabilitas *Perceived Ease Of Use* (PEOU)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on	
	Standardized Items	N of Items
.873	.880	4

Tabel 3. Indikator *Perceived Usefulness* (PU)

Variabel	Indikator Pertanyaan	Indikator
<i>Perceived Usefulness</i> (PU)	1. Sistem pembayaran memudahkan saya melakukan transaksi pada layanan yang ada pada Go-Jek	PU 1
	2. Sistem pembayaran menambah kualitas dalam pembayaran pada layanan Go-Jek	PU 2
	3. Sistem pembayaran mempercepat pembayaran dalam layanan Go-Jek	PU 3
	4. Sistem pembayaran memberikan keuntungan dalam menggunakan layanan Go-Jek	PU 4

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas maka hasil yang didapatkan hasilnya adalah 0,857 yang berarti bahwa instrumen dari indikator *Perceived Usefulness* (PU) layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 4. Hasil uji reabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	
	N of Items	
.857	.864	4

Tabel 5. Indikator *Behavioral Intention Use* (BIU)

Variabel	Indikator Pertanyaan	Indikator
<i>Behavioral Intention Use</i> (BIU)	1. Saya lebih suka menggunakan Go-Pay daripada cash	BIU 1
	2. Saya termotivasi untuk tetap menggunakan Go-Pay	BIU 2
	3. Saya akan lebih sering menggunakan Go-Pay daripada cash	BIU 3

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas maka hasil yang didapatkan hasilnya adalah 0,889 yang berarti bahwa instrumen dari indikator *Behavioral Intention Use* (BIU) layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 6. Hasil uji reabilitas *Behavioral Intention Use* (BIU)

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.889	.890	3

Tabel 7. Indikator *Actual Of Use* (ASU)

Variabel	Indikator Pertanyaan	Indikator
<i>Actual Of Use</i> (ASU)	1. Saya lebih sering menggunakan Go-Jek setelah adanya Go-Pay	ASU 1
	2. Saya memahami cara menggunakan Go-Pay	ASU 2
	3. Saya merasa puas dengan sistem pembayaran Go-Pay	ASU 3

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas maka hasil yang didapatkan hasilnya adalah 0,756 yang berarti bahwa instrumen dari indikator *Actual Of Use* (ASU) layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 8 Hasil uji reabilitas *Actual Of Use* (ASU)

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.756	.778	3

Tabel 9. Indikator *Experience* (E)

Variabel	Indikator Pertanyaan	Indikator
<i>Experience</i> (E)	1. Saya sudah pernah menggunakan sistem pembayaran elektronik lainnya seperti OVO, E-MONEY dan lain-lain	E 1
	2. Pengalaman menggunakan sistem pembayaran elektronik lainnya membuat saya ingin mencoba Go-Pay	E 2
	3. Pengalaman menggunakan sistem pembayaran elektronik lainnya membuat saya mudah dalam menggunakan Go-Pay	E 3

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas maka hasil yang didapatkan hasilnya adalah 0,827 yang berarti bahwa instrumen dari indikator *Experience* (E) layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 10. Hasil uji reabilitas indikator *Experience* (E)

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.827	.829	3

Berdasarkan uji kelayakan reabilitas yang diperoleh dari semua indikator hasilnya adalah 0,953 yang berarti layak untuk diujikan dalam penelitian. Berikut ini merupakan hasil uji kelayakan reabilitas:

Tabel 11. Hasil uji reabilitas semua indikator

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.953	.955	17

Berikut ini merupakan hasil perhitungan mean dan varian dari semua indikator:

Tabel 12. Hasil uji mean dan varian semua indicator

Summary Item Statistics							
	Mean	Minimum	Maximum	Range	Maximum / Minimum	Variance	N of Items
Item Means	4.094	3.571	4.333	.762	1.213	.048	17
Item Variances	.655	.498	1.031	.534	2.072	.023	17

Hasil diatas merupakan hasil perhitungan dari semua indikator yang menunjukkan mean dari semua rata – rata hasil pemahaman sebesar 4.094, mean dari semua varian sebesar 0.655. artinya hampir semua responden dapat memahami atas rancangan indikator tersebut.

4 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian rancangan indikator pernyataan untuk pembuatan kuisisioner penelitian lanjutan maka dapat disimpulkan bahwa rancangan indikator untuk penelitian pengujian aplikasi Sistem Pembayaran Go-Pay melalui pendekatan Perceived Ease Of Use (PEOU), Perceived Usefulness (PU), Behavioral Intention Use (BIU), Actual Of Use (ASU), dan Experience (E) menggunakan metode TAM dapat dilanjutkan karena hasil pengujian reabilitas dan validitas menunjukan melewati standar uji reabilitas diatas 0,6 sehingga layak untuk pengujian aplikasi Go Pay.

Referensi

- Davis, F. D. (1989), Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*. 13 (3):319-340.
- Gordon B. Davis (1991). *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*, PT Pustaka Binamas Pressindo, Jakarta
- Karnouskos, S. (2004). Mobile payment: A journey through existing procedures and standardization initiatives. *IEEE Communications Surveys & Tutorials*, 6(4), 44–66. <https://doi.org/10.1109/COMST.2004.5342298>
- Liu, J., Kauffman, R. J., & Ma, D. (2015). Competition, cooperation, and regulation: Understanding the evolution of the mobile payments technology ecosystem. *Electronic Commerce Research and Applications*, 14(5), 372–391. <https://doi.org/10.1016/j.elerap.2015.03.003>